

 ABJURATION

ENCEINTE PARFAITE DU MERCENAIRE

[force]

| | |
|-------------|------------------------------------|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, M |
| Portée | contact |
| Zone/Cible | émanation immobile de 3 m de rayon |
| Durée | 1 round/niveau (T) |
| JS | aucun |
| RM | voir description |

Le lanceur crée autour de lui un champ de force invisible au sein duquel la magie ne peut exister. Dans la zone du sort, les effets sont réprimés et on considère que les créatures sont affectées par une zone d'antimagie. Une sphère de force impénétrable et immobile entoure la zone, correspondant en tout point à un mur de force sphérique, ce qui inclut son immunité à la dissipation de la magie et sa vulnérabilité à une sphère d'annihilation ou à un sceptre d'oblitération. La barrière a une solidité de 40 et 20 points de vie par niveau de lanceur de sorts. Elle peut être endommagée par des attaques ordinaires comme par des sorts lancés depuis l'extérieur de la zone. Si la bulle de force est détruite, le sort prend fin.

Aucun sort ne peut être lancé depuis l'intérieur, vers l'intérieur ou vers l'extérieur de l'enceinte ; les effets de téléportation qui ignorent un mur de force (comme porte dimensionnelle ou téléportation) sont bloqués par la zone d'antimagie de l'enceinte.

L'enceinte parfaite du mercenaire produit le même effet qu'une zone d'antimagie sur les créatures convoquées de tout type et sur les morts-vivants intangibles, les faisant disparaître en un clin d'œil tant que l'enceinte parfaite du mercenaire est en place, à moins que leur éventuelle résistance à la magie leur permette de