

LOCALISATION DE CRÉATURE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau (80 c + 8 c/niveau), centré sur le jeteur de sorts
Durée	10 minutes/niveau
JS	aucun
RM	non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve une créature connue du personnage. A la fin de l'incantation, le personnage fait lentement des tours sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (si elle ne se trouve pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts apprend également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique autant que quelqu'un connu personnellement par le personnage. Il ne peut pas localiser une créature d'un type général. Pour que localisation de créature fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres/6 cases ou moins).

Les cours d'eau bloquent le sort. Il ne permet pas de localiser les objets. Il peut être trompé par des sorts comme antidétection, double illusoire et métamorphose.