

DAMNATION DE LA MÉMOIRE

[effet mental]

Incantation	1 heure
Composantes	V, G, F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	toutes les créatures vivantes à portée
Durée	permanente
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage nomme une créature et supprime tout souvenir de l'implication de cette créature dans les événements dont se souviennent les cibles. Les cibles oublient qui a exactement accompli les actes de la créature nommée ou supposent qu'un autre individu les a accomplis. Autrement, le personnage peut nommer n'importe quel événement survenu dans les dernières 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou un sujet unique (défini à la discrétion du MJ) comme un secret honteux du roi qui a été récemment révélé ou une petite révolte qui a été réprimée sans ménagement, et efface tout souvenir relatif à ce sujet de l'esprit de toutes les créatures dans la zone. Les souvenirs des faits et des sujets qui sont de notoriété publique (les informations révélées par un test de Connaissances d'un DD de 10 ou moins) ne peuvent pas être volés de cette manière.

Les souvenirs perdus sont stockés dans la gemme qui sert de focalisateur (qui devient terne à l'intérieur et ne peut plus être utilisée comme focalisateur ou composante matérielle pour n'importe quel autre sort, y compris une nouvelle incantation de celui-ci). Les cibles n'émettent aucune magie et le sort ne peut pas être dissipé sur eux ; seul le focalisateur conserve une aura magique, et ce n'est qu'en ciblant la gemme que le sort peut être dissipé, terminé, ou réprimé avec de l'antimagie. Si la gemme est détruite ou si le sort est dissipé (ce qui détruit la gemme), tous les souvenirs volés retournent aux créatures affectées.