

Situation		Réussite automatique	Test nécessaire	En cas d'échec du test
MANOEUVRES COURANTES	<b>MOUVEMENT MINIMAL POUR RESTER EN VOL</b>	On peut rester en vol tant qu'on avance au moins de la moitié de sa vitesse au cours d'un round. A priori, le mouvement se fait en ligne droite (sauf si on change de direction — voir ci-dessous).	Rester en vol ... <ul style="list-style-type: none"> <li>en avançant de moins de la moitié de la vitesse : DD 10</li> <li>sans avancer du tout (sur place/vol stationnaire) : DD 15</li> </ul>	Si le vol s'effectue à l'aide d'ailes (plutôt que par magie) et que le test échoue de 5 points ou plus, la créature tombe au sol et subit des dégâts (1d6 par 2 cases).
	<b>CHANGER DE DIRECTION</b>	On peut tourner de 45° (ou moins) en sacrifiant 1 case de mouvement après avoir avancé d'au moins une case. D'un round à l'autre, on peut changer de direction sans faire aucun test.	Après au moins une case en avant, <ul style="list-style-type: none"> <li>tourner de 90° (ou moins) en sacrifiant 1 case : DD 15</li> <li>tourner de 180° (ou moins) en sacrifiant 2 cases : DD 20</li> </ul>	
CHANGER D'ALTITUDE	<b>MONTER</b>	On peut s'élever dans les airs à demi-vitesse selon un angle de 45° : chaque case « en avant » fait aussi monter d'une case mais coûte 2 cases de mouvement.	S'élever à demi-vitesse selon un angle de plus de 45° (chaque case en avant fait aussi monter de plus d'une case) : DD 20	
	<b>DESCENDRE</b>	On peut descendre selon n'importe quel angle en se déplaçant à vitesse normale : chaque case « en avant » permet de descendre de n'importe quelle hauteur (dans les limites du bon sens).		
PROBLÈMES EN VOL	<b>BLESSURE PENDANT LE VOL</b>	Aucun problème si le vol se fait par magie.	Si le vol s'effectue à l'aide d'ailes (plutôt que par magie) : DD 10.	La créature descend de 2 cases d'altitude (sans attaque d'opp).
	<b>COLLISION AVEC UN OBJET</b>	Aucun problème si le vol se fait par magie.	Si le vol s'effectue à l'aide d'ailes, en cas de collision avec un objet de même taille ou plus grand que la créature volante : DD 25.	La créature tombe au sol et subit des dégâts (1d6 par 2 cases).
VENTS FORTS (voir ci-dessous)	<b>SE DÉPLACER</b>		Une créature de taille suffisamment petite pour être stoppée par les vents doit réussir un test de DD 20 pour pouvoir se déplacer.	Déplacement impossible.
	<b>NE PAS ÊTRE EMPORTÉ</b>		Une créature de taille suffisamment petite pour risquer d'être emportée par les vents doit réussir un test de DD 25 pour l'éviter (et un autre test pour pouvoir se déplacer).	La créature est emportée sur 2d6 × 2 cases et subit 2d6 points de dégâts.
<b>CHUTE INVOLONTAIRE</b>			Test de DD 10 pour éviter les dégâts de chute. Cette option n'est pas disponible si la chute résulte d'un test de Vol raté (après une manœuvre ou une collision).	

Modificateurs	CATÉGORIE DE TAILLE				MANOEUVRABILITÉ	
	Infime	+8	Grand	-2	Déplorable	-8
Minuscule	+6	Très Grand	-4	Médiocre	-4	
Très Petit	+4	Gigantesque	-6	Moyenne	+0	
Petit	+2	Colossal	-8	Bonne	+4	
Moyen	+0			Parfaite	+8	

Vents forts		KM/H	MPH	STOPPÉS*	EMPORTÉS**	PÉNALITÉ
	<b>LÉGERS</b>	0 à 15	0 à 10	—	—	—
	<b>MODÉRÉS</b>	16 à 30	11 à 20	—	—	—
	<b>IMPORTANTS</b>	31 à 50	21 à 30	TP	—	-2
	<b>VIOLENTS</b>	51 à 80	31 à 50	P	TP	-4
	<b>TEMPÊTE</b>	81 à 120	51 à 74	M	P	-8
	<b>OURAGAN</b>	121 à 280	75 à 174	G	M	-12
	<b>TORNADE</b>	281+	175+	TG	G	-16

(\*) Les créatures de la taille indiquée (ou plus petites) doivent réussir un test pour pouvoir se déplacer.

(\*\*) Les créatures de la taille indiquée (ou plus petites) doivent réussir un test pour ne pas être emportées (et un second test pour pouvoir se déplacer).