

CORPS DE FER

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)

Ce sort modifie le corps du personnage en le transformant en fer organique, ce qui lui donne plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes. Le lanceur de sorts obtient une réduction des dégâts de 15/adamantium. Son nouveau corps l'immunise contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristiques, la surdit , les maladies, la noyade, l' lectricit , le poison, l' tourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son m tabolisme ou sa respiration, car tant que le sort est actif son corps cesse de fonctionner normalement. L'acide et le feu (quelque soit ses formes) ne lui portent que des d g ts r duits de moiti . En revanche, il devient vuln rable aux attaques sp ciales touchant les golems de fer (voir le Bestiaire Pathfinder RPG).

Le personnage gagne un bonus d'alt ration de +6 en Force, mais  galement un malus  quivalent (-6) en Dext rit  (cette caract ristique ne peut devenir inf rieure   1). Il se d place deux fois moins vite que la normale. Un mage aura 35 % de chances de rater ses sorts profanes. Le personnage subit  galement une p nalit  d'armure de -6 (comme s'il  tait  quip  un harnois complet). Il ne peut rien boire (y compris des potions) et il ne peut jouer d'un instrument   vent.

Ses attaques   mains nues portent des d g ts  quivalent   un gourdin con u pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et il doit  tre consid r  comme arm .

Le poids du personnage est multipli  par 10, il va donc couler s'il est plong  dans un liquide. Mais son organisme modifi  peut r sister   n'importe quelle pression... du moins jusqu'  la fin du sort.