

RENDRE UN JUGEMENT SUPÉRIEUR

Incantation	1 action simple
Composantes	V, F
Portée	contact
Zone/Cible	un allié
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage crée un conduit de connaissances et d'indignation divine entre un allié et lui. Cet allié bénéficie des avantages d'un jugement actif (comme le personnage). Si le personnage ne peut pas utiliser son jugement (s'il n'est pas en combat, s'il est effrayé ou inconscient, etc.) ou s'il change de jugement, l'allié perd les avantages du jugement. Si le personnage a plusieurs jugements actifs, l'allié bénéficie de tous les jugements actifs.