

CRÉATION DE GEMME SPIRITUELLE

[Mal, mort]

Incantation	1 round
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature mourante ou récemment morte
Durée	1 jour/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage aspire la force vitale d'une créature mourante ou une morte au cours du dernier round, en la concentrant à travers une lentille de cristal pour la transformer en une gemme spirituelle. Si la cible est vivante et qu'elle rate son jet de sauvegarde, elle meurt et le personnage capture son âme dans la gemme. Si elle est déjà morte, elle a tout de même droit à un jet de Volonté comme si elle était encore en vie. La valeur de la gemme spirituelle dépend de la nature de la créature qui a permis sa création (voir le don Magie des âmes). Les gemmes spirituelles créées par ce sort se réduisent en poussière une fois la durée du sort expirée, libérant l'âme piégée pour qu'elle poursuive son voyage vers le jugement dans le Grand Au-delà.

Il n'est possible de créer qu'une seule gemme spirituelle à partir d'une créature mourante. Un lanceur de sorts qui tente de ressusciter un corps dont l'âme est prisonnière d'un tel objet doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre le DD de création de gemme spirituelle. Le sort n'a aucun effet sur un échec, mais sur une réussite, la gemme spirituelle ciblée explose et la créature revient normalement à la vie. Si la gemme spirituelle est dans un lieu impie, comme celui créé par un sort de sanctification maléfique, le DD est augmenté de 2. Si le personnage est un buveur d'âmes, il peut lancer ce sort et dépenser 5 points de sa réserve d'âme pour remplir la gemme spirituelle avec l'équivalent d'une âme basique.