

RECHERCHE DE PENSÉES

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	12 m (8 c)
Zone/Cible	émanation de 12 m (8 c) de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Durée	concentration jusqu'à 1 minute/niveau
JS	Volonté pour annuler
RM	non

Comme la détection de pensées, la recherche de pensées permet d'effleurer celles de ceux qui entourent le personnage. Il peut les parcourir à la recherche d'une réponse à une question simple (comme « Où se trouve l'ancre caché des rats-garous ? ») ou d'une information sur un sujet général (comme les croyances d'un culte maléfique). Il détecte le nombre de créatures situées à portée qui pensent à cette question ou à ce sujet, ainsi que leur emplacement si elles sont visibles. La recherche de pensées ne permet pas réellement de lire dans les pensées, juste de savoir ce que pense une créature à propos du sujet sur lequel le personnage se concentre, à condition qu'elle soit également en train d'y réfléchir. Un jet de Volonté réussi empêche le personnage de sonder les pensées de la créature pendant la durée du sort.

Le personnage peut continuer à se concentrer sur la recherche de pensées alors qu'il mène une conversation ordinaire, ce qui lui permet de poser des questions capitales sur les sujets qui l'intéressent. Une créature qui discute avec lui remarque qu'il est distrait si elle réussit un test de Psychologie DD 25.