

MARQUES D'INTERDICTION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un ennemi et un allié
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule (voir texte)
RM	oui

Les marques d'interdiction laissent une empreinte magique sur deux créatures, ce qui les empêche de commettre un acte de violence l'une envers l'autre. Quand le personnage incante ce sort, il choisit un allié et un ennemi, tous deux à portée. Ces deux cibles sont alors marquées d'un sceau d'interdiction. Si elles veulent s'attaquer avant la fin de la durée du sort, même avec un sort qui demande de viser sa cible, l'attaquant doit réussir un jet de Volonté. S'il réussit, il peut attaquer normalement, sinon, il ne peut effectuer son attaque et perd son action. Ce sort n'empêche pas les cibles de s'attaquer avec des sorts ou des pouvoirs à effet de zone.