

# HALLUCINATION PROGRAMMÉE

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	une créature
Durée	permanente jusqu'à déclenchement, puis 1 minute/niveau
JS	Volonté, dévoile
RM	oui

Ce sort fonctionne comme hallucination audiovisuelle, excepté que le fantôme de ce sort n'a pas d'effet apparent jusqu'à ce qu'une condition spécifique se produise. Le personnage doit vaincre la résistance à la magie de la cible pour implanter une hallucination programmée, mais la cible n'a droit à un jet de Volonté pour dévoiler l'illusion qu'une fois la condition déclenchée (auquel cas elle a droit à un jet de Volonté automatique, comme avec hallucination audiovisuelle). Le fantôme peut inclure des éléments auditifs, olfactifs, visuels, tactiles et thermaux, y compris des paroles intelligibles.

Le personnage définit la condition de déclenchement (comme entendre un certain mot ou voir un type de créature) au moment de lancer le sort. L'évènement qui active l'illusion peut être aussi détaillé ou aussi vague que souhaité, mais doit être basé sur un déclencheur auditif, tactile, olfactif ou visuel. Le déclencheur ne peut pas être basé sur un élément qui n'est pas évident pour des sens normaux, comme un alignement. Hallucination programmée utilise les sens de la cible pour détecter les déclencheurs.