

ŒIL INDISCRET SUPRÊME

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	1,5 km
Zone/Cible	10 yeux au moins en état de lévitation
Durée	1 heure/niveau (voir description) (T)
JS	aucun
RM	non

Ce sort fait apparaître des orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux ») en nombre égal à $1d4 +$ niveau de lanceur de sorts. Ces orbes s'éloignent en tous sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil bénéficie de vision lucide sur 36 m (24 c). Ils peuvent donc possiblement se déplacer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale.

Les yeux sont très fragiles mais, en raison de leur petite taille, il sont difficiles à remarquer. Chaque œil est une créature artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 m (6 c) (bonus de +20 aux tests de Vol), +16 aux tests de Discrétion. Son modificateur de Perception est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +25). Il peut être trompé par les illusions et il est gêné par l'obscurité, le brouillard et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil qui avance dans le noir est obligé de progresser à tâtons.

Quand le personnage crée les yeux, il leur donne des instructions en vingt-cinq mots au maximum. Les orbes disposent des mêmes connaissances que leur créateur.

Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu'il a vu. Il faut un round pour regarder une heure d'images. Une fois que l'œil a fait son rapport, l'œil disparaît.

Si un œil s'éloigne à plus d'un kilomètre et demi du mage, il disparaît. Le personnage sait immédiatement quand un œil a disparu mais il ne sait pas pourquoi.

La durée de vie des yeux est d'une heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu'ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. On peut les détruire à l'aide d'une dissipation de la magie (un jet par œil s'il y en a plusieurs dans la zone de dissipation). Un œil envoyé dans le noir se détruit s'il heurte un mur ou tout autre solide.