

# CAPTURE D'ÂME

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	cadavre
Durée	permanente
JS	Volonté, annule
RM	non

Ce puissant sort permet de s'emparer de l'âme d'un individu venant de mourir et de l'emprisonner dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois enfermée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que clone, rappel à la vie, réincarnation, résurrection ou résurrection suprême, ni même miracle ou souhait. C'est uniquement en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).

**Focaliseur :** un saphir noir coûtant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation (même s'il est impossible de déterminer exactement le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être connue à force de recherches).