

● DIVINATION

DÉTECTION DE PENSÉES

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	18 m (12 c)
Zone/Cible	émanation en forme de cône
Durée	concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné :

Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1).

Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence à la fois supérieure ou égale à 26 et au moins 10 points plus élevée que celle du personnage, celui-ci est étourdi pendant 1 round et le sort se termine immédiatement. Ce sort ne révèle pas l'emplacement des créatures que le personnage ne voit pas, même s'il en détecte les pensées.

Troisième round : pensées superficielles de tous les esprits situés dans la zone d'effet. Si une créature réussit un jet de Volonté, le lanceur de sorts ne peut pas en lire ses pensées ; il doit lancer détection de pensées une seconde fois s'il veut une autre chance de le faire. Les créatures d'intelligence animale (Intelligence 1 ou 2) possèdent des pensées simples correspondant à un niveau instinctif.

Le personnage peut pivoter sur lui-même pour examiner une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90