

ENVELOPPE ÉTHÉRÉE

Incantation	1 action simple
Composantes	G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 heure/niveau (T)

Le personnage se place en catalepsie méditative et gagne le plan Éthéré où son corps est enveloppé dans un cocon d'espace brumeux lui offrant un abri total vis-à-vis des créatures du plan Éthéré. Dès qu'il se trouve au sein de son enveloppe éthérée, il est considéré comme endormi. Il définit la durée d'effet du sort au moment de l'incantation, sans dépasser sa limite d'une heure par niveau, le sort se dissipant automatiquement une fois cette durée écoulée. L'enveloppe éthérée compte comme un objet de la même catégorie de taille que le personnage, avec CA 10, solidité 5 et deux fois le niveau du personnage en points de vie. Elle est immunisée contre les dégâts contondants. Pour repérer l'enveloppe éthérée, une créature doit se trouver sur le plan Éthéré ou être en mesure de discerner les objets éthérés. Elle peut l'ouvrir en réussissant un test de Force DD 15 + niveau de lanceur de sorts du personnage (30 au maximum). Si l'enveloppe éthérée est détruite, le sort se termine immédiatement.

Quand le sort se termine, le personnage reste endormi dans son enveloppe protectrice pendant 1 round. Ensuite, il est renvoyé sur le plan Matériel à l'endroit où il a lancé le sort et il est chancelant pendant 1 round, le temps de se réorienter. Il ne peut pas utiliser ce sort pour se rendre de sa position au plan Éthéré. Si l'espace qu'il occupait au moment de l'incantation est occupé par une créature ou un objet à son retour, il est propulsé dans l'espace libre le plus proche et subit 1d10 points de dégâts.