

# MARQUE DE LA JUSTICE

[malédiction]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	permanente (voir description)
JS	aucun
RM	oui

Le sort fait apparaître une trace indélébile sur la cible. Le lanceur de sorts décide au moment de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela consiste à choisir le crime que l'on souhaite que la cible cesse de perpétrer). Dès qu'elle a le comportement en question, elle subit une malédiction, comme le sort du même nom.

Ce sort nécessitant un temps d'incantation de dix minutes et le tracé d'une marque sur la cible, il peut uniquement être lancé sur un individu consentant ou immobilisé.

Tout comme malédiction, marque de la justice ne peut pas être dissipée, mais annulation d'enchantement, délivrance des malédictions, miracle, souhait et souhait limité en viennent à bout (à noter que délivrance des malédictions ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé marque de la justice). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.