

CONDUCTEUR FANTÔME

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G
Portée	3 m (2 c)
Zone/Cible	une créature humaine quasi-réelle
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	non
RM	non

Le personnage invoque une créature humaine P ou M, dont il peut personnaliser les traits à volonté. Elle sait conduire n'importe quel véhicule. Cette créature fantôme ne se bat pas et, même si les animaux qui tractent un véhicule attelé lui obéissent, les autres animaux l'évitent et refusent de l'attaquer. Le conducteur a une CA de 20 (+1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) s'il est P ou de 19 (+4 armure naturelle, +5 Dex) s'il est M. Il a 7 points de vie +1 point par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît s'il perd tous ses pv. Le conducteur fantôme a une vitesse de déplacement de 9 m (6 c) sur terre et il fait tous ses tests de conduite (quelle que soit la compétence nécessaire pour diriger le véhicule) avec le niveau de lanceur de sorts du personnage et son modificateur d'Intelligence.