



LUMIÈRE DU JUGEMENT

[lumière]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	rayon de 9 m (6 c)
Durée	instantanée, voir texte
JS	voir description
RM	oui

L'inquisiteur peut lancer ce sort quand il a un jugement actif uniquement. Le sort a un ou plusieurs des effets suivants basés sur les jugements actifs.

* Châtiment. Une lumière argentée jaillit du personnage et transforme les armes de tous les alliés situés dans la zone d'effet en armes magiques, alignées comme celle de l'inquisiteur. On considère qu'elles sont en adamantium quand il s'agit de vaincre la résistance aux dégâts. Le sort fait effet pendant 1 round/niveau de lanceur de sorts. * Destruction. Une lumière rouge jaillit du lanceur de sorts. Les ennemis qui se trouvent dans la zone d'effet subissent un malus de 4d8 points de dégâts et sont secoués pendant 1d4 rounds. Volonté, 1/2 dégâts, pas secoué. * Guérison. Une lumière verte jaillit du lanceur de sorts et soigne les alliés situés dans la zone de 1d8 points de vie + Sagesse du personnage. * Justice. Une lumière bleue jaillit du lanceur de sorts et révèle les créatures cachées ou invisibles. Tout le monde voit la lumière qui auréole leur silhouette pendant 1 round/niveau de lanceur de sort et les victimes ont un malus de -20 aux tests de Discrétion. * Perforant. Une lumière violette jaillit du lanceur de sorts et réduit la résistance à la magie des ennemis situés dans la zone d'effet de 5 pour 1 round/niveau de lanceur de sorts. * Protection. Une lumière ambrée jaillit du lanceur de sorts et donne à ses alliés un bonus de sainteté de +2 à la CA et au DMD, et un bonus de +4 à la CA contre les confirmations de coups critiques pendant 1 round/niveau de lanceur de sorts. * Pureté. Une lumière blanche jaillit du lanceur de sorts et permet à tous les alliés situés dans la zone d'effet de tenter un jet de sauvegarde avec un bonus de sainteté de +2 contre un unique effet qui autorise un jet de sauvegarde. * Résilience. Une lumière dorée jaillit du personnage et donne aux alliés situés dans la zone d'effet une RD 3/magie ou alignement du jugement pendant 1 round/niveau de lanceur de sorts. * Résistance. Une lumière cuivrée jaillit du personnage et donne à tous les alliés situés dans la zone d'effet une résistance de 5 contre l'énergie contre laquelle le jugement protège l'inquisiteur, et ce, pendant 1 round/niveau.