

⚡ ÉVOCAATION

MAIN ECTOPLASMIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50m + 1,50m/2 niveaux)
Zone/Cible	un appendice ectoplasmique
Durée	1 minute/niveau
JS	aucun
RM	non

Le personnage manifeste une main animée à travers le voile ectoplasmique pour manipuler des objets, attaquer des créatures, et livrer des sorts de contact de loin. La main reste liée au personnage par des tendons ectoplasmiques. La main ectoplasmique et ses tendons ont une solidité de 10 et un nombre de points de vie égal à 10 + le niveau de lanceur de sorts du personnage. Les tendons peuvent être endommagés ou brisés depuis tout son long, ce qui met fin au sort. La main ectoplasmique possède l'esquive totale, utilise les jets de sauvegarde de son lanceur, et a une CA de 24 (+6 armure naturelle, +8 taille). La main ectoplasmique peut se déplacer de 9 m par round, et à chacun de ses tours le lanceur peut utiliser son action de mouvement pour lui ajouter 9 m de déplacement supplémentaires. Si le personnage utilise une action rapide, la main ectoplasmique peut effectuer une attaque en utilisant le BBA maximum du personnage, modifiant ses jets d'attaque et de dégâts avec la caractéristique d'incantation du personnage (celle qui détermine le DD de ses sorts). Cette attaque inflige 1d6 points de dégâts avec une attaque de coup, et la main ectoplasmique peut manier n'importe quelle arme légère à une main. La main ectoplasmique menace et peut prendre les ennemis en tenaille.

La main ectoplasmique a également d'autres fonctions.

Livrer un sort de contact. La main ectoplasmique peut livrer n'importe quel sort de 6e niveau ou moins avec une portée de contact que le personnage lance. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque de contact au corps à corps de cette façon.

Manipuler un objet. La main ectoplasmique peut manipuler les objets qui ne sont pas tenus et qui ne pèsent pas plus de 2,5kg par niveau de lanceur de sorts, elle peut les déplacer de 6 m par round dans n'importe quelle direction, sans dépasser la portée maximale du sort. Elle peut utiliser des leviers, ouvrir les portes qui ne sont pas bloquées, ou renverser des objets. Si la main ectoplasmique doit effectuer un test de Force, elle utilise la caractéristique d'incantation du personnage comme valeur de Force. Utiliser la main ectoplasmique de cette façon demande de la concentration au lanceur, il doit dépenser toutes les actions qui auraient été nécessaires à la manipulation de l'objet ciblé.