

INVERSION DE LA GRAVITÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	jusqu'à 1 cube de 3 m/2 c d'arête par 2 niveaux (F)
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun (voir description)
RM	non

Ce sort inverse la gravité dans une zone. Les créatures et objets non attachés tombent vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils rencontrent un obstacle solide au cours de cette « chute » (le plafond, par exemple), les conséquences de l'impact qui en résulte sont déterminées comme s'ils étaient tombés dans le sens normal. Les objets et les créatures qui atteignent la limite de la zone affectée sans rencontrer d'obstacle y restent suspendus, oscillant légèrement jusqu'à la fin de la durée du sort. Lorsque le sort se termine, les objets et les créatures retombent.

Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée et qui ont la possibilité de s'accrocher à quelque chose peuvent effectuer un jet de Réflexes au moment où le sort prend effet pour se retenir et ne pas tomber. Les créatures capables de voler ou de léviter réussissent automatiquement à éviter de tomber si elles le désirent.

===Mythique===

Les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui entrent dans celle-ci doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être nauséées.

Amplifié (8ème). Si le personnage dépense trois utilisations de pouvoir mythique, il peut désigner, une fois par round et par une action de mouvement, une créature accrochée (qui a réussi son jet de Réflexes) ou un objet attaché (comme un arbre ou une chaumière) et l'obliger à effectuer un jet de Vigueur contre le sort. La créature ou l'objet désigné ne peut peser plus de 50 kilogrammes par niveau de lanceur de sorts. Si la créature ou l'objet rate le jet de sauvegarde, il se détache et tombe vers le haut.