

* INVOCATION

CRÉATION DE DEMI-PLAN SUPÉRIEURE

Incantation	6 heures
Composantes	V, G, F
Portée	0 m
Zone/Cible	demi-plan extradimensionnel, jusqu'à 20 cubes de 3 mètre/niveau (F)
Durée	1 jour/niveau
JS	non
RM	non

Ce sort fonctionne comme création de demi-plan mais englobe une zone plus large et permet d'ajouter de nouvelles caractéristiques au demi-plan. Le personnage peut utiliser le sort pour agrandir un demi-plan créé avec création de demi-plan mineure (pas besoin de créer un demi-plan entièrement nouveau), auquel cas le sort a une durée de 1 jour/niveau. Si le personnage lance le sort dans son demi-plan, il peut lui ajouter (ou lui retirer) l'une des caractéristiques suivantes lors de chaque incantation du sort, auquel cas, la durée est instantanée. * Énergie. Le plan gagne la caractéristique énergie positive ou négative (mineure). Un plan ne peut pas être à la fois positif et négatif. * Magie. Le plan a une magie morte, améliorée, entravée ou sauvage. Si le personnage opte pour la magie morte, il est piégé dans son plan à moins d'avoir un portail planaire permanent (comme indiqué plus bas). S'il choisit la magie améliorée ou entravée, il doit aussi choisir le type de magie qu'il veut gêner ou amplifier, comme « les effets du registre du feu ou ceux qui manipulent le feu » ou « les sorts de mort et les sorts du domaine de la Mort et du Repos. » Il est impossible qu'un plan améliore et entrave un même type de magie. * Morphie. Le personnage peut utiliser glissement de terrain à volonté dans le demi-plan pour un dixième de son temps d'incantation normal et il peut remodeler les plantes normales de la même manière (en leur donnant l'apparence de barrières ou de formes humaines par exemple). Il peut même affecter les formations rocheuses mais le temps d'incantation est alors seulement réduit de 50%. * Portail. Le demi-plan possède un portail permanent qui mène à un point précis d'un autre plan et qui sert seulement aux déplacements planaires. Le point d'arrivée doit être très familier au personnage. Ce portail est toujours ouvert et utilisable dans les deux sens mais on peut le sécuriser à l'aide de méthodes ordinaires (en construisant une porte autour, par exemple). * Temps. Par défaut, le temps s'écoule à son rythme normal. En choisissant cette caractéristique, le personnage peut lui donner un cours erratique, faire un flot temporel (moitié moins ou double de la normale) ou créer un plan intemporel.

Le personnage peut rendre le sort permanent à l'aide d'un sort de permanence pour 22 500 po. S'il a lancé plusieurs sorts de demi-plan pour agrandir la zone, chaque sort a besoin de sa propre