

 **ABJURATION**

DISSIPATION SUPRÊME

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, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur description). Dissipation suprême 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 suprême peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

Dissipation ciblée. Le sort cible une créature, un objet ou un autre sort. Il dissipe un sort par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts que possède le personnage, en commençant par le sort de plus haut niveau. 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 commence par 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 ou plusieurs des sorts (à hauteur du quota précité) qui affectaient la cible ou qu'il ait échoué pour chacun d'eux.

Par exemple, si un lanceur de sorts de niveau 12 lance dissipation suprême contre une créature affectée par peau de pierre (NLS 12), vol (NLS 6) et Bouclier (NLS 4), 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) et le Bouclier (pour lequel il lui suffisait de faire 15). S'il avait obtenu 23 ou plus, il aurait dissipé la peau de pierre, le vol et le Bouclier (ne pouvant dissiper plus de trois sorts, un éventuel quatrième effet reste quant à lui toujours actif). S'il avait obtenu moins de 15, il n'aurait rien dissipé.

