

MYTHES ET LÉGENDES

Incantation	voir description
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation est de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet se trouve à proximité. Si le personnage dispose uniquement d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat final sera moins complet (il permet cependant de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, ce qui permet ensuite de lancer un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement eu vent de quelques rumeurs à propos de sa cible, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Pendant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités routinières (manger, dormir, etc.). Une fois que le temps indiqué s'est écoulé, des légendes en rapport avec le lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe) apparaissent dans l'esprit du personnage. Il peut d'ailleurs s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou d'informations dont jamais personne n'a entendu parler. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'a pas l'importance suffisante pour générer ses propres légendes, le sort reste sans effet. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés « légendaires », tout comme les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou qu'ils ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.