

* INVOCATION

PORTAIL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	voir description
Durée	instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)
JS	aucun
RM	non

Ce sort a deux effets distincts. Tout d'abord, il établit un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de passer de l'un à l'autre (dans n'importe quel sens).

Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le portail.

Ce portail prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 m à 6 m de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme le désire son créateur (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle qui ouvre sur le plan contacté : toute créature qui passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.

Le portail a deux faces : un recto et un verso. Le recto ouvre sur le plan choisi, mais pas le verso. Si une créature traverse le portail par cette face, il ne se passe rien.

Voyage interplanaire. Si on utilise un portail pour voyager entre les plans, il fonctionne comme un changement de plan, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le personnage. Les dieux et autres entités qui règnent sur un plan peuvent empêcher que l'on ouvre un portail dans leur domaine. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le portail pour être emmenés à destination. On ne peut pas utiliser de portail pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve, ce sort fonctionne uniquement pour les voyages interplanaires.

Le jeteur de sorts maintient le portail ouvert pendant un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts) à condition de rester entièrement concentré. S'il est déconcentré, le sort se termine aussitôt.

Appel de créatures. Un portail permet aussi de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le portail s'ouvre à