

EXPRESSION DU PSYCHONAUTE

[émotion, mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le personnage
Durée	1 round/niveau (T)
JS	voir texte
RM	non

Le personnage voyage au-delà des portes de la perception pour entrer dans un état de conscience altéré. Bien que cette migration hallucinatoire soit totalement irréaliste, le corps et l'esprit du personnage y réagissent entièrement. Le personnage obtient un bonus alchimique de +4 à une caractéristique aléatoire, ainsi qu'un malus de -2 à une autre. Si le bonus s'applique à la Force, le malus s'applique à l'Intelligence, et inversement. Si le bonus s'applique à la Dextérité, le malus s'applique à la Sagesse, et inversement. Si le bonus s'applique à la Constitution, le malus s'applique au Charisme, et inversement. À chaque round et par une action simple, le personnage peut explorer les moindres recoins de son imagination afin d'altérer sa propre existence. S'il le fait, il doit tenter un jet de Volonté contre le DD du sort. S'il le réussit, le bonus alchimique s'applique à une nouvelle caractéristique. S'il le rate, il est étourdi pendant 1 round alors que son esprit est surmené par la découverte d'une vérité inattendue le concernant.