

⚡ ÉVOCAATION

MAIN IMPÉRIEUSE

[force]

| | |
|-------------|---|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, F |
| Portée | moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau) |
| Zone/Cible | main de 3 m/2 c de long |
| Durée | 1 round/niveau (T) |
| JS | aucun |
| RM | oui |

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc.

la main impérieuse poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. La main impérieuse a droit à une bousculade par round. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité et son BMO est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (utilisé comme bonus de base à l'attaque) plus un bonus de Force de +8 (27 en Force) et de taille de +1 (taille G). La main se déplace toujours en même temps que son adversaire pour le repousser aussi loin que possible. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement. La main empêche les ennemis du personnage de s'approcher de lui à moins qu'ils réussissent une bousculade et parviennent à repousser la main vers lui.

Une main impérieuse mesure trois mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Elle possède le profil suivant : CA 20 (-1 taille, +11 armure naturelle) et autant de points de vie que le nombre de points de vie maximum du mage. Elle est affectée par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas.

La main ne provoque jamais d'attaques d'opportunité. Elle est incapable de franchir un mur de force ou d'entrer dans une zone d'antimagie. Si elle traverse un mur prismatique ou une sphère prismatique, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur.

Décantation détruit la main, tout comme dissipation de la magie.