

 **ABJURATION**

# DISSIPATION DE LA MAGIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Dissipation de la magie permet de mettre un terme à un sort lancé sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique ou de contrer un sort jeté par un autre lanceur de sorts. Un sort dissipé se termine comme si sa durée normale était écoulée. Certains sorts font exception à cette règle et ne sont pas affectés par une dissipation de la magie (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur description). Dissipation de la magie peut également dissiper les effets des pouvoirs magiques de certaines créatures, mais pas les contrer au moment où ils sont lancés. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, car l'intervention magique se termine immédiatement, bien avant que la dissipation ne puisse agir.

Dissipation de la magie peut servir de deux manières différentes : dissipation ciblée ou contresort.

**Dissipation ciblée.** Le sort cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et comparer le résultat avec un DD dépendant du niveau de lanceur de sorts de l'effet ciblé (DD = 11 + niveau de lanceur de sorts ; s'il y a plusieurs effets en jeu, on ne considère que celui qui possède le plus haut niveau de lanceur de sorts). Si le personnage réussit, il met fin à l'effet. Sinon, il compare son résultat à un autre effet (en considérant les effets dans l'ordre décroissant de leur niveau de lanceur de sorts). Il répète ce processus jusqu'à ce qu'il ait dissipé un des sorts qui affectaient la cible ou qu'il ait échoué pour chacun d'eux.

Par exemple, si un lanceur de sorts de niveau 7 lance dissipation de la magie contre une créature affectée par peau de pierre (NLS 12) et vol (NLS 6) et qu'il obtient 19 à son test de lanceur de sorts, il ne parvient pas à dissiper la peau de pierre (il aurait fallu qu'il fasse 23 ou plus) mais il dissipe le vol (pour lequel il lui suffisait de faire 17). S'il avait obtenu 23 ou plus, il aurait dissipé la peau de pierre et le vol serait resté intact. S'il avait obtenu moins de 17, il n'aurait rien dissipé.

Le personnage peut viser un sort spécifique qui affecte une cible ou un sort qui affecte une zone (comme un mur de feu). Le personnage doit annoncer l'effet qu'il vise. Si le résultat de son test de