

ENGEANCE DE GÉNIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le personnage
Durée	1 round/niveau

Les magiciens et les prêtres de l'empire de l'Est ont toujours cherché à imiter les génies avec lesquels ils pactisaient. Le sort *engeance de génie* est le résultat des tentatives menées pour obtenir le pouvoir et l'influence de ces fiers extérieurs sans que le lanceur de ce sort ne soit obligé d'abandonner totalement sa forme.

Quand il lance ce sort, le personnage doit choisir le type de génie qu'il souhaite devenir parmi la liste suivante : djinn, éfrit, marid ou shaitan. Le personnage conserve son apparence physique de base, mais change tout de même d'une certaine façon pour se rapprocher du type de génie choisi. Une fois sous les effets de l'engeance de génie, le personnage gagne un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre la paralysie, le poison, le sommeil et les effets étourdissants, ainsi qu'un bonus d'altération de +4 au bonus d'armure naturelle. Il gagne également un bonus d'altération de +2 à la Constitution et un bonus de +5 aux tests de Diplomatie quand il interagit avec les créatures du même sous-type d'élémentaire que le génie choisi. De plus, il gagne des pouvoirs supplémentaires en fonction du type de génie dont il a choisi de prendre la forme, comme décrit ci-dessous. * Djinn. Le personnage gagne le pouvoir de voler à une vitesse de 18 mètres avec une manœuvrabilité parfaite. Quand il vole, la moitié inférieure de son corps se transforme en un tourbillon de vent et de fumée. Il gagne une résistance de 10 contre l'électricité. * Éfrit. La chair du personnage prend une teinte rouge sombre et une paire de grandes cornes pousse sur sa tête. Ses attaques à mains nues et les armes de corps à corps qu'il manie infligent +1d6 points de dégâts de feu. Il gagne une résistance de 10 contre le feu. * Marid. La chair du personnage prend une teinte bleue et une membrane de peau pousse entre les doigts de ses mains et de ses pieds. Il gagne une vitesse de déplacement en nage de 18 mètres et peut respirer sous l'eau. Il gagne une résistance de 10 contre le froid. * Shaitan. La chair du personnage prend la couleur de la pierre et ses cheveux se transforment en longs cristaux finement sculptés. Le personnage gagne une vitesse de déplacement en creusement de 18 mètres et une résistance de 10 contre l'acide.

===Mythique=== La résistance aux énergies destructives qu'accorde la forme de génie du personnage est augmentée à 20. Il gagne un bonus d'altération de +2 en Force et en Dextérité. En outre, une fois transformé, le personnage peut utiliser un pouvoir magique basé sur sa forme de génie (avec son niveau de lanceur de sorts), comme précisé ci-dessous. * Djinn. Création de nourriture et d'eau, état