

Faille spirituelle, relation avec l'eau (2)

Faille spirituelle	Aspects génériques	Protection mentale	Illusion	Contact	Impression Imposition
Niveau Faillé 4	* Aucun élémentaire d'eau ne portera atteinte à l'utilisateur. Il l'aidera dans la mesure de ses moyens, inutile de le charmer. * Si suffisamment de temps passé, il peut contacter et/ou summoner un elemental (hors majeur)	* Si attaque psionique dans une zone proche (1"/level), le personnage s'il n'est pas attaqué lui-même, peut agir mentalement (spell like et Magie), 1 segment: une attaque psionique, (2/D); * Protection from charm, duration variable in turn, (1/D); * Protection contre inquisition1, analyse sur un sujet, quelques soient les moyens employés, duration 1-4 hours, (1/D); * Une zone unique de son choix est protégée contre l'inspection1, for 1 month/level, only one time (sauf si l'endroit change); * Disrupt1, dans une zone de 5'x5'/level, suppression des ondes psioniques, charm, possession, impacts mentaux, etc.... Duration: 1 round/level if move with spell caster or 1 turn/level if on a place, save only for level 14 and up, (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>	* Transform1, modification de l'apparence d'un sujet vivant en son opposé (call foe demonist minor), duration variable, (1/D); * Charm2: idem + undead (save -4) or mass charm, save normal, (2/D); * Program illusion, (1/D); * Shades2, creatures have 75% Hp, (1/D); * Illusionary fortification, (1/D); * L'apparence d'un lieu est modifiée1, impossibilité de s'en apercevoir même avec true seeing, area 10"/level, duration, 1 turn/level, (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>	* Divination 2, Base 70 %, réponse + précise (non elliptique), (2/D); * Speak with inanimate object or material, as stone tell for ex., (2/D); * Commune 2 greater, (1/D); * Group mind, (1/D); * Telepathy, (2/D); * Sending, (2/D); * Vision, (1/D); * Contact2, spirit or undead: a speak with dead with dialogue, (2/D); * Minor Revelation1 (see cleric quest spell), (1/D); * Mindnet (see cleric quest spell, 5 creatures), (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>	* Impression2 sur un endroit / lieu / objet: as legend lore mais sur tous types de lieux, (1/D); * Suggestion2: one person (save-4) or mass suggestion, save normal; * Extraction1. Possibilité (variable) d'extraire l'esprit de quelqu'un pour le déplacer pour un temps (variable) ailleurs contre sa volonté, (1/2D); * Empathy reverse1. Possibilité de modifier l'empathie (de son choix) d'une personne pour une durée variable, (1/D); * See/know the past (Ne) (1/D); - Change AI1, Permanent, save negate (une personne), (1/D); - Début de transformation d'une zone1 (ressenti, ambiance, ...), (1/Month); ● <i>Prévoir des dépenses</i>

Légende : D=Day ; T=Turn ; R=Round ; W = Week ; AW = At Will ; F = Faille ; NF = Niveau Faillé ; De = Demonist