

IMMOBILISATION DE PERSONNE DE GROUPE

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 ou plusieurs humanoïdes, distants de moins de 9 m/6 c les uns des autres
Durée	1 round/niveau (T) (voir description)
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui

Les cibles du sort se figent et se retrouvent paralysées. Elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent respirer normalement mais ne peuvent entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de leur tour, elles peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une action complexe qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Si une créature ailée se retrouve paralysée, elle ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus bouger et risque de se noyer.