

SYMBOLE FATAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	0 m (voir texte)
Zone/Cible	1 symbole
Durée	voir texte
JS	Volonté, 1/2 dégâts
RM	oui (voir texte)

Ce sort fonctionne comme symbole de mort mais, quand le personnage utilise la composante matérielle, il dessine le symbole fatal dans une case de 1,50 m de côté. Une fois le symbole déclenché, il se met à luire et demeure 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à ce qu'il ait fait un nombre d'attaques d'opportunité égal à son niveau, selon ce qui se produit en premier. Une fois déclenché, le symbole menace sa case et la zone qui l'entoure comme s'il était une créature M qui manie une version magique de l'arme qui a servi de focalisateur. Le symbole utilise le niveau du personnage + 1 + modificateur d'Intelligence (magicien, magus ou sorcière) ou de Sagesse (prêtre) ou de Charisme (ensorceleur, oracle) comme BBA. Il a droit à plusieurs attaques d'opportunité par round (1 + modificateur de la valeur de caractéristique utilisée pour déterminer le BBA). Il gagne un bonus aux dégâts égal au modificateur de la valeur de caractéristique utilisée pour déterminer le BBA. Une version d'ombre du personnage apparaît pour tenir l'arme et attaquer.

Le symbole attaque les créatures qui ne sont pas harmonisées avec lui et qui provoquent une attaque d'opportunité de sa part. En revanche, quand il attaque une créature pour la première fois, il doit vaincre sa résistance à la magie, sinon, il ne peut pas la blesser et n'essaye plus jamais de l'attaquer. De plus, quand il attaque une créature pour la première fois, la victime a droit à un jet de Volonté pour remarquer qu'il s'agit d'une attaque d'ombre et subir seulement la moitié des dégâts.

Un symbole fatal peut être rendu permanent avec un sort de permanence par un lancer de sort de niveau 13 ou plus pour 10 000 po.