

ORBE DU NÉANT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	sphère de 30 cm de diamètre
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Le personnage crée une petite sphère d'énergie négative pure qui ne pèse rien. Par une action de mouvement, il peut la déplacer d'un maximum de 9 mètres (6 c) par round, dans n'importe quelle direction. Si elle entre dans la case d'une créature vivante, elle s'arrête de bouger pendant 1 round et la créature gagne un niveau négatif (Vigueur pour annuler). Une créature qui passe à travers la case occupée par la sphère ou termine son tour dedans reçoit aussi un niveau négatif (Vigueur pour annuler). 24 heures après avoir reçu un ou plusieurs niveaux négatifs à cause de la sphère, la victime doit réussir un jet de Vigueur par niveau négatif (le DD du jet de sauvegarde est égal au DD de ce sort). En cas de réussite, la victime se débarrasse de son niveau négatif. Si elle échoue, il devient permanent.

Si plusieurs orbes (issus de différentes incantations du sort) entrent dans la même case, ils fusionnent automatiquement. L'orbe qui en résulte utilise le DD le plus grand des incantations fusionnées et la durée d'activité restante la plus longue. Si les orbes appartiennent à différents lanceurs de sorts, ils doivent faire des tests d'Intelligence opposés pour déplacer la sphère.

Un mort-vivant qui traverse une case occupé par un orbe ou termine son tour dedans gagne 2d4 × 5 points de vie temporaires pendant 1 heure.

===Mythique===

Une créature qui rate son jet de sauvegarde contre l'orbe subit deux niveaux négatifs au lieu d'un seul. Un jet de Vigueur réussi réduit cette perte à un niveau négatif.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, l'orbe ne s'arrête pas automatiquement lorsqu'elle entre dans une case occupée par une créature vivante, mais, au cours d'un même round, le DD du jet de sauvegarde diminue de 2 points pour chaque créature après la première affectée. Une créature peut être affectée par l'orbe du néant une seule fois par round, même si l'orbe traverse la case où'elle occupe plusieurs fois.