

RÉCEPTACLE DIVIN

[bien, chaos, loi, mal]

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

Le personnage accepte de recevoir les énergies d'un autre monde dans son corps et de se transformer. Il augmente d'une catégorie de taille, sa hauteur double et son poids se multiplie par huit. Ses traits se modifient et deviennent ceux d'un être de logique froid et étranger, d'une créature issue du chaos primitif, d'une présence angélique ou d'un monstre démoniaque, au choix du personnage. Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force et à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +3, la vision dans le noir sur 18 mètres (12 c) et une RM de 12 + niveau de lanceur de sort. Ces modificateurs remplacent les modificateurs habituellement appliqués en cas d'augmentation de la taille. Les modificateurs de taille à la CA, aux attaques, au BMO et au DMD changent comme il convient pour la nouvelle catégorie de taille du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement de base. Le personnage détermine l'espace occupé et son allonge comme il convient pour sa nouvelle taille.

Si le personnage n'a pas assez de place pour atteindre la taille désirée, il prend la taille maximum possible et fait un jet de Force (en utilisant sa nouvelle valeur de Force) pour briser les barrières qui l'empêchent de grandir (voir la section "Casser un objet"). Si le personnage échoue, il est coincé et ne parvient pas à briser ce qui le gêne. Le sort ne peut pas l'écraser en augmentant sa taille.

Tout l'équipement que porte le personnage s'agrandit proportionnellement. Les armes de corps à corps font plus de dégâts. Les propriétés magiques ne sont pas affectées par le sort. Tout objet agrandi qui ne se trouve plus en possession du personnage (y compris un projectile ou une arme de jet) reprend instantanément sa taille normale, ce qui veut dire que les armes à projectiles et de jet font des dégâts normaux. Ce sort ne se cumule pas avec les effets magiques qui augmentent la taille.

Le personnage gagne des pouvoirs supplémentaires comme indiqués :

* Aspect anarchique. Le personnage gagne les pouvoirs suivants : bonus supplémentaire de +2 à la Constitution, RD 10/Loi, résistance à l'acide 10, à l'électricité 10 et au son 10, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison, perception aveugle à 9 mètres (6 c) et vitesse de vol de 18 mètres (12 c) (bonne manœuvrabilité). Le personnage gagne une attaque de morsure qui inflige 2d6 points de dégâts. Les armes naturelles et autres du personnage sont considérées comme chaotiques quand il