

Se téléporter

Règle additionnelle

Les conditions :

Obligation d'apprendre avec un maître. Obligation d'avoir la compétence tissage. Créer une compétence Téléportation pour le personnage.

Gros crissement magique à l'endroit du départ et un léger à l'arrivée.

Trois étapes pour se téléporter :

- Avoir le lieu cible en vue ou bien le connaître
- Faire un tissage entre un élément de la vie et un élément de la mort, les deux doivent être représentatifs du lieu cible [jet intel + tissage]
- Activer la téléportation avec de la magie du vent (éclat de bézoard ou objet enchanté) [jet dextérité + tp]

Problèmes courants :

Si le lieu est mal visualisé ou qu'il a drastiquement changé depuis, le risque de se tp dans un élément du décor est grand.

Si le tissage rate, le sort de téléportation ne peut pas être lancé. La téléportation est dangereuse si le tissage ne fait qu'une réussite partielle. Grandes chances de ne pas atterrir au bon endroit.

Si le tissage est fait avec deux mauvais éléments, le sort ne peut pas être lancé. Si le tissage est fait avec le mauvais élément de la vie, le personnage ne se retrouve pas au bon endroit. Si le tissage est fait avec le mauvais élément de la mort, le personnage arrive évanoui et couvert de blessures.

Une fois le tissage réussi et l'activation lancée, la téléportation est automatique. Pour savoir les ravages rencontrés selon la réussite ou non du sort, se référer à la suite.

Jet de dés :

Le MJ fait un jet de ravages au dé de 20. Le jet de ravages est à modérer considérablement lorsque le personnage augmente son niveau de compétence en téléportation.

Réussite :	Réussite partielle :	Échec :
1-8 : tout va bien	1-4 : tout va bien	1 : tout va bien
9-12 : nausées et vomissements	5-9 : nausées et vomissements	2-5 : nausées et vomissements
13-16 : évanouissement	10-14 : évanouissement	6-11 : évanouissement
17 : tp dans un objet	15-16 : tp dans un objet	12-14 : tp dans un objet
18 : perte d'un bras ou d'une jambe	17 : perte d'un bras ou d'une jambe	15 : perte d'un bras
19 : perte d'une partie des entrailles	18 : perte d'une partie des entrailles	16 : perte d'une jambe
20 : folie	19-20 : folie	17 : corps parsemé de trous
		18 : perte d'une partie des entrailles
		19-20 : folie

Dans le cas d'un échec critique : corps dispersé entre le point de départ et celui d'arrivée.

Dans le cas d'un réussite critique : tout va bien.

Dans l'univers :

Le référent pour la téléportation à la Guilde des Mages : Emre Sonatir, dit Plop (52 ans, grand, chauve, barbiche et pince-nez). Il se téléporte tout le temps, partout et en ne faisant presque aucun crissement magique. Son artefact d'activation est une bague montée d'un éclat de bézoard sur une roue crantée. A chaque cran, ça entame légèrement l'éclat en libérant une petite quantité de magie qui lui suffit pour se téléporter.

Roman est particulièrement friand de ce sort aussi, mais il ne comprend pas vraiment comment ça marche, c'est naturel chez lui. L'explication la plus plausible est que s'imaginer le lieu cible lui suffit à faire l'effet du tissage et l'activation se fait par le bézoard de vent qu'il aurait, selon la légende, assimilé à son corps accidentellement il y a de nombreuses années.