

FORME DRACONIQUE III

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

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut souffler qu'une fois par transformation. Tous les souffles infligent 6d8 points de dégâts et autorisent un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié.

Le personnage peut aussi se transformer en dragon chromatique ou métallique de taille G. Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force, de +4 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +6, une vitesse de vol de 27 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle, RD 5/magie et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (2d6), deux griffes (1d8), deux ailes (1d6) et un coup de queue (1d8). Le personnage ne peut souffler que deux fois par transformation et doit attendre 1d4 rounds entre les deux. Tous les souffles infligent 8d8 points de dégâts et autorisent un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Les souffles s'étendent sur une ligne de 24 m et les cônes mesurent 12 m.

Le personnage peut également se transformer en dragon chromatique ou métallique de taille TG. Il gagne un bonus de taille de +10 à la Force, de +8 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +8, une vitesse de vol de 36 m (médiocre), la perception aveugle à 18 m, la vision dans le noir à 36 m, une attaque de souffle, RD 10/magie, la présence terrifiante (DD égal au DD du sort) et l'immunité à un élément (du même type que celui pour lequel la forme draconique I offre une résistance). Il gagne aussi une attaque de morsure (2d8), deux griffes (2d6), deux ailes (1d8) et un coup de queue (2d6). Le personnage peut souffler autant de fois qu'il veut mais il doit attendre 1d4 rounds entre chaque souffle. Tous les souffles infligent 12d8 points de dégâts et autorisent un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Les souffles s'étendent sur une ligne de 30 m et les cônes mesurent 15 m.

De plus, certains types de dragons offrent des pouvoirs supplémentaires, comme indiqué ci-après.