

ORIENTATION

Incantation	3 rounds
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle ou contact
Zone/Cible	le jeteur de sorts ou la créature touchée
Durée	10 minutes/niveau
JS	aucun ou Volonté, annule (inoffensif)
RM	non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné comme une ville, un château, un lac ou un donjon. Sa destination peut se trouver en extérieur ou sous terre tant qu'elle est suffisamment importante : le sort ne permet pas de se rendre à la cabane d'un bûcheron mais il permet d'atteindre un camp de bûcherons. Le sort se base sur les localités, pas sur les créatures ou les objets qui s'y trouvent. L'endroit recherché doit se trouver sur le même plan que le personnage au moment où celui-ci lance le sort.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire. Dans une grotte par exemple, il permet au personnage de savoir instinctivement quel couloir choisir quand il se trouve à un carrefour. Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que le personnage a atteint sa destination. Orientation permet au personnage et à ses compagnons de sortir d'un dédale en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet, ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.) qui peuvent empêcher le personnage de suivre les indications données par le sort.