

PIÈGE TÉLÉPORTEUR

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveaux) / (20 c + 2 c/niveaux)
Zone/Cible	un cube de 12 m3/niveau (S)
Durée	1 jou/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui

Piège téléporteur protège une zone, et redirige toute téléportation vers ou depuis la zone vers un point spécifique dans la zone, déterminé au moment du lancement. La destination doit être un espace ouvert, bien que la présence d'une surface solide, pour que la cible se tienne debout, ne soit pas obligatoire. La zone du sort comprend les murs et autres objets solides ou liquides (ce qui empêche les intrus de contourner la protection en se téléportant dans un mur ou par des moyens similaires).

À votre discrétion, le piège téléporteur peut exclure une catégorie d'êtres, comme un alignement, un type de créature, ou ceux qui portent un objet spécifique ou qui connaissent un mot de passe (bien que cela ne marche que si la créature se téléporte depuis la zone, et non à l'intérieur). Il faut choisir cette option et les conditions au moment où vous lancez le sort. Des conditions excessivement compliquées peuvent entraîner l'échec complet du sort. De multiples lancements de piège téléporteur peuvent être reliés pour couvrir une zone plus grande, permettant ainsi aux créatures téléportées d'être dirigées vers un point unique dans la zone combinée couverte par les sorts.

Piège téléporteur peut être rendu permanent pour 7 000 po. Un sort unique de permanence peut être utilisé sur tous les pièges téléporteurs dont la destination est la même, mais le coût en pièces d'or doit être dépensé pour chaque sort individuel.