

CLIGNOTEMENT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	1 round/niveau (T)

Le personnage glisse rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, donnant une impression de clignotement (d'où le nom du sort). Clignotement possède les effets suivants :

Les attaques physiques ciblant le personnage ont 50 % de chances de le manquer et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures se situant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage).

Si l'adversaire peut voir les créatures invisibles, les chances de rater passent aussi à 20 %. Enfin, si l'adversaire a la capacité de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître à l'instant où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, sauf si le lanceur de sorts peut voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'entrent pas en action dans le plan Matériel (mais ils peuvent affecter des créatures du plan Éthéré).

Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de clignotement (à moins que les sorts en question affectent également le plan Éthéré). Bien que le personnage soit visible seulement en partie, il n'est pas considéré comme invisible et ses ennemis ne perdent pas leur bonus de Dextérité à la CA face à lui. En revanche, le personnage dispose d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre les adversaires qui ne distinguent pas les créatures invisibles.

Le personnage subit seulement la moitié des dégâts de chute car il tombe uniquement quand il se trouve sur le plan Matériel.

Lorsque que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Néanmoins, pour chaque tranche de 1,50 m de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de le recevoir. Il essuie 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 m parcourue de la