

VAGUE MONDIALE

[eau, terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	voir description
Zone/Cible	voir description
Durée	1 round/niveau ou 1 heure/niveau ; voir description (T)
JS	aucun
RM	oui

Le personnage crée une ondulation sur n'importe quelle sorte de terrain naturel (y compris une étendue d'eau, de forêt, de désert, de toundra, etc.) qui l'emporte en toute sécurité sur de grandes distances avec une puissance dévastatrice. Cette vague de terrain fait onduler le monde sur son passage, soulevant ou étirant sans les abîmer les objets, les créatures et tout ce qui se trouve en rapport avec le monde naturel alors qu'elle déchire et abîme tout le reste. Le personnage doit choisir le type de la vague quand il lance le sort : un tsunami ou une petite houle. S'il choisit de faire un tsunami, il crée une lame d'eau ou de terre de 9 mètres (6 c) de haut qui s'abat sur le paysage et dure 1 round par niveau. S'il choisit la houle, il crée une vague plus douce et plus contrôlable de 1,50 mètre (1 c) qui dure 1 heure par niveau. Quelle que soit la forme ou la composition de la vague, sa crête s'étend sur 3 mètres (2 c) devant et derrière le personnage et sur 1,50 mètre (1 c) par niveau sur sa droite et sa gauche. Que le personnage soit assis ou debout sur la crête, il ne risque absolument pas de tomber alors que la vague l'emporte et il peut même s'allonger et dormir (ou entreprendre une action quelconque comme s'il se tenait sur un sol stable). Il peut permettre à une créature par niveau de l'accompagner en toute sécurité.

Quand le personnage crée la vague, il doit décider de son chemin en se tournant face à la direction dans laquelle il souhaite aller. Il ne peut plus en changer par la suite. Quelle que soit la version de la vague, elle se déplace huit fois plus vite que la vitesse de base du personnage. Tout objet, créature ou phénomène qui se trouve être fortement lié au monde naturel ou qui en fait partie ondule au passage de la vague mais ne subit pas de dégâts. En revanche, tout le reste subit 6d6 points de dégâts contondants s'il entre en contact avec une vague de type tsunami ou 1d6 points de dégâts contondants si la vague est de type houle. La vague endommage tout objet ou structure manufacturée. Sur le plan Matériel, elle abîme également les créatures de type aberration, créature artificielle, extérieur et mort-vivant, ainsi que celles de sous-type extraplanaire. Les créatures artificielles et les morts-vivants reçoivent le double de dégâts de la part de la vague. Les autres créatures et celles qui possèdent un niveau de druide (quel que soit leur type) sont considérées comme appartenant au monde naturel et ne sont donc pas affectées par la vague. N'oubliez pas que