

⚡ ÉVOCAATION

MAIN DU BERGER

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	7,5 km
Zone/Cible	main spectrale
Durée	1 heure/niveau
JS	aucun
RM	non

Une main spectrale apparaît. Le lanceur de sort peut ensuite l'envoyer chercher un personnage situé dans un rayon de 7,5 km. Une fois que la main a retrouvé la créature, elle effectue des signes et l'incite à la suivre pour la reconduire jusqu'au prêtre.

La main prend forme face au lanceur de sorts, qui lui décrit physiquement l'individu (ou la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais aucun concept abstrait ou ambigu comme le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part à la recherche d'une créature qui y ressemble. Le temps nécessaire pour la retrouver dépend de la distance qui la sépare du prêtre :

```
{| CLASS="tablo" | - CLASS="titre" | Distance || Temps nécessaire à la localisation | - CLASS="premier" |
Jusqu'à 30 m || 1 round | - CLASS="alt" | 300 m || 1 minute | - | 1,5 km || 10 minutes | - CLASS="alt" | 3 km ||
1 heure | - | 4,5 km || 2 heures | - CLASS="alt" | 6 km || 3 heures | - | 7,5 km || 4 heures }
```

Une fois la cible localisée, la main effectue des signes pour l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui en empruntant le chemin le plus rapide possible. Elle lévite à trois mètres devant la cible et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (son déplacement maximum est de 72 m par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle devait ramener arrive près du prêtre.

La cible n'est pas forcée de suivre la main ou de se montrer amicale envers le lanceur de sorts. Si elle décide de ne pas suivre la main, cette dernière continue de lui faire des signes, autant qu'elle le peut, avant de disparaître à l'expiration du sort. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît néanmoins et la personne doit alors se débrouiller seule.