

MARCHE DANS LES AIRS

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée (taille Gig maximum)
Durée	10 minutes/niveau
JS	aucun
RM	oui (inoffensif)

La cible du sort peut marcher dans les airs avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher d'avancer. A la fin de son tour de jeu, il est déplacé par les courants aériens de 1,50 m (1 case) par tranche de 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, la cible peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que la violence des éléments lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans l'air, la magie s'estompe lentement. Semblant flotter, le personnage chute de 18 m (12 cases) par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de trois mètres (2 cases) restant. Comme dissiper un sort revient à y mettre fin, le sujet descend lentement quand on dissipe le sort mais il tombe si le sort est annulé par une zone d'antimagie.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée pour ce genre d'activité. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de marche dans les airs (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).