

VENT DIVIN

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux
Durée	1 heure/niveau (T) (voir description)
JS	aucun et Volonté, annule (inoffensif)
RM	non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de transformer sa substance propre et de prendre la consistance des nuages, ce qui permet de se déplacer à grande vitesse dans les airs (comme avec le sort état gazeux). Le personnage peut emmener avec lui d'autres créatures, chacune pouvant agir indépendamment.

Au choix, le vent divin emporte les êtres qui suivent le personnage à une vitesse allant de 3 m par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 m par round (environ --60 mph-- 96 km/h, avec une manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ont un aspect translucide. S'ils sont tous vêtus de blanc, ils obtiennent 80 % de chances de passer pour des nuages, du brouillard etc.

Une cible de ce sort peut reprendre son aspect normal dès qu'il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds qui sont décomptés de la durée du sort (comme le temps passé sous forme normale). Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 m par round (pour un total de cent quatre-vingts mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.