

 **ABJURATION**

ZONE D'ANTIMAGIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	3 m (2 c)
Zone/Cible	émanation de 3 m (2 c) de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	aucun
RM	voir description

Ce sort d'abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui se trouve dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.

Une zone d'antimagie annule (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Le temps passé à l'intérieur de la zone d'antimagie est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort dont les effets sont annulés.

Les créatures convoquées de n'importe quel type disparaissent dès qu'elles pénètrent dans une zone d'antimagie puis réapparaissent au même endroit dès que la sphère s'est déplacée. Elles cessent en fait d'exister pendant une durée qui est décomptée normalement de leur durée d'invocation. Si on lance zone d'antimagie dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD est égal à la résistance à la magie du monstre). L'effet des invocations instantanées n'est pas modifié par une zone d'antimagie car la magie qui a permis l'apparition de ce qui est invoqué a depuis longtemps disparu.

Les créatures normales peuvent entrer dans la zone d'antimagie, tout comme les projectiles non-magiques. De plus, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La zone d'antimagie n'a pas d'effet sur les golems et les autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles aient été convoquées, comme indiqué plus haut). Cette règle s'applique également aux élémentaires, aux morts-vivants et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort. Dissipation de la magie ne peut rien contre cette abjuration.

Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne