

PIÉGER UN ESPRIT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	créature intangible ou apparition
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage piège la cible dans le miroir qui lui sert de focalisateur. Une fois dans le miroir, plus rien ne peut affecter cette cible.

Si le miroir est détruit, toute créature intangible piégée dedans est soudain libérée et toute apparition retourne à son emplacement initial. Une créature qui adopte une forme intangible via un sort ou autre reste ainsi tant qu'elle est prisonnière du miroir, même si la durée de l'effet la rendant intangible arrive à son terme. Si le miroir servant de focalisateur appartenait à la cible, cette dernière subit un malus de -2 au jet de sauvegarde.