

AURA DE MISE À MORT

[Mal, mort]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	6 m (4 c)
Zone/Cible	émanation de 6 m (4 c) de rayon centrée sur le personnage
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

L'aura grise scintillante qui entoure le personnage se nourrit des âmes des créatures qui meurent en son sein et émet autant de lumière qu'une bougie. Si une créature se trouve à -1 point de vie ou moins dans l'aura au début de son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou mourir, conférant au personnage les avantages d'une mise à mort.