

 ABJURATION

CICATRICE MAGIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone/Cible	deux cubes de 3 m de côté par niveau (F)
Durée	10 minutes/niveau (T)

Ce sort puissant invoque le même type de dévastation magique à l'origine de la Désolation de mana il y a fort longtemps. Celle-ci est toutefois beaucoup plus localisée et heureusement temporaire.

À l'intérieur de la zone d'effet de la cicatrice magique déterminée par le personnage, les couleurs de l'environnement pâlissent, comme si le sort les atténuait, et des ondes de couleurs chatoyantes la traversent régulièrement. À l'intérieur de cette zone, les sorts, les pouvoirs magiques et les objets magiques activés déclenchent automatiquement un événement de magie primordiale. Un lanceur de sorts peut éviter le déclenchement d'un tel événement en réussissant un test de concentration (DD = 15 + deux fois le niveau du sort), mais les créatures qui ne savent pas lancer des sorts et qui activent des objets magiques ne disposent pas de cette possibilité.

Le personnage gagne un bonus d'intuition de +4 aux tests de concentration effectués pour empêcher le déclenchement d'évènements de magie primordiale quand il se trouve au sein d'une cicatrice magique qu'il a lui-même créée. Toutefois, s'il déclenche un tel événement, il peut lancer deux fois le d100 et choisir le résultat qu'il souhaite appliquer pour déterminer l'évènement.