

CORPS ÉLÉMENTAIRE III

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille G. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. De plus, le personnage est immunisé contre les dégâts de saignement, les coups critiques et les attaques sournoises tant qu'il est sous forme élémentaire.

* Élémentaire d'air. si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille G, il gagne un bonus de taille de +2 à la Force, de +4 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +4. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la vision dans le noir à 18 m et il peut créer un tourbillon. * Élémentaire d'eau. si le personnage se transforme en élémentaire d'eau de taille G, il gagne un bonus de taille de +2 à la Force, de +6 à la Constitution, un malus de -2 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +6. Il dispose d'une capacité de nage de 18 m, du pouvoir Vortex, de la vision dans le noir à 18 m et de la respiration aquatique. * Élémentaire de feu. si le personnage se transforme en élémentaire de feu de taille G, il gagne un bonus de taille de +4 à la Dextérité, de +2 à la Constitution et un bonus d'armure naturelle de +4. Il dispose de la vision dans le noir à 18 m, d'une résistance au feu 20, d'une vulnérabilité au froid et du pouvoir combustion. * Élémentaire de terre. si le personnage se transforme en élémentaire de terre de taille G, il gagne un bonus de taille +6 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de +2 à la Constitution et un bonus d'armure naturelle de +6. Il dispose de la vision dans le noir à 18 m, et des pouvoirs Repousser et nage dans la terre.