

VOL

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

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure. Le sujet gagne un bonus égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage aux tests de compétence de Vol.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd dix-huit mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Dans le cas contraire, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les trois mètres d'altitude restants. Il chute également si vol est dissipé mais pas s'il est annulé par une zone d'antimagie.

===Mythique===

La vitesse de déplacement en vol s'élève à 36 mètres (ou 24 mètres si la cible porte une armure lourde ou intermédiaire ou transporte une charge lourde ou intermédiaire) avec une manœuvrabilité parfaite. Lorsque la durée du sort est écoulée, la cible est protégée par un sort de feuille morte pendant un nombre de rounds égal au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible ajoute le grade du personnage à ses jets de Réflexes et en bonus d'esquive à sa CA. Elle bénéficie de ces bonus uniquement lorsqu'elle vole.