

MARCHE SUR L'ONDE

[eau]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	1 créature touchée/niveau
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Les cibles de ce sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Elles peuvent ainsi traverser facilement les cours d'eau ou la glace, ainsi que la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, puisque leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les immunise pas contre l'intense chaleur du magma). Les cibles peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau ou sur des cibles tout ou partiellement immergées, ces dernières remontent vers la surface à la vitesse de 18 m (12 c) par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.