

 ABJURATION

CERCLE MAGIQUE CONTRE LE MAL

[Bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	contact
Zone/Cible	émanation de 3 m (2 c) de rayon à partir de la créature touchée
Durée	10 minutes/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	non (voir texte)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. Pour maintenir une créature à distance, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de protection contre le Mal). Néanmoins, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le sort présente aussi une version alternative que le personnage peut choisir au moment de l'incantation. On peut diriger le cercle magique vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Dans le cas de la seconde possibilité, le cercle magique sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que Bon (comme celles issues des sorts de contrat, contrat intermédiaire et contrat suprême) pour une durée maximale de vingt-quatre heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du cercle magique. L'entité est dans l'incapacité de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop volumineuse pour tenir dans le cercle magique, le sort se transforme en protection contre le Mal pour le sujet en question.

La fonction de piège de cercle magique laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est rompu, l'effet s'achève instantanément. De son côté, la créature piégée ne peut rien tenter contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais d'autres créatures le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle a le droit d'effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à vaincre la résistance à la magie de la créature, celle-ci se libère, saccageant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (changement de plan, cliquettement, passage dans l'éther, portail, porte