

MISE À MORT

[Mal, mort]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature vivante touchée
Durée	instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie vitale d'une créature. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

===Mythique===

Le portée du sort s'élève à courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux). Les pv temporaires gagnés par le biais de ce sort s'élèvent à 2d8 et les bonus d'altération à la Force à +4, en plus d'un bonus d'altération à la Dextérité de +4.

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le temps d'incantation est réduit à une action immédiate et le personnage peut cibler une créature qu'il a tuée lors de son dernier tour comme si elle était encore vivante : la cible morte ne peut effectuer aucun