

 ABJURATION

SANCTUAIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	non

Une fois le personnage protégé par sanctuaire, tout adversaire tentant de l'attaquer ou de le prendre pour cible avec un sort doit tout d'abord réussir un jet de Volonté. En cas de réussite, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement, sinon, il ne peut pas attaquer le personnage (mais il perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par sanctuaire. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être affecté par des sorts de zone. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs, mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse aussitôt.

===Mythique===

Si un attaquant réussit son jet de Volonté pour attaquer la cible protégée, ajoutez le grade du personnage à la CA de la cible contre l'attaque. Si la cible utilise un sort ou un pouvoir de soins sur une autre créature, celle-ci bénéficie des effets d'un sanctuaire non-mythique pendant un round. Si la créature brise le sanctuaire non-mythique en passant à l'attaque, les guérisons ultérieures appliquées par la cible sur cette créature ne créeront plus cet effet.

Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il sélectionne un nombre de créatures supplémentaires situées à portée égal à la moitié de son grade. Ces créatures bénéficient des effets d'un sanctuaire non-mythique.