

PHYSIQUE MONSTRUEUX II

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

Ce sort fonctionne comme physique monstrueux I mais permet de prendre aussi la forme de créatures de type humanoïde monstrueux de taille TP ou G. Si la forme choisie possède l'une des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : bond, croc-en-jambe, escalade 18 m, imitation des sons, immobilité, mimétisme, nage 18 m, odorat, parler avec les requins, vision dans le noir 18 m, vision nocturne, vol 18 m (bonne manœuvrabilité). Si la forme choisie dispose du pouvoir armes de taille inférieure, il en va de même pour le personnage. * Humanoïde monstrueux de taille TP. Si le personnage adopte la forme d'un humanoïde monstrueux de taille TP, il gagne un bonus de taille de +4 à la Dextérité, un malus de -2 à la Force et un bonus de +1 à l'armure naturelle. * Humanoïde monstrueux de taille G. Si le personnage adopte la forme d'un humanoïde monstrueux de taille G, il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité et un bonus de +4 à l'armure naturelle.

===Version mythique===

Chaque sort de physique monstrueux mythique doit être appris séparément et le personnage doit connaître le sort de physique monstrueux non-mythique correspondant pour pouvoir apprendre sa version mythique. Le personnage n'est pas obligé de les apprendre dans l'ordre croissant de leur puissance ; il n'a pas à connaître un sort de physique monstrueux d'un niveau inférieur avant d'apprendre ce sort à un niveau supérieur (par exemple, il peut apprendre physique monstrueux II mythique s'il connaît physique monstrueux II, même s'il ne connaît pas physique monstrueux I mythique). Chaque sort de physique monstrueux mythique ajoute les avantages suivants à sa version non-mythique correspondante.

Les bonus aux valeurs de caractéristique augmentent de +2, le bonus d'armure naturelle de +1 et les malus aux valeurs de caractéristique sont réduits de 2 points (malus minimum de 0). Par ailleurs, le personnage peut lancer ce sort sur une créature consentante, ce qui change la portée et la cible du sort qui deviennent respectivement « contact » et « une créature ».

Amplifié (4ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, les bonus aux valeurs de caractéristique augmentent encore de +2. De plus, le personnage peut lancer ce sort sur des créatures consentantes, ce qui change la portée et la cible du sort qui deviennent respectivement