

DÉFORMATION CORPORELLE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature vivante ou morte-vivante
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Le personnage provoque la décoloration et la déformation du corps de la créature ciblée pour amoindrir ses fonctions. Quand il lance ce sort, il doit choisir l'un des trois types d'effets qu'il souhaite infliger à la cible : déplacement, attaques ou défense. * Attaques. L'une des attaques naturelles de la créature subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, inflige un coup critique sur un 20 naturel uniquement avec un multiplicateur de $\times 2$ en cas de coup critique confirmé. * Défense. Le bonus d'armure naturelle de la créature diminue de -4 jusqu'à un bonus minimum de +0. * Déplacement. L'une des vitesses de déplacement de la créature (au choix du personnage) est diminuée de moitié.

La plupart des morts-vivants sont vulnérables à la déformation corporelle, mais les créatures informes ou dénuées de chair (comme les élémentaires, les vases, les plantes, les créatures intangibles ou gazeuses et les squelettes) sont immunisées.

===Mythique=== Le personnage peut choisir deux effets au lieu d'un seul ou alors décider d'améliorer un effet. S'il améliore l'effet d'attaque, toutes les attaques naturelles de la créature sont affectées. S'il améliore l'effet de défense, tous les critiques potentiels contre la créature bénéficient d'un bonus de +4 au jet de confirmation, en plus de l'effet normal de déformation corporelle sur le bonus d'armure naturelle. S'il améliore l'effet de déplacement, toutes les vitesses de déplacement de la créature sont réduites de moitié.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il peut choisir deux effets améliorés à infliger à la cible.