

MICROCOSME

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature ou plus
Durée	permanente
JS	Volonté partiel (voir texte)
RM	oui

Le personnage plonge l'esprit de ses cibles dans un paysage mental voilé de sa conception. Il peut affecter autant de créatures qu'il le désire, sans dépasser une limite de 30 DV de créatures au total. Une créature dotée de 10 DV ou moins n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde, une créature dotée de 11 à 15 DV s'échappe de l'environnement après 10 minutes par niveau du personnage si elle réussit son jet de sauvegarde et une créature possédant 16 DV ou plus annule l'effet sur un jet de sauvegarde réussi. Si personne ne prend soin du corps des créatures à l'esprit prisonnier du microcosme, il finira par mourir de faim et de soif. Une créature ne peut ni entrer ni sortir du microcosme, pas même avec porte sur un paysage mental. Il faut un miracle ou un souhait pour dissiper le sort.

Les créatures piégées dans le microcosme sont sensibles aux effets mentaux visant leur corps physique, cependant, elles les perçoivent comme des événements naturels au sein de leur paysage mental. Si plusieurs créatures sont prisonnières du même microcosme, elles peuvent interagir entre elles au sein de ce paysage mental.