

INSECTES ESPIONS

Incantation	1 round
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	jusqu'à 1 insecte espion/4 niveaux
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Le personnage convoque un ou plusieurs coléoptères noirs luisants qui possèdent un certain niveau d'intellect et font de parfaits espions. Lorsqu'ils sont en sa présence, les insectes obéissent aux ordres mentaux du personnage, et celui-ci peut en diriger autant qu'il le souhaite par une action simple, si tant est qu'il donne le même ordre à chacun. Afin de donner des ordres différents à des insectes différents, le personnage doit dépenser une action simple par directive. Un insecte en contact physique avec le personnage peut répondre à des questions à propos de ce qu'il a observé, à un rythme d'une question par round. Il ne peut se baser que sur ses sens, et ne peut pas répéter les paroles. Il peine à porter un jugement subjectif sur les choses, et les questions qui impliquent un tel raisonnement ont peu de chances de mener à une réponse claire. Par exemple, un insecte est incapable d'analyser l'état émotionnel de quelqu'un ou de déterminer qui parmi un groupe d'individus est le chef.

Chaque insecte est de taille I et possède 1 point de vie, une CA de 20 (Dex +2, taille +8), une vitesse de base de 1.5 m, une vitesse d'escalade de 1.5 m et une vitesse de vol de 6 m (manœuvrabilité parfaite). Les insectes utilisent les bonus aux jets de sauvegarde du personnage, ont un bonus en Perception égal à 5 + la moitié de son niveau de lanceur de sorts, et ne peuvent pas porter d'attaque. À cause de leur taille insignifiante et de leur nature magique, ils peuvent effectuer des tests de Discrétion pour éviter d'être remarqués même s'ils n'ont aucune source d'abri ni de camouflage, et ont un bonus en Discrétion égal à 18 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Les insectes sont capables de grimper sur des créatures de taille TP ou plus grandes pendant qu'ils utilisent la Discrétion afin de les suivre sans être remarqués. Une créature de taille TP bénéficie d'un bonus de +16 au test de Perception pour remarquer un insecte qui lui grimpe dessus. Pour chaque taille au-delà de TP de la créature sur laquelle les insectes grimpent, ce bonus est réduit de 4 (jusqu'à un minimum de +0 pour les créatures de taille TG ou supérieur).

Le personnage peut également maintenir une faible connexion mystique avec ces insectes qui lui permet de savoir où ils sont. Par une action complexe, il peut se concentrer sur le sort afin de connaître la direction et la distance approximative de chaque insecte.