

## FORME DE GÉANT II

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

Le personnage se transforme en un humanoïde de taille G et de sous-type géant de son choix (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de taille de +4 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4 et la vision nocturne. Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : éventration (2d6 points de dégâts), lancer de rochers (facteur de portée 18 m, 2d6 points de dégâts), réception de rochers, régénération 5, vision dans le noir à 18 m. Si la créature est immunisée ou possède une résistance à un élément, le personnage gagne une résistance de 20 contre cet élément. Si la créature est vulnérable à un élément, il en va de même pour le personnage.

Le personnage peut aussi se transformer en créature de sous-type géant de taille TG. Il gagne alors un bonus de taille de +8 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de taille de +6 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +6, la vision nocturne et un bonus d'altération de +3 m au déplacement. Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : éventration (2d8 points de dégâts), lancer de rochers (facteur de portée 36 m, 2d10 points de dégâts), nage 18 m, réception de rochers, régénération 5, vision dans le noir à 18 m. Si la créature est immunisée ou possède une résistance à un élément, le personnage gagne cette immunité ou cette résistance. Si la créature est vulnérable à un élément, il en va de même pour le personnage.