



SILLAGE DE LUMIÈRE

[bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	36 m (24 c)
Zone/Cible	un sentier en ligne droite de 3 m (2 c) de large et de 36 m (24 c) de long au maximum
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	oui

Le personnage et sa monture laissent une traînée de brume divine luminescente derrière eux, ce qui facilite le passage aux créatures d'alignement Bon mais gêne les créatures d'alignement Mauvais. Cette piste de brume luisante apparaît derrière la monture et se poursuit en ligne droite à partir de l'endroit où le personnage a lancé le sort et se termine là où la monture finit son déplacement. La brume prend la forme d'un chemin de 3 mètres (2 c) de large et de 36 mètres (24 c) de long au maximum. Elle flotte toujours à une trentaine de centimètres au-dessus du sol. Elle persiste pendant 1 round par niveau.

Les créatures d'alignement Bon peuvent marcher sur la brume comme si elle était solide et considèrent alors les cases de terrain difficile couvertes de brume comme un terrain normal. Les créatures d'alignement Mauvais trouvent la brume épaisse et collante, pour elles les cases recouvertes de brumes deviennent un terrain difficile. La brume n'a aucun effet sur les créatures neutres, pas plus que sur les obstacles ou le terrain infranchissable. Elle ne bloque pas la vue et n'offre aucun camouflage.

À part dans quelques circonstances particulières (comme dans le cas d'une monture fiélonne ou céleste), une monture utilise l'alignement de son cavalier pour déterminer les effets du sort. Pour lancer ce sort, le personnage doit être sur une monture. S'il met pied à terre, s'il tombe ou s'il entreprend la moindre action qui le sépare de son cheval, le sort se termine instantanément, même si la brume persiste pendant la durée normale du sort.

Même si la monture peut se déplacer sur l'eau, nager ou voler, le sillage de lumière ne s'étend pas sur l'eau ni sous l'eau, pas plus que dans les airs.