

ÉCHAPPER AU TEMPS

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	jusqu'à 1 minute/niveau ; voir texte

Le personnage se place en animation suspendue, comme par le sort du même nom. Pendant l'incantation, il choisit le moment auquel le sort expirera, dans la limite imposée par la durée du sort. Jusqu'à cette date, le temps s'arrête pour le personnage et toutes ses fonctions corporelles font de même. Aucune force ni aucun effet ne peut le blesser jusqu'à ce que le sort expire ou soit dissipé par une dissipation de la magie par exemple.