

TRAVERSÉE ONIRIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	personnage et une créature/niveau
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage et les autres cibles du sort sont physiquement attirés hors du plan Matériel et entraînés dans la Dimension du Rêve, dans un voyage au cœur des songes de la créature que le personnage a désignée. Dans la Dimension du Rêve, ils se déplacent sur une mer mouvante, faite des pensées, des désirs et des émotions des rêveurs, afin de gagner leur paysage onirique de destination. Pour cela, il leur faut 1 heure. Le personnage peut dissiper le sort à n'importe quel moment avant la fin de cette durée, afin de ramener tout le monde au point de départ, sur le plan Matériel. Du fait de sa nature, le lien entre les rêves et la réalité est ténu et les chances d'arriver précisément où le personnage le souhaite dépendent de sa familiarité avec le rêveur qu'il essaie d'atteindre. Lancez un d100 dans la table suivante pour déterminer la précision du lieu d'arrivée à la fin de la traversée onirique.

Familiarité	À destination	Presque à destination	Ailleurs	Accident
Très familier	1-97	98-99	100	—
Familier	1-94	95-97	98-99	100
Connue	1-88	89-94	95-98	99-100
Vaguement connue	1-76	77-88	89-96	97-100
Fausse identité	—	—	81-92	93-100
Fausse identité	—	—	81-92	93-100

Familiarité. Très familier. Indique que le personnage a eu des contacts au cours des dernières 24 heures avec la créature dont il tente de localiser le paysage onirique via songe, conseil onirique, examen des rêves ou une magie similaire. **Familier.** Implique que le personnage a noué un contact avec elle via l'un de ces sorts au moins une fois dans le passé. **Connue.** Indique que le personnage connaît la créature mais n'a pas établi de contact avec ses rêves grâce à ces sorts. **Vaguement connue.** Indique une créature dont le personnage a entendu parler, qu'il connaît de nom et sous sa véritable