

## MOT DE RAPPEL

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	illimitée
Zone/Cible	le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes
Durée	instantanée
JS	aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	non ou oui (inoffensif, objet)

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage dans son sanctuaire. Ce sanctuaire doit être désigné alors que le personnage prépare le sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît très bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion de trois mètres (2 cases) de côté ou moins. Il n'y a pas de limite de distance à l'utilisation de ce sort au sein d'un même plan, mais mot de rappel ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, tant qu'il ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut également téléporter une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objets dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de téléporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non-magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

{c:sort} {c:sort druide 8} {c:sort prêtre 6} {c:manuel des joueurs} {c:règles officielles}