

⚡ ÉVOCAATION

SPHÈRE TÉLÉGUIDÉE

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Réflexes, annule (objet)
RM	oui (objet)

Ce sort ressemble à sphère d'isolement, avec un effet supplémentaire : il place presque les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse plus qu'un seizième de son poids original. Le lanceur de sorts peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant d'être divisé par seize) ne dépasse pas 2 500 kg. Il peut contrôler ainsi sa sphère à une portée moyenne (30 m + 3 m par niveau de lanceur de sorts).

Le lanceur de sorts doit se concentrer pour déplacer la sphère, ainsi que les objets et les créatures qu'elle contient (dans une limite de 2 500 kg). Il peut commencer à la bouger dès le round qui suit l'incantation. S'il se concentre pendant 1 round (une action simple), il déplace la sphère sur 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle ne bouge plus. Le personnage peut en reprendre le contrôle à tout moment.

La sphère tombe de dix-huit mètres par round seulement, ce qui ne risque pas d'infliger des dégâts à ses occupants.