

ENVELOPPEMENT ÉTHÉRÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	Volonté, annule (voir texte)
RM	oui

Ce sort ressemble à l'enveloppe éthérée mais permet au personnage d'envoyer une créature non consentante dans le plan Éthéré et de l'y sceller dans un cocon de fibres éthérées. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle plonge dans un état de catalepsie méditative, comme si elle était inconsciente. Cependant, elle a droit à un jet de Volonté à la fin de chaque round pour sortir de sa transe. Une fois éveillée, elle est considérée comme immobilisée en prenant le niveau de lanceur de sorts du personnage comme BMO du personnage et son niveau de lanceur de sorts + 10 + le modificateur de la caractéristique lui permettant d'incanter comme DMD. Si elle réussit un test de manœuvre offensive de lutte ou un test d'Évasion, elle est agrippée au lieu d'être immobilisée mais cela ne lui permet pas pour autant de s'échapper. Une créature piégée peut attaquer le cocon qui se comporte comme indiqué dans la description de l'enveloppe éthérée.

Si une créature se libère du cocon ou si le personnage met un terme au sort, la cible revient à l'endroit qu'elle occupait précédemment sur le plan Matériel, comme indiqué dans enveloppe éthérée mais, si elle est consciente à ce moment-là, elle ne passe pas un round endormie ou chancelante.