

BULLE D'AIR

Incantation	1 action simple
Composantes	G, M/F
Portée	contact
Zone/Cible	créature vivante ou objet pas plus gros qu'une arme à deux mains G
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Bulle d'air crée une petite poche d'air respirable qui entoure la tête de la créature touchée ou l'objet. Elle lui permet de respirer sous l'eau ou dans un environnement dépourvu d'air ou de protéger un objet des dégâts de l'eau.

Dans ces conditions, on peut charger une arme à feu et tirer avec (si la poudre noire vient d'une corne à poudre, d'une cartouche ou d'un autre emballage hermétique). Quand un personnage tire sous l'eau avec une arme ainsi protégée, le coup subit tout de même le malus habituel de -2 par tranche de 1,50 m (1 c) entre la cible et le tireur, en plus des malus de distances classiques.

Une arme à feu explose normalement si elle se trouve sous l'eau et entourée d'une bulle d'air.