

IMMORTALITÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	une créature vivante touchée
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur, annule (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente).

Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie, comme les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes de Constitution, les effets de mort ou l'absorption d'énergie. Les sorts qui soignent les points de dégâts affectent normalement la créature.

===Mythique=== Si le personnage dépense une utilisation de pouvoir mythique lorsqu'il lance ce sort, il devient un point d'ancrage pour son âme et celles de ses alliés. La portée s'élève à 9 mètres et au lieu d'affecter une créature, le sort affecte tous les alliés situés dans une émanation de 9 mètres de rayon autour de lui.

Amplifié (8ème). Si le personnage dépense trois utilisations de pouvoir mythique, la portée s'élève à 1,5 kilomètre et la zone d'effet est une émanation de 1,5 kilomètre de rayon centrée sur le personnage.