

## ASPECT ANIMAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui (inoffensif)

Le personnage gagne une partie des pouvoirs bénéfiques de l'animal. Sa taille et sa forme de base ne changent pas vraiment mais certaines parties de son anatomie se modifient. Son armure et son équipement s'ajustent en fonction de sa nouvelle apparence pour la durée du sort. Quand il lance aspect animal, il choisit l'un des animaux de la liste et bénéficie des avantages associés. Il ne peut avoir qu'un aspect animal ou aspect animal supérieur actif à la fois. \* Gorille. Les bras du personnage deviennent aussi longs, flexibles et puissants que ceux d'un primate. Les dés de dégâts qu'il inflige avec les attaques à mains nues augmentent d'une catégorie et il gagne un bonus de compétence de +4 aux tests de manœuvres offensives quand il agrippe quelqu'un ou le repositionne. \* Grenouille. Les jambes du personnage s'allongent et se musclent. Il gagne un bonus de compétence de +4 aux tests d'Acrobaties et, quand il saute, on considère qu'il bénéficie toujours d'une course d'élan. \* Lézard arboricole. Les mains et les pieds du personnage développent des griffes et des coussinets collants. Il gagne une vitesse d'escalade égale à la moitié de sa vitesse de base, avec tous les avantages qui accompagnent une vitesse d'escalade naturelle. \* Otarie. Le personnage a des mains et des pieds palmés et sa capacité respiratoire augmente. Il se déplace facilement dans l'eau et gagne une vitesse de nage égale à la moitié de sa vitesse normale, ainsi que tous les avantages qui vont avec une vitesse de nage. De plus, il peut retenir son souffle pendant 4 rounds par point de Constitution avant d'être obligé de faire des tests de Constitution pour retenir sa respiration. \* Raptor. Les jambes du personnage se modifient pour améliorer sa vitesse de course, comme celles d'un déinonychus. Il gagne un bonus d'altération de +6 m à la vitesse de base. \* Raton laveur. Les mains du personnage deviennent extrêmement agiles et il a des coussinets aux pieds. Il gagne un bonus de compétence de +2 aux tests de Discrétion, d'Escamotage et de Sabotage. \* Singe. Les mains et les bras du personnage deviennent aussi agiles que ceux d'un singe. Il gagne un bonus de compétence de +4 aux tests d'Escalade et il peut lancer des objets comme s'il disposait du don Lancer improvisé.

===Version mythique===

Le personnage gagne la vision nocturne, un bonus de taille de +2 à une valeur de caractéristique physique de son choix et un bonus d'altération de +1 à son armure naturelle. Par ailleurs, le