

SÉQUESTRATION

Incantation	1 action simple ou voir description
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature
Durée	[permanente] (voir description)
JS	voir description
RM	oui (voir description)

Séquestration permet d'enfermer l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse. La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle soit brisée, auquel cas la victime se matérialise à nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité issue d'un autre plan, l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service mais s'il ne le fait pas immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.

On peut déclencher ce sort de deux manières :

Incantation. La première méthode consiste à lancer séquestration comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (par une action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le lanceur de sorts prononce le nom de la créature lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.

Déclenchement différé. La seconde méthode est bien plus insidieuse car elle consiste à faire entrer un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation en possession de la cible. Le sort se déclenche au moment du contact entre la créature et l'objet. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. On peut lancer un sort d'attraction sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière s'en saisit, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ni résistance à la magie.