

## CHAMP DE FORCE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	jusqu'à 3 m (2 c)/niveau
Zone/Cible	émanation de 3 m (2 c) de rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible faisant obstacle à toutes autres créatures qui voudraient approcher. Il choisit la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se situant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. Si elles échouent, elles se retrouvent dans l'incapacité d'avancer en direction du personnage pendant toute la durée du sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le désirent, et rien ne les empêche par exemple d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance. Si le lanceur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il se met à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne ne serait ce qu'un peu du personnage, elle se retrouve immédiatement dans l'incapacité de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.