

MAIN SPECTRALE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 main spectrale
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Une main spectrale prend forme à partir de l'énergie vitale du personnage. Elle se matérialise et se déplace selon les souhaits de son créateur, ce qui lui permet de lancer à distance des sorts de contact de bas niveau. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais on peut les soigner normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de portée « contact » du 4e niveau ou moins par l'intermédiaire de la main spectrale, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon constitue une attaque normale). La main se trouve toujours entre l'ennemi et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou si elle quitte son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à ses côtés.

Intangible, la main n'est pas affectée par les armes ordinaires. Elle possède l'aptitude d'esquive extraordinaire (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 (+8 taille, +4 armure naturelle). Le modificateur d'Intelligence du personnage s'applique à la CA de la main, à la place du modificateur de Dextérité de cette dernière. Enfin, elle possède entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).