

# CRÉATION DE DEMI-PLAN MINEURE

Incantation	2 heures
Composantes	V, G, F
Portée	0 m
Zone/Cible	demi-plan extradimensionnel, jusqu'à 3 cubes de 3 mètre/niveau (F)
Durée	1 jour/niveau
JS	non
RM	non

Le personnage crée un petit demi-plan fini. Pour lancer le sort, il doit se trouver sur le plan Astral ou Éthéré ou sur un plan qui a accès à ceux-ci (comme le plan Matériel).

Quand le personnage lance le sort, il décide si son demi-plan se trouve dans le plan Astral ou Éthéré. Il est rempli d'air ou d'eau (au choix du personnage). En général, le plan est plat et sans particularités, comme un sol de terre, de pierre, d'eau ou de bois. Les « murs » et le « plafond » peuvent avoir l'apparence de terre, de pierre, de bois ou d'eau ou se fondre dans la brume, dans le néant ou dans une autre frontière irréaliste. Les conditions environnementales du plan sont celles d'un jour de printemps tempéré sur le plan Matériel. C'est au personnage de déterminer le niveau de luminosité du plan (vive, normale, faible ou obscure).

Le plan ne possède pas de créatures natives, ni animales ni végétales, mais le personnage peut en importer (si le plan possède une luminosité vive ou normale, elle équivaut à la lumière du soleil pour faire pousser les plantes). L'environnement du plan compte comme un terrain normal vis-à-vis des effets qui visent la terre, la pierre, le bois et autres. Par exemple, le personnage peut utiliser glissement de terrain pour créer une colline et mur de pierre pour ériger une barrière.

Quand le personnage termine l'incantation, il peut gagner immédiatement le plan, avec au maximum sept créatures consentantes qui forment un cercle en se tenant par la main. Le demi-plan est un autre plan d'existence, il est donc hors d'atteinte des sorts et aptitudes qui ne peuvent gagner d'autres plans. Les créatures ne peuvent pas entrer dans le demi-plan à moins d'utiliser une magie de déplacement planaire comme projection astrale, passage dans l'éther ou changement de plan. On considère que le personnage est « très familier » avec tout son demi-plan.

Le personnage peut éjecter une créature de son demi-plan par une action simple. La créature peut résister à l'aide d'un jet de Volonté. Une créature éjectée atterrit dans le plan le plus proche du demi-