

 ABJURATION

PIÈGE À ARME

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort crée un champ magique invisible qui n'empêche pas les armes (manufacturées ou naturelles) de se diriger vers le personnage, mais qui entrave leur mouvement lorsqu'elles sont rétractées.

Lorsque le personnage est touché par une attaque au corps à corps, il peut effectuer un test de niveau de lanceur de sorts contre le DMD de son assaillant. S'il réussit, l'arme ou la partie du corps de l'assaillant qui a attaqué le personnage est prise dans le champ, comme si elle était magiquement fixée au corps du personnage. En cas d'échec, l'adversaire peut rétracter son arme normalement.

Si l'arme de corps à corps de l'adversaire est piégée dans le champ, il peut la lâcher librement et s'éloigner du personnage. Si l'adversaire a attaqué avec une partie de son corps (comme un poing, une corne, une queue, etc.) ou s'il a attaqué avec une arme mais refuse de la lâcher, il devient agrippé. Puisque le personnage n'utilise aucune partie de son corps pour maintenir une prise sur l'adversaire, il n'est pas lui-même agrippé.

Une fois que l'arme d'un adversaire est capturée, le personnage peut effectuer un nouveau test de niveau de lanceur de sorts contre le DMD de cet adversaire à chacun de ses tours suivants pour maintenir la prise. Il s'agit d'une action simple pendant laquelle le personnage peut accomplir n'importe quelle action de lutte habituelle, mais s'il choisit d'immobiliser l'adversaire, il devient également agrippé. Au tour de l'adversaire, celui-ci peut essayer de rétracter son arme ou son membre grâce à un test de manœuvre offensive ou d'évasion dont le DD est égal à celui du jet de sauvegarde du sort.

Tant que piège à arme est actif, le personnage peut effectuer des attaques de corps à corps et lancer des sorts normalement, mais il ne peut pas porter d'attaques avec des armes à distance, car le champ magique les immobiliseraient. Il n'est pas possible d'immobiliser plus d'un membre ou d'une arme à la fois dans le champ magique. Si le personnage a déjà une arme ou un membre de l'adversaire coincé dans le champ et qu'il est touché par une seconde attaque de corps à corps, il doit choisir l'arme ou le membre qu'il souhaite piéger. L'autre arme ou membre n'est pas affecté par le sort.