

# IMPLANTATION DE PENSÉES

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,5 m [5 c] + 1,5 m [1 c] /2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	permanente
JS	Volonté annule
RM	oui

Vous implantez une idée, un concept ou un doute dans l'esprit du sujet. La cible croit sincèrement que l'idée est la sienne, mais n'est pas forcée d'agir en conséquence. Si l'idée est contraire aux pensées normales de la cible (comme, par exemple, un paladin qui se dirait : « Je devrais assassiner mes amis »), cette dernière peut se douter qu'une magie mentale est à l'œuvre. L'idée doit être suffisamment claire pour être transmise en une phrase ou deux. Il n'est pas nécessaire de parler une même langue pour que le sort réussisse, mais sans une langue commune, seules les idées rudimentaires les plus basiques peuvent être implantées.