

BÉNÉDICTION DE BAPHOMET

Incantation	1 action simple
Composantes	V, M/F
Portée	contact
Zone/Cible	une créature vivante
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Le personnage transforme la tête de la cible en celle d'un taureau. L'Intelligence de la créature passe à 2, et elle gagne une attaque de cornes au corps à corps qu'elle peut utiliser comme attaque principale ou secondaire. L'attaque de cornes utilise le bonus de base à l'attaque de la créature, et la créature bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette attaque. L'attaque de cornes inflige un nombre de points de dégâts égal à $1d6 +$ son modificateur de Force si la cible est de taille P, $1d8 +$ son modificateur de Force si la cible est de taille M, et $2d6 +$ son modificateur de Force si la cible est de taille G ou plus.

La créature affectée conserve son type, sa classe, ses niveaux et ses Dés de vie. Son bonus de base à l'attaque, son bonus de base aux jets de sauvegarde et ses points de vie ne sont pas modifiés. Elle conserve toutes ses capacités de classe et peut toujours lancer des sorts, bien qu'elle doive le faire en utilisant sa nouvelle valeur d'Intelligence. Tous les objets équipés dans l'emplacement de la tête de la créature se fondent dans son corps. Les objets affectés qui accordent des bonus passifs continuent de le faire, mais ceux qui nécessitent une activation deviennent inutilisables tant que le sort fait effet.

Si la cible ne résiste pas à bénédiction de Baphomet, elle devient immunisée contre les sorts de métamorphose (à l'exception de celui-ci) tant que le sort fait effet. Les créatures mortes-vivantes, ingantibles ou gazeuses sont immunisés contre bénédiction de Baphomet.