

# DÉBLOCAGE

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m <sup>2</sup> /niveau
Durée	instantanée (voir description)
JS	aucun
RM	non

Déblocage permet d'ouvrir les portes coincées, fermées à clef ou bloquées par une barre ainsi que celles qui sont protégées par des sorts comme verrouillage ou verrou du mage. Le personnage doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts contre le DD du verrou, avec un bonus de +10. S'il réussit, il ouvre jusqu'à deux éléments de fermeture. Ce sort ouvre également les passages secrets, les boîtes et les coffres. Il brise aussi les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes qui maintiennent quelque chose fermé. Lorsque ce sort est utilisé sur porte protégée par un verrou du mage, il ne dissipe pas le verrou mais en suspend les effets pendant 10 minutes. Dans toutes les autres situations, la porte reste dans l'état dans lequel le sort de déblocage l'a laissée (elle ne se referme pas d'elle-même). Déblocage ne permet pas de soulever une herse et n'a pas d'effet sur les cordes, les lianes ou les plantes grimpantes. Il faut noter que la puissance du sort est limitée par sa zone d'effet. Chaque utilisation du sort peut débloquent jusqu'à deux moyens de fermeture différents.

## ===Mythique===

Le sort déverrouille jusqu'à trois systèmes de fermeture au lieu de deux. Il ouvre automatiquement les serrures de qualité très simple ou moyenne sans avoir besoin d'effectuer un test de niveau de lanceur de sorts. si le personnage utilise le sort à l'encontre d'une porte fermée par un verrou du mage, il peut effectuer gratuitement un test de dissipation contre lui comme s'il utilisait une dissipation de la magie ciblée, en ajoutant son grade au test.

Amplifié (3ème). Le personnage peut dépenser deux utilisations de pouvoir mythique pour cibler un objet verrouillé par grade et déverrouiller jusqu'à quatre systèmes de fermeture sur chacun d'entre eux. Il peut effectuer gratuitement un test de dissipation contre un verrou du mage sur chacun des objets et ouvre automatiquement les serrure de bonne qualité et de qualité inférieure (nul besoin de test de niveau de lanceur de sorts).

Si la porte est dotée d'un piège qui se déclenche en cas d'ouverture, le personnage prend connaissance du piège et de sa nature générale, et la porte est déverrouillée mais ne s'ouvre pas