

# PHYSIQUE MONSTRUEUX IV

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 III mais permet d'utiliser une plus grande palette de pouvoirs. Si la forme choisie possède l'une des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : aspect terrifiant, bond, bondissement, constriction, creusement 18 m, croc-en-jambe, écrasant, escalade 27 m, étreinte, éventration, férocité, frénésie sanglante, imitation des sons, immobilité, instinct, mimétisme, nage 36 m, odorat, parler avec les requins, pattes arrière, perception aveugle à 18 m, perception des vibrations à 18 m, piétinement, piques, poison, propulsion, rugissement, souffle, toile, vol 36 m (bonne manœuvrabilité), vigueur accrue dans le froid, vision dans le noir 27 m, vision nocturne. Si la forme choisie est immunisée ou résistante à certains types d'énergie, le personnage gagne une résistance de 20 contre cette énergie. Si la créature est vulnérable à un type d'énergie, il en va de même pour le personnage. Si la créature est immunisée contre le poison, le personnage gagne un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre le poison.

===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