

ANTIMAGIE DU DIEU DÉFUNT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	3 m
Zone/Cible	émanation de 3 m centrée sur le personnage
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	aucun
RM	voir description

L'antimagic du Dieu défunt est l'un des nombreux sorts conçus à l'origine par le Dernier des premiers hommes avant sa déification. Elle crée une zone dans laquelle les sorts sélectionnés par le personnage ne fonctionnent tout simplement plus. Le personnage choisit, au moment de l'incantation, un sort par tranche de cinq niveaux de lanceur de sorts. Il n'est pas possible de modifier ce choix après l'incantation. L'antimagic du Dieu défunt fonctionne par ailleurs comme une zone d'antimagic, sauf que son émanation empêche le fonctionnement des sorts choisis uniquement. Seule l'exacte sélection des sorts est affectée : une antimagic du Dieu défunt lancée pour empêcher l'incantation d'une convocation d'alliés naturels II n'empêchera pas l'incantation d'une convocation d'alliés naturels I ou d'une convocation d'alliés naturels III. Si le personnage se déplace dans la zone d'un sort actif précédemment lancé qui fait partie de la sélection des sorts bannis, ce sort est affecté comme par une zone d'antimagic. Si le sort affecte une créature convoquée dotée d'une résistance à la magie, le personnage doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie de cette créature pour provoquer sa disparition.

Une antimagic du Dieu défunt peut même annuler une zone d'antimagic, une autre antimagic du Dieu défunt ou tout autre sort spécifiquement immunisé à une zone d'antimagic (comme un mur de force, une sphère prismatique et un mur prismatique). Plusieurs effets d'antimagic du Dieu défunt peuvent se chevaucher. Leurs effets se cumulent et empêchent le fonctionnement de tous les sorts ciblés par les multiples émanations d'antimagic du Dieu défunt. Les effets de sort créés par des artefacts ou des divinités ne peuvent être dissipés par l'antimagic du Dieu défunt.

===Mythique=== Le personnage ajoute la moitié de son grade au nombre de sorts qu'il décide de bloquer dans la zone. Par une action complexe, il peut dépenser une utilisation de pouvoir mythique pour changer un des sorts bloqués par cet effet. Il peut le faire aussi souvent qu'il le souhaite pendant la durée du sort.