

# FORCE DU COLOSSE

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

La taille du lanceur de sorts double et son poids est multiplié par huit. Cette transformation s'accompagne de plusieurs modifications : sa catégorie de taille augmente d'un cran ; il gagne un bonus de taille de +4 en Force et en Constitution ; il subit un malus de -2 à la Dextérité ; il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle et, enfin, il gagne une réduction des dégâts de 5/Mal (s'il canalise de l'énergie positive) ou de 5/Bien (s'il canalise de l'énergie négative). Au niveau 15, cette réduction des dégâts passe à 10/Mal ou 10/Bien (mais n'augmente plus par la suite). Comme le personnage a changé de catégorie de taille, son modificateur de taille (appliqué à la CA et aux jets d'attaque) est également altéré. Sa vitesse de déplacement ne change pas mais l'espace qu'il occupe et son allonge dépendent de sa nouvelle catégorie de taille.

Si l'espace est trop restreint pour que le changement de taille puisse s'effectuer librement, le personnage grandit autant que possible et peut effectuer un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur de Force) pour tenter de briser ce qui l'empêche de grandir (voir les règles relatives à la destruction d'objets). Si ce test échoue, l'accroissement du personnage est bloqué et les objets responsables ne subissent aucun dégât (le personnage ne risque pas d'être broyé en lançant ce sort).

L'équipement et les objets que le personnage porte grandissent également. Les armes de corps à corps infligent davantage de dégâts. Les propriétés magiques ne sont cependant pas affectées. Si un objet agrandi est séparé du personnage (c'est par exemple le cas des projectiles ou des armes de jet), il retrouve instantanément sa taille normale. Cela signifie que les armes de jet et les armes à distance infligent des dégâts normaux. Les effets magiques qui augmentent la taille ne se cumulent pas.