

 ABJURATION

BRISE-MAGIE MINEUR

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule (voir texte)
RM	oui

Le personnage crée un souffle d'énergie discordant qui perturbe la magie disponible de la cible à chaque round au début de son tour.

Si la cible prépare ses sorts, elle doit choisir l'un de ses sorts préparés de niveau 3, qui est immédiatement perdu. Si la cible n'a pas de sort préparé de niveau 3, elle doit perdre un sort préparé de niveau 2 (ou perdre un sort préparé de niveau 1 si elle n'a pas de sort préparé de niveau 2).

Si la cible est un lanceur de sorts spontanés, elle perd l'un de ses emplacements de sorts de niveau 3. Si la cible n'a pas d'emplacements de sorts de niveau 3, elle perd un emplacement de sort de niveau 2 (ou un emplacement de sort de niveau 1 si elle n'a pas d'emplacement de sort de niveau 2).

Il n'y a pas de jet de sauvegarde au lancement du sort, mais la cible peut effectuer un jet de Volonté à chaque round au début de son tour.

Si la cible possède plus d'une classe de lanceur de sorts, le personnage choisit au hasard laquelle il affecte. Ce sort n'a aucun effet sur les pouvoirs magiques.

Pour tout sort ou emplacement de sort perdu à cause de ce sort, on considère que le lanceur a raté un test de concentration alors qu'il essayait de lancer son sort : le sort ou l'emplacement de sort est perdu et n'a aucun effet, mais le lanceur le récupère normalement la prochaine fois qu'il prépare ses sorts ou regagne ses