

 ABJURATION

EMPRISONNEMENT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui

Lorsque le lanceur de sort touche une créature à la fin de l'incantation, la cible se retrouve emprisonnée dans une petite sphère loin sous la surface du sol et maintenue dans un état d'animation suspendue similaire à celui engendré par le sort du même nom. Elle y reste jusqu'à ce qu'un sort de délivrance soit lancé à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une boule de cristal ou d'un sort de localisation d'objet ne révèlent pas qu'une créature a été emprisonnée, mais localisation suprême l'indique. Un souhait ou un miracle ne suffit pas à libérer l'individu emprisonné mais permet de connaître l'endroit où l'emprisonnement a eu lieu. Si le lanceur du sort connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, elle subit un malus de -4 au jet de sauvegarde.