

 **ABJURATION**

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle ou contact
Zone/Cible	le jeteur de sorts ou créature touchée
Durée	10 minutes/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature ciblé de se déplacer et de combattre normalement, même si elle subit les effets d'un sort ou d'une magie qui réduit ses déplacements (comme les sorts de brouillard dense, lenteur, toile d'araignée ou à cause de la paralysie). Toutes les manœuvres offensives qui visent à agripper la cible échouent automatiquement et elle réussit forcément tous ses tests de manœuvres offensives et d'Évasion destinés à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se déplacer et attaquer normalement quand il se trouve sous l'eau, même s'il manie des armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), tant qu'il s'agit de combat au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Toutefois, liberté de mouvement ne permet pas à un personnage de respirer sous l'eau.