

## POINGS ÉTHÉRÉS

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

Les mains du personnage agissent à la fois dans le plan Éthéré et Matériel, ce qui lui permet de faire des dégâts normaux aux créatures intangibles avec ses griffes, ses attaques à mains nues et ses sorts et effets de contact. Les chances de rater à cause de la nature éthérée de la cible (comme avec le sort clignotement) ne s'appliquent pas mais celles basées sur le camouflage fonctionnent normalement.