

ASPECT TERRIFIANT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau

Le personnage se transforme en une horrible version agrandie de sa personne. Il devient G et revêt des traits qui terrifient ses ennemis. Il gagne les pouvoirs suivants : bonus de taille +6 Force, bonus de taille +4 Constitution, bonus d'armure naturelle +6, RD 10/magie et résistance à la magie 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts. Le personnage émet aussi une aura de 9 m (6 c) de rayon qui secoue ses ennemis. À chaque fois qu'une créature secouée par l'aura touche le personnage avec une attaque de corps à corps, elle devient effrayée pendant 1d4 rounds mais, ensuite, l'aura ne l'affecte plus. L'aura est un effet mental de peur.