

SENTIER DE LA GLOIRE SUPRÊME

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact (voir description)
Zone/Cible	quatre cases de 1,5 m de côté/niveau (cf. texte)
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	non

Le personnage fait briller quatre cases de 1,5 mètre de côté (dont l'une doit correspondre à l'espace qu'il occupe) d'une faible lumière. Au début de son tour suivant et par une action rapide, le personnage peut étendre la zone illuminée de quatre cases supplémentaires de 1,5 mètre de côté : chaque nouvelle case doit être adjacente à une case précédemment illuminée. Les alliés qui terminent leur tour sur une case brillante (y compris ceux qui tombent inconscients sur l'une de ces cases) sont soignés de 5 points de dégâts.