

CHARGE TÉLÉKINÉTIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature consentante
Durée	instantanée
JS	Volonté pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage utilise la télékinésie pour lancer un allié à travers le champ de bataille, n'importe où dans les limites du sort. Tant que l'allié bouge, il vole au ras du sol, à moins que vous n'en décidiez autrement. Ce déplacement provoque les attaques d'opportunité habituelles mais le personnage peut soulever son allié au-dessus des obstacles ou hors de portée des ennemis, tant qu'il ne le sort pas des limites du sort. Si votre allié se trouve adjacent à un adversaire quand il atterrit, il peut dépenser une action immédiate pour faire un jet d'attaque avec un bonus de +2.