

 ABJURATION

DÉFENSE MAGIQUE

Incantation	30 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	n'importe où dans la zone défendue
Zone/Cible	jusqu'à 20 m ² /niveau (F)
Durée	2 heures/niveau (T)
JS	voir description
RM	voir description

La zone protégée acquiert une puissante aura magique d'abjuration. Un sort de dissipation de la magie réussi ciblant un effet spécifique peut le faire disparaître, mais cela n'affecte pas pour autant le reste du sort. Une disjonction réussie, elle, dissipe totalement la défense magique.

===Mythique===

Le personnage est alerté comme avec une alarme mentale dès qu'une créature pénètre dans la zone gardée tant que lui et la zone gardée se situent sur le même plan. À volonté, le personnage peut se concentrer pour observer la zone gardée comme s'il utilisait un oeil du mage. Lorsqu'il commence sa concentration, le capteur apparaît toujours à un point qu'il désigne lorsqu'il lance le sort. Le personnage peut placer deux des cinq effets indiqués dans la description du sort (lumières dansantes et ainsi de suite) au lieu d'un seul.

Amplifié (3ème). Le personnage peut placer les effets suivants où il le souhaite à l'intérieur de la zone gardée en dépensant une utilisation supplémentaire de pouvoir mythique par effet.

Tentacules noirs dans un endroit. Ils réapparaissent au bout de dix minutes s'ils ont été dissipés.

Dissipation de la magie dans un endroit. Le personnage sélectionne une zone d'une taille maximale de 1,50 mètre de côté. Une créature qui entre ou passe au travers de cette zone est ciblée par le sort. Jet de sauvegarde : Volonté annule. Résistance à la magie : oui.

Enchevêtrement dans quatre endroits. L'effet réapparaît au bout de dix minutes s'il a été