

TÂCHE NOIRE

[malédiction, terreur]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	une créature
Durée	permanente
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage marque la cible d'une tache noire sur la peau. Il peut déterminer la forme exacte de la marque, mais elle ne peut pas être plus grande que sa main. La tache noire fonctionne comme la marque de la justice. Une fois la marque activée, la victime est secouée dès qu'elle se trouve sur l'eau ou dans l'eau, à plus de 1,50 mètre du rivage. De plus, tant que la tache noire est active, sa victime est frappée par l'effet exilé par la nature, sauf que toutes les créatures de sous-type eau ou aquatique ou possédant une vitesse de nage sont hostiles, même si elles ne sont pas de type animal. En revanche, la tache n'affecte pas les autres animaux.

===Mythique===

Chaque jour pendant lequel la créature affectée par ce sort se trouve sur l'eau ou dans l'eau à plus de 1,5 kilomètre du rivage, elle (ou le bateau sur lequel elle navigue) est attaquée par un ou plusieurs monstres de sous-type eau ou aquatique, comme s'ils avaient été convoqués par une convocation d'alliés naturels VII (NI S 12).