

# CONTACT AVEC LES PLANS

Incantation	10 minutes
Composantes	V
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	concentration

{s:FAQ}→ Contact avec les plans : Puis-je faire 10 au test d'Intelligence imposé par ce sort ?

Voir son Int et son Cha réduits à 8 par une entité extraplanaire représente une menace significative, par conséquent le personnage ne peut pas faire 10 à ce test. (Retour au \_\_sort\_\_) Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.).

Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

Le personnage peut contacter un plan Élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contactée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre momentanément de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux plus éloignés ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Dès les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la divinité qui conditionne les effets (dans certains cas, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influencer sur le résultat). Il se peut (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux ou puissances supérieures.

Éviter une perte d'Intelligence ou de Charisme. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour parer à une éventuelle perte d'Intelligence et de Charisme. S'il échoue à ce test, ces deux valeurs tombent à 8 et le personnage ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Il ne peut faire 10 à ce test. Si un tel incident se produit, il survient dès la première question posée et le personnage n'obtient aucune réponse.

Si un contact est réussi, lancez 1d100 et référez vous à la table pour déterminer le type de réponse obtenue. \* Réponse exacte. Le personnage obtient une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible