

 **ILLUSION**

PORTE SUR UN PAYSAGE MENTAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	1 portail illusoire
Durée	10 minutes/niveau
JS	Volonté annule (voir texte)
RM	non

Le personnage ou d'autres créatures entrent dans un paysage mental ou s'en échappent par une porte imaginaire. Cette dernière prend la forme que désire le personnage, mais elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre. Ce sort a différents effets selon que le personnage se trouve dans un paysage mental ou non au moment où il le lance.

Quand il le lance alors qu'il ne se tient pas dans un paysage mental, la porte donne sur un paysage habité par une créature de son choix située à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) de la porte. La créature devient le conduit de la porte et peut tenter un jet de Volonté pour refuser l'entrée dans son paysage mental. Le personnage doit être conscient de l'existence du paysage s'il veut y relier une porte. S'il arrive à se lier au paysage mental, il désigne autant de créatures qu'il désire : elles sont alors capables de voir la porte et de la franchir comme s'il s'agissait d'une porte réelle. Il peut nommer des créatures précises, des catégories de créatures ou donner accès à toutes. Les créatures autres que celles désignées ne perçoivent pas la porte et ne peuvent pas l'utiliser, de même que les créatures dépourvues d'intelligence ou immunisées contre les effets mentaux. Une fois que quelqu'un est entré dans le paysage mental par la porte, un double de cette porte apparaît dans le paysage, à côté de la créature qui a servi de conduit. Toute personne se trouvant dans un paysage mental perçoit la porte qui s'y trouve et peut l'utiliser. Toute personne qui entre dans le paysage est soumise à ses règles mais sait qu'elle se trouve dans un paysage mental si le personnage lui a dit où le portail menait.

Quand le personnage lance ce sort au sein d'un paysage mental, un double de la porte apparaît à côté de son corps dans le monde réel. Si le créateur du paysage mental se trouve dedans, il peut faire un jet de Volonté pour empêcher le personnage d'y créer une porte. Les deux portes fonctionnent comme si le personnage avait lancé le sort depuis l'extérieur. Il désigne toujours les cibles autorisées à utiliser la porte depuis le monde réel mais il ne peut pas empêcher les créatures du paysage mental de sortir dans le monde réel. En général, une porte sur un paysage mental fonctionne dans les deux sens mais le personnage peut créer une porte à sens unique s'il le désire. Contrairement aux autres sorts, il peut lancer celui-ci par une action complexe alors qu'il est en plein duel psychique. Il peut