

ESPRIT ENDORMI

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone/Cible	1 créature ou objet (voir texte)
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui

Le personnage touche les esprits au cœur de sa cible et les endort. Si la cible est un médium doté d'un esprit habitant son corps ou un spirite abritant un fantôme dans sa conscience (ou un membre d'une autre classe utilisant le pouvoir de classe d'médium#ESPRIT[esprit]] ou de fantôme) et qu'elle rate son jet de sauvegarde, son esprit ou son fantôme devient impuissant et ne lui apporte plus aucun avantage, y compris les dons supplémentaires et les sorts connus qu'il lui offre habituellement.

Si un esprit habitant la cible est une créature utilisant un effet de possession, dont possession spirituelle d'objet, possession spirituelle ou la possession maléfique d'un fantôme, le sort vise cette créature plutôt que son hôte. Si l'esprit auteur de la possession rate son jet de sauvegarde, il n'est pas exorcisé mais il est hébété pendant toute la durée du sort.