

# TERRAFORMATION

|             |                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------|
| Incantation | 1 heure                                              |
| Composantes | V, G, M                                              |
| Portée      | 30 mètres                                            |
| Zone/Cible  | émanation de 30 mètres de rayon autour du personnage |
| Durée       | 1 jour/niveau (voir texte)                           |
| JS          | aucun                                                |
| RM          | non                                                  |

Le personnage transforme le terrain et le climat dans la zone ciblée en un autre type de terrain et de climat adapté à la planète ou au plan sur lequel il se trouve. Par exemple, le personnage peut transformer un désert en plaines. Pour lancer ce sort, le personnage doit dépenser dix utilisations de pouvoir mythique en plus du coût en composantes matérielles. L'effet transforme par magie le climat et les plantes ordinaires pour les adapter au nouveau terrain, mais il n'affecte pas les créatures ou la configuration du sol. La transformation de collines rocheuses en zones boisées transforme l'herbe en buissons et en arbrisseaux, mais elle n'aplanit pas les collines, pas plus qu'elle modifie les animaux pour les adapter au nouvel environnement.

Le personnage peut modifier le climat d'un cran (chaud, tempéré ou froid). L'amplitude maximale de la transformation du terrain est laissée à la discrétion du MJ, mais le sort permet généralement de transformer le terrain ciblé en terrain similaire ou de le modifier d'un cran au sein d'un même archétype de terrain (par exemple, une forêt typique devient une forêt constituée d'arbres massifs ou un sous-bois clairsemés, un marais aux eaux peu profondes devient un marais aux eaux profondes, etc.). Le personnage peut modifier le terrain en un type de terrain similaire ; il peut ainsi transformer une forêt clairsemée en un marais relativement sec. Les créatures locales affectées de manière négative par ces changements prennent la fuite ou meurent rapidement, en fonction de leur mobilité et de leur conscience du changement opéré.

Les incantations successives de ce sort dans une même zone peuvent produire un terrain et un climat radicalement différents de ceux actuellement en vigueur. Le MJ peut décider que certaines modifications environnementales sont inadaptées et diminuent la durée du sort. De la même façon, il peut décider que certaines modifications sont particulièrement adaptées, ce qui rallonge la durée du sort. Ce sort peut donner lieu à de nombreux effets collatéraux en fonction de la nature du changement, du type de terrain environnant, etc. ; ces effets sont déterminés par le MJ au cas par cas. Par exemple, la transformation d'un désert nécessite de puiser de l'eau depuis le sous-sol pour alimenter les plantes, ce qui peut épuiser les nappes phréatiques des environs. La création d'un désert brûlant au milieu d'une toundra gelée créera une zone périphérique constituée de bourbe