

LANCER UN DUEL PSYCHIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone/Cible	1 créature
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté annule

Le personnage entame un duel psychique avec une créature. Ce duel se déroule dans un paysage mental binaire comprenant seulement deux esprits : le sien et celui de sa cible. Le sort se termine et les deux esprits retournent dans leur corps respectif si l'un des deux tombe au-dessous de 0 point de vie ou si les deux acceptent de mettre un terme au duel (une action libre qui peut s'effectuer en dehors de son tour). Même si c'est bien le personnage qui a lancé le sort, il doit réussir un jet de Volonté s'il veut fuir le duel alors que son adversaire refuse de le laisser partir. Il peut aussi quitter le duel via une porte sur un paysage mental (ce sort étant l'un des rares que l'on puisse lancer dans un paysage mental binaire). Le paysage mental binaire est de toute évidence illusoire et son fonctionnement ne change pas si l'un des protagonistes perce l'illusion à jour.