

CRÉATION DE PAYSAGE MENTAL

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone/Cible	1 créature
Durée	10 minutes/niveau
JS	Volonté, dévoile (voir texte)
RM	oui

Le personnage crée un paysage mental immersif où pénètrent son esprit et celui de sa cible. À lui de choisir si ce paysage est évident ou voilé, inoffensif ou nuisible. Il peut choisir n'importe quelle forme et taille, ainsi que n'importe quel type de gravité (mais il ne peut pas faire en sorte qu'elle soit si forte qu'elle blesse les créatures présentes). Ce paysage a un écoulement temporel normal, pas d'alignement et une magie normale.

Le personnage désigne le lieu d'apparition de sa cible et de lui-même. Il n'a pas besoin de voir sa cible pour l'entraîner dans son paysage mental mais il doit savoir qu'elle se trouve à portée. Si le personnage vise une zone comportant plus d'une créature vivante et qu'il ne les a jamais vues auparavant (par exemple s'il sait qu'un groupe de soldats se trouve dans un baraquement mais qu'il ne les voit pas à travers la porte), la cible du sort est désignée au hasard. Si le personnage a vu la créature qu'il a choisie comme cible (pour reprendre l'exemple précédent, s'il a vu le sergent entrer dans la pièce un instant plus tôt), il peut la sélectionner sans risque d'erreur, même en présence des autres. Le personnage doit apparaître quelque part dans son paysage mental bien qu'il puisse sans mal se cacher aux yeux de sa cible si elle ignore qu'elle se trouve dans un tel paysage. Le personnage doit aussi créer une méthode pour sortir du paysage mental au moment où il lance le sort. Elle doit être applicable au vu des caractéristiques de l'environnement, mais elle peut être cachée ou difficile à mettre en œuvre. C'est au MJ de décider si l'échappatoire est raisonnable ou non. Toute méthode raisonnable permettant de s'éveiller d'un rêve lors d'un sommeil profond permet aussi de quitter un paysage mental.

De nouvelles créatures peuvent pénétrer dans le paysage mental, en plus des deux premières, généralement via une porte dimensionnelle. Le personnage peut ajouter des créatures illusoires à son paysage mental mais il ne peut en diriger qu'une à la fois ou se concentrer sur une seule à la fois. Seule celle-ci sera alors crédible, les autres resteront silencieuses ou prononceront seulement des phrases génériques et répétitives.

Comme pour tous les paysages mentaux, les créatures qui se trouvent dans celui-ci sont incapables