

# IMMOBILISATION DE PERSONNE

[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 humanoïde
Durée	1 round/niveau (T) (voir texte)
JS	Volonté, annule (voir texte)
RM	oui

La cible du sort se fige et se retrouve paralysée. Elle reste consciente de ce qui se passe autour d'elle et peut respirer normalement mais ne peut entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de son tour, elle peut 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.