

## PISTAGE DES TRACES

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	empreinte touchée
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Il suffit que le personnage touche une empreinte pour avoir une nette image mentale de la personne ou de la créature qui l'a laissée. Cette image a exactement la même apparence que la créature au moment où elle a laissé l'empreinte, ce qui comprend son équipement, son matériel ou toute chose qu'elle porte à cet instant. Par exemple, l'empreinte d'un cheval révélera aussi bien la monture que le cavalier qui la chevauchait au moment où elle a laissé son empreinte.