

FORME ÉTHÉRÉE

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

Grâce à ce sort, le personnage et son équipement deviennent éthérés. Pendant toute la durée du sort, il se trouve dans le plan Éthéré, un plan qui chevauche le plan Matériel. Quand le sort se termine, le personnage reprend son état normal.

Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas) mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale. Comme elle est intangible, elle peut traverser les objets solides, en ce compris les êtres vivants. La créature éthérée peut voir et entendre ce qui se passe sur le plan Matériel mais tout lui apparaît gris et dénué de substance : seuls les images et les sons du plan Matériel produits dans un rayon de dix-huit mètres lui sont perceptibles.

Les effets de force et les abjurations affectent normalement les créatures éthérées, car leur effet commence dans le plan Matériel mais s'étend également au plan Éthéré ; l'inverse n'est cependant pas vrai. Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les créatures du plan Matériel, et les sorts que le personnage lance lorsqu'il est éthéré ne touchent que les cibles qui sont elles aussi éthérées. Certaines créatures matérielles, ainsi que certains objets, disposent d'attaques ou de pouvoirs qui touchent également le plan Éthéré. Considérez les créatures et les objets éthérés comme s'ils étaient matériels.

Si, lorsque le sort prend fin, le personnage se matérialise à l'intérieur d'un objet solide (comme un mur), il en est violemment expulsé en direction du plus proche espace dégagé et il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 m entre le lieu où il s'est matérialisé et celui vers lequel il a été expulsé.