

# INVOCATION INSTANTANÉE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	voir description
Zone/Cible	1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m
Durée	permanente jusqu'à utilisation
JS	aucun
RM	non

Grâce à ce sort, le personnage fait apparaître dans sa main un objet (pas une créature vivante) qui peut provenir quasiment de n'importe où.

Le lanceur de sorts doit tout d'abord placer une signature magique sur l'objet en question. Il lance ensuite ce sort, qui consigne une description magique et invisible de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. Après cela, le lanceur de sorts peut appeler l'objet en prononçant un mot de commande choisi lors de l'incantation tout en écrasant la gemme. L'objet apparaît alors instantanément dans sa main. La gemme n'est utilisable que par le lanceur de sorts.

Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas mais le personnage apprend l'identité et la localisation approximative de la personne en question lorsqu'il tente d'appeler l'objet.

L'inscription sur la gemme est invisible. De plus, sa signification n'est évidente que pour le lanceur de sorts ; les autres créatures doivent utiliser un sort de lecture de la magie pour la déchiffrer.

L'objet peut même être appelé à partir d'un autre plan, pour autant que personne ne s'en soit emparé entre temps.