

SENTIER DE NÉNUPHARS

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	sentier de feuilles de nénuphar
Durée	10 minutes/niveau (T) ; voir texte
JS	aucun
RM	non

À chaque pas, le personnage crée des plantes aquatiques capables de supporter son poids et celui de toute créature qui le suit, à condition qu'elle soit de même taille que lui ou moins. Ces feuilles de nénuphar apparaissent seulement quand le personnage traverse une étendue d'eau ou de tout liquide qui ne détruit pas immédiatement les plantes. Il peut s'avancer sur ces surfaces liquides sans risque de trébucher (en revanche, s'il tombe par terre, si quelque chose le tire sous l'eau ou si ses pieds ne touchent plus l'eau pour une raison ou une autre, il s'enfonce normalement sous la surface). Pendant toute la durée du sort, n'importe quelle créature de la même taille que le lanceur de sorts ou plus petite peut essayer de le suivre à l'aide d'un test d'Acrobaties DD 10 par round. Si la créature accepte un malus de -5 par test, elle peut se déplacer à sa vitesse normale. Si une créature rate son test d'Acrobaties ou si elle essaie de suivre le personnage alors qu'elle est plus grande que lui, elle tombe et abîme la plante. À chaque fois qu'une créature tombe à travers une plante, les créatures suivantes subissent un malus cumulatif de -5 aux tests d'Acrobaties quand elles passent sur cette plante particulière. Quand le personnage se déplace, les feuilles de nénuphar disparaissent quand elles sortent de la zone de portée du sort. Sinon, elles persistent jusqu'à la fin du sort.