

# ENCHEVÊTREMENT FLAMBOYANT

Incantation	1 action rapide
Composantes	V, G
Portée	spéciale (voir description)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round/niveau
JS	Réflexes partiel
RM	oui

La prochaine créature que le paladin attaque avec son pouvoir de classe châtime du mal est entourée de flammes qui gênent ses mouvements. La cible est enchevêtrée jusqu'à la fin du sort. Si la cible commence son tour dans une case adjacente au personnage, on la considère comme enchevêtrée avec un objet immobile (le personnage) et elle ne peut plus bouger. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde contre ce sort n'est affectée que pendant 1 round.