

RAPPEL À LA VIE

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	créature morte touchée
Durée	instantanée
JS	aucun (voir texte)
RM	oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis peu (au maximum un jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Le retour à la vie est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire du sort perd automatiquement deux niveaux quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de conserver chacun d'eux. Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort.

Une créature revient à la vie avec un nombre de points de vie égal à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. La créature est guérie de tout empoisonnement ou maladie naturelle mais pas des maladies magiques ni des malédictions. Même si le sort referme la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact : on ne peut pas récupérer un membre perdu avec un rappel à la vie. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.

Ce sort ne permet pas de ramener à la vie une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort, pas plus que les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieures et les morts-vivants. Enfin, rappel à la vie n'a aucun effet sur quelqu'un mort de vieillesse.