

MARQUE

[malédiction]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	1 jour/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Marque appose une rune ou une marque indélébile de 6 caractères au maximum sur une créature, lui infligeant 1 point de dégâts. La marque se place sur toute zone exposée de la créature, typiquement sur le visage ou l'avant-bras. On peut cacher la marque à l'aide de vêtements ou l'ôter en la raclant (ce qui inflige 1d6 points de dégâts), bien que la marque revienne si l'on soigne ces dégâts.