

SON IMAGINAIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	sons illusoires
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, dévoile
RM	non

[s:FAQ]→ Son imaginaire : Peut-il manifester des paroles intelligibles ?

Manifester un son qui ressemble à des paroles, et en faire de véritables paroles intelligibles sont deux choses différentes. __Son imaginaire__ peut faire croire à des personnes qui parlent, mais quelqu'un qui écoute est incapable de comprendre ce que ces « personnes » disent. Après tout, c'est un tour de magie, et il ne devrait pas être aussi efficace que ventriloquie (qui est un sort de plus haut niveau.) Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (qui monte, qui descend, qui se rapproche, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation et ne peut plus le modifier par la suite.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut faire autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de quarante humains). Le personnage peut faire croire que des gens chantent ou crient non loin, qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats qui courent et piaillent fait autant de bruit que huit humains qui se livrent au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, alors que le rugissement d'un dragon vaut trente-deux humains.

Toute personne qui entend un son imaginaire a droit à un jet de Volonté pour dévoiler la supercherie.

À noter que son imaginaire permet d'augmenter fortement l'efficacité d'image silencieuse.