

# PORTE-BONHEUR

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	personnelle ; voir texte
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)

Le personnage émet un rayonnement de chance dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Tant que le porte-bonheur est actif, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à tous ses jets de sauvegarde. Par une action immédiate avant qu'un jet de sauvegarde ne soit effectué, les alliés dans la zone peuvent choisir de profiter de cette chance, lançant deux fois leur jet de sauvegarde et conservant le meilleur résultat. Une fois qu'une créature bénéficie du porte-bonheur de cette manière, elle ne peut plus bénéficier des effets de ce sort pendant 24 heures.