

# PROJECTION ASTRALE

Incantation	30 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	le jeteur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts
Durée	voir description
JS	aucun
RM	oui

Ce sort libère l'esprit du personnage de son enveloppe charnelle et lui permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener d'autres individus avec lui, à condition qu'ils forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent entièrement du lanceur de sorts, qu'ils ne doivent pas quitter un seul instant. En effet, s'il lui arrivait quoi que ce soit, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.

Le corps astral des personnages affectés se rend dans le plan Astral tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, on peut utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanétaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils arrivent.

Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de choses capables de détruire une corde d'argent. Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et lève l'animation suspendue. Cependant, cette expérience est très traumatisante et le personnage gagne deux niveaux négatifs permanents si son second corps ou son corps astral se fait tuer. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent. Il faut obligatoirement créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.

Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le lanceur de sorts n'a pas décidé d'y mettre un terme, à moins qu'il soit arrêté par une intervention extérieure, comme par exemple une dissipation de la magie lancée sur le corps physique ou le corps astral du personnage,