

TÉLÉPORTATION

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	personnelle et contact
Zone/Cible	le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée	instantanée
JS	aucun ou Volonté, annule (objet)
RM	non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur à sa charge maximale) par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut quatre créatures de taille M, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le lanceur de sorts n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre nécessitent un tel jet.

Le personnage doit avoir une idée exacte de l'endroit où il va réapparaître. Plus le personnage a une image mentale précise de sa destination, plus il a de chances que le sort fonctionne convenablement. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.

Afin de voir comment le sort se comporte, jetez 1d100 et référez-vous à la table ci-dessous, dont les termes sont définis ici :

Familiarité. « Très familier » décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui. « Soigneusement étudié » représente un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a vu de ses propres yeux. « Vu à l'occasion » indique un lieu que le personnage a vu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien. « Vu une fois » désigne un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.

« Destination erronée » représente un endroit qui n'existe pas, comme si le personnage se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement modifié. Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.