

TÉLÉKINÉSIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	1 créature
Durée	concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir texte)
JS	Volonté, annule (objet, voir texte)
RM	oui (objet, voir texte)

Cette incantation permet de déplacer des objets ou des créatures à distance, juste en se concentrant. Selon la version choisie, le sort génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer un objet pesant jusqu'à 12,5 kg par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kg au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de six mètres par round. Une créature peut annuler cet effet s'il vise l'un de ses objets en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.

Cette version du sort dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément si le personnage arrête de se concentrer. Il peut déplacer le poids horizontalement, verticalement ou en oblique mais il ne peut pas l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le lanceur de sorts cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.

Le personnage peut manipuler un objet par télékinésie comme s'il le tenait en main. Il peut donc abaisser un levier, tirer sur une corde, tourner une clef dans une serrure, etc. à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort. Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais une activité qui demande une telle dextérité nécessite un test d'Intelligence DD 15.

Manœuvres de combat. Une fois par round, on peut utiliser télékinésie pour exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Ces actions sont résolues de façon normale mais elles ne provoquent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de manœuvre offensive et y ajoute son bonus d'Intelligence (dans le cas d'un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version du sort dure 1 round par