

VOYAGE ONIRIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	personnage et une créature/niveau
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort fonctionne comme traversée onirique mais le personnage et ses compagnons se déplacent dans la Dimension du Rêve à bord d'un véhicule fantastique conçu par le personnage, qui réduit le temps de trajet de moitié. Le personnage est le seul capable de piloter son véhicule et il peut le faire même s'il n'est pas à bord.

Le véhicule psychique isole les esprits qu'il transporte contre les intenses marées d'émotions de la Dimension du Rêve et immunise tous ses passagers contre les effets d'émotion et de terreur néfastes. Contrairement à la traversée onirique, le véhicule n'a aucun risque d'arriver presque à destination. De plus, le personnage n'a pas besoin d'avoir rencontré la créature visée mais il doit au moins en avoir une description fiable. En revanche, s'il tente le voyage sans disposer d'assez d'informations ou avec des informations erronées, il doit lancer le dé en utilisant la ligne fausse identité de la table de la traversée onirique.

Les créatures qui descendent du véhicule peuvent entrer dans le paysage onirique ou sortir dans le plan où se trouve le corps du rêveur, auquel cas elles arrivent quelque part dans un rayon d'un kilomètre autour de lui. Toutes les créatures qui débarquent du véhicule sur un plan au même moment arrivent au même endroit.

Le rêveur ne peut pas empêcher les voyageurs d'entrer dans son rêve mais il a droit à un jet de Volonté pour interdire à un groupe de créatures de sortir sur le plan qu'occupe son corps. Le véhicule psychique reste dans le rêve jusqu'à ce que le sort expire, même s'il n'y a plus personne à son bord. Une créature adjacente au rêveur peut retourner sur le véhicule onirique par une action complexe, en franchissant un portail illusoire que les bénéficiaires du sort sont les seules à voir. Le personnage peut renvoyer le véhicule et autant de créatures qu'il désire à l'endroit où il a lancé le sort, afin de les ramener sur ce plan, et le faire ensuite revenir dans le rêve. Ces trajets prennent autant de temps que le voyage initial et se font aussi souvent que voulu dans la limite de la durée du sort.