

MARQUE NOIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	permanent
JS	Volonté, annule
RM	oui

La marque noire est une malédiction particulièrement crainte par les pirates. Une tâche noire, illusoire et intangible, se forme au-dessus de la tête de la créature ciblée et reste en place jusqu'à ce qu'elle meure ou jusqu'à ce que la malédiction soit levée. La marque noire ne peut être recouverte ou dissimulée par aucun moyen, pas même par le biais d'une autre illusion.

La marque noire émet une aura maudite dans un rayon de 3 mètres autour de la cible. Quiconque à l'intérieur de l'aura bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes effectués contre la cible. De plus, la cible subit un malus de -4 aux jets de sauvegarde effectués contre les effets de mort.

Chaque jour pendant lequel une créature est affublée d'une marque noire, elle doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, la créature subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Il est impossible de soigner cet affaiblissement tant que la marque noire n'est pas levée. Si la valeur de Constitution de la cible tombe à 0, elle meurt. Les pirates tués par ce sort se relèvent souvent sous forme de fantôme, mais cette transformation n'est pas un effet direct produit par la marque noire.

La marque noire ne peut pas être dissipée mais il est possible de la retirer en utilisant une annulation d'enchantement, un souhait limité, un miracle, une délivrance des malédictions ou un souhait.