

* INVOCATION

SCEAU DU SERPENT

[force]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	livre ou texte touché
Durée	permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)
JS	Réflexes, annule
RM	non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur de tout texte long de vingt-cinq mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe le lecteur (à condition qu'il existe une ligne d'effet entre le symbole et la cible).

Voir le texte ne suffit pas à déclencher le sort, il faut le lire volontairement. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts.

Tant que la victime reste enfermée dans le champ de force, elle ne vieillit pas. Elle cesse également de respirer et de dormir, elle n'a ni faim ni soif et elle ne peut pas récupérer ses sorts. Elle est dans un état d'animation suspendue, inconsciente du monde qui l'entoure. En revanche, elle peut être blessée, voire tuée, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne la protège pas des attaques. Un personnage agonisant ne perd pas de pv supplémentaires, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée. Il est impossible de remarquer le symbole dissimulé par des moyens ordinaires et détection de la magie indique seulement que le texte entier est magique.

En cas de succès, dissipation de la magie fait disparaître un sceau du serpent. Effacement aussi, mais il détruit la page tout entière.

On peut lancer sceau du serpent en l'accompagnant d'autres sorts qui dissimulent ou