

CERCLE DE TÉLÉPORTATION

Incantation	10 minutes
Composantes	V, M
Portée	0 m
Zone/Cible	cercle de 1,50 m (1 c) de rayon téléportant ceux qui l'activent
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	non
RM	oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur toute surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de téléportation suprême, toute créature se trouvant en son sein. Il est impossible de modifier la destination du cercle déterminée. Le sort échoue automatiquement si la destination correspond à un objet solide, un autre plan ou un lieu inconnu du mage (une description précise suffit néanmoins dans ce cas là).

Le cercle est quasiment indétectable. Ainsi, afin d'éviter que d'autres créatures ne l'actionnent accidentellement, il est préférable que le mage l'indique.

Il est possible d'user de permanence sur le sort cercle de téléportation. Si le cercle est mis hors-service de quelque façon que ce soit, il reste inactif pendant dix minutes avant d'être de nouveau opérationnel.

Les pièges magiques tels que cercle de téléportation sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Perception pour les repérer, puis de Sabotage pour les mettre hors service. Pour chaque jet, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour cercle de téléportation.