

IMAGE DÉROBÉE

Incantation	1 action complexe
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	gemme transparente touchée
Durée	permanent ou 1 minute/niveau (voir texte)
JS	Volonté, annule (objet)
RM	oui (objet)

Un maître des parchemins de la Compagnie des Explorateurs a mené des recherches et conçu ce sort en étudiant les notes fragmentaires d'un ascète de l'Empire de l'Est rédigées dans un étrange grimoire. Les rumeurs prétendent que l'Explorateur aurait dissimulé pas moins d'une douzaine de gemmes d'image dérobée permanentes dans les coffres et tiroirs de son étude.

Ce sort emmagasine des images à l'intérieur d'une gemme. Pour emmagasiner une image, le personnage doit toucher une gemme d'une valeur minimale de 500 po lors de l'incantation du sort. La gemme peut dès lors enregistrer l'image de toutes les choses visibles situées dans un cône de neuf mètres de long, à partir de la gemme et dans la direction choisie par le personnage. Ce dernier peut également capturer une image moins détaillée d'un unique objet en vue. Une fois l'incantation terminée, la gemme s'opacifie et il est impossible de discerner l'image qu'elle contient. L'image dérobée demeure à l'intérieur de celle-ci jusqu'à ce qu'elle soit libérée ou dissipée.

Pour libérer une image, le personnage doit toucher une gemme contenant une image dérobée par une action simple et prononcer le mot de commande défini lors de l'incantation du sort. Pendant une minute par niveau de lanceur de sorts, l'image stockée à l'intérieur de la gemme devient perceptible. Les détails de cette image sont aussi précis qu'ils l'étaient au moment de l'incantation. La vision dans le noir n'aide pas à percevoir les détails d'une image dérobée, mais la vision nocturne ou d'autres talents visuels exceptionnels peuvent révéler des informations qui ont échappées au lanceur de sorts. Les sources de lumière plus intenses qu'une lumière vive voient leur intensité réduite à une vive lumière quant à l'image dérobée. Une fois l'image libérée, elle ne peut être à nouveau emmagasinée dans la gemme.

Le sort d'image dérobée peut être rendu permanent grâce au sort de permanence lancé par un lanceur de sorts de niveau 10 au moins pour un coût de 5 000 po. La gemme ciblée peut dès lors être activée ou désactivée en prononçant le mot de commande approprié, et projeter l'image indéfiniment jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou sa magie dissipée.