

DAMNATION

[Mal, malédiction]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	1 créature touchée
Durée	1 minute et instantanée (voir texte)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Canalisant le blasphème des fiélons dans sa main, le personnage marque sa cible d'une corruption brève mais profonde, damnant irrémédiable son âme si elle venait à mourir dans la minute qui suit. Si le personnage est Loyal Mauvais, les âmes sont envoyées aux Enfers. Si le personnage est Neutre Mauvais, les âmes sont envoyées en Abaddon. Si le personnage est Chaotique Mauvais, les âmes sont envoyées aux Abysses.

Ceux qui sont tués alors qu'ils sont sous l'effet de ce sort ne peuvent pas être ressuscités par les moyens normaux. Seul un fidèle d'une divinité ou d'un demi-dieu du même alignement que le personnage peut ramener à la vie une âme ainsi damnée. Les autres lanceurs de sorts doivent réussir un test de niveau de lanceur de sorts ($DD = 10 + \text{le niveau de lanceur de sorts du personnage}$) pour ramener à la vie une créature tuée sous l'effet de damnation. Les sorts miracle et souhait ramènent à la vie la victime d'une damnation sans avoir à effectuer un test de niveau de lanceur de sorts.

Une âme peut également être libérée suite aux efforts de quelqu'un qui se rendrait dans le plan approprié physiquement, localiserait l'âme concernée et la guiderait hors du plan, ce qui lui permettrait de se rendre à la bonne destination dans le grand au-delà pour être ensuite rappelée à la vie normalement. Le lanceur de sorts peut mettre fin aux effets de sa propre damnation en lançant à nouveau le sort et en se concentrant sur une cible précédente. Celle-ci est alors libérée et se rend à l'endroit qui lui convient dans la mort, cela ne la ramène pas à la vie.

Des sorts tels que annulation d'enchantement, dissipation de la magie et délivrance des malédictions annulent ce sort s'ils sont lancés avec succès avant que la cible ne meure.