

⚡ ÉVOCAATION

ABRI

[force, force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	6 m (4 c)
Zone/Cible	sphère de 6 m (4 c) de rayon centrée sur la position du personnage
Durée	2 heures/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

En lançant ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. La moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. En plus du personnage, l'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir comme bon leur semble. Par contre, si le personnage sort de la sphère, celle-ci disparaît aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre -15°C et $+35^{\circ}\text{C}$, la température à l'intérieur de la sphère est constante à 20°C . En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue de la même façon, à raison de 1°C pour 1°C (s'il fait -25°C dehors, il fera donc 10°C dans les limites de la zone d'effet du sort). Les occupants sont également protégés contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri est de forme hémisphérique, le personnage pouvant l'éclairer de manière diffuse ou l'éteindre sur commande. Bien qu'il soit opaque vu du dehors, le champ de force est transparent de l'intérieur. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, les occupants ne pouvant être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).