

Les déplacements

Les lanceurs de sorts -qu'ils emploient de la magie arcane ou sacrée- et les créatures ayant les facultés naturelles de déplacement, s'adressent aux créatures élémentaires pour se transporter. Une créature élémentaire répond à cet appel. Ces dernières respectent en principe une stricte neutralité. Nul n'est en mesure de se transporter d'un monde à un autre monde sans l'intervention d'une créature élémentaire à l'exception de:

- ◆ *les membres de l'Ordre et de l'Organisation qui progressent au sein des réseaux de failles;*
- ◆ *les créatures élémentaires qui exploitent les énergies pour se mouvoir et pour répondre aux demandes diverses de transport entre les mondes;*
- ◆ *les Chronophages qui en ont intrinsèquement les capacités, bien que personne n'ait jamais aperçu une de ces créatures ailleurs que dans la gangue.*

Note : des accidents faillés provoquent parfois des déplacements de portion de territoire -emportant êtres et choses- vers d'autres mondes voire époques. Le monde central Almagamo ne semble pas affecté par ces accidents.

Les déplacements inter-mondes:

Pour se téléporter, il faut envoyer l'un des sorts suivants:

- Teleport without error 3 ou 4 (niveaux 8 ou 9);
 - Astral spell (7);
 - Etherealness 2 (niveau 7);
 - Sorts spécifiques équivalents.
-

Les déplacements intra-mondes

Les magies arcanes, sacrées ou naturelles, fonctionnent selon le tableau ci-dessous:

Nom du sort (niveau du sort)	Effet
Dimension door (4)	10 m / niveau
Plane shift (5) ou Faille shift (5)	1 Km / niveau
Teleport (5)	1 Km/ niveau
Teleport without error 1 (6)	5 Km / niveau
Teleport without error 2 (7)	10 Km / niveau
Teleport without error 3 (8)	50 Km / niveau
Teleport without error 4 (9)	à destination
Etherealness 1 (6)	5 Km / niveau
Etherealness 2 (clerc 7 ou magicien 8)	50 Km / niveau
Word of recall 1 (6)	10 Km / niveau
Word of recall 2 (7)	50 Km / niveau
Word of recall 2 (7) clerc 18 et +	à destination