

QUÊTE

[langage, malédiction, mental]

Incantation	10 minutes
Composantes	V
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature vivante
Durée	1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
JS	aucun
RM	oui

Ce sort est semblable à mission, si ce n'est qu'il affecte un nombre de DV de la créature illimité et n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Si le sujet ne peut accomplir sa quête pendant vingt-quatre heures, il subit un malus de -3 à chaque valeur de caractéristique. Ces malus s'accumulent chaque jour, jusqu'à un total de -12, mais les valeurs de caractéristiques ne descendent jamais en dessous de 1. Ces malus disparaissent vingt-quatre heures après que le sujet s'est réattelé à sa quête.

Délivrance des malédictions peut mettre un terme à quête, mais seulement si le personnage qui le lance a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que celui qui a assigné la quête. Annulation d'enchantement est sans effet. Par contre, miracle, souhait et souhait limité mettent un terme à ce sort.

Quête est le terme universellement reconnu par les magiciens, les ensorceleurs et les bardes, mais les prêtres des clergés