

# VERMINE GÉANTE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature ou plus de type vermine distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée	1 minute/niveau
JS	aucun
RM	oui

Ce sort transforme un certain nombre de mille-pattes, d'araignées ou de scorpions de taille normale en vermines géantes (voir l'archétype "Géant"). Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une araignée). Le nombre de vermines affectées dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions très succinctes (« Attaquez », « Défendez-moi », « Arrêtez-vous », etc.). Un ordre leur indiquant d'attaquer un individu ou un monstre spécifique dès que celui-ci apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop compliqué. Sauf instructions contraires, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

{| CLASS="tablo" | - CLASS="titre" | NLS || Mille-pattes || Scorpions || Araignées | - CLASS="premier" | 9e ou moins || 3 || 1 || 2 | - CLASS="alt" | 10e-13e || 4 || 2 || 3 | - 14e-17e || 6 || 3 || 4 | - CLASS="alt" | 18e-19e || 8 || 4 || 5 | - 20e ou + || 12 || 6 || 8 |}

===Mythique===

La vermine que le personnage transforme avec ce sort gagne une RD5/ magie et soit l'archétype de créature évoluée, soit celui de créature géante.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, toutes les vermines qu'il transforme gagnent également l'archétype mythique de créature agile ou de créature sauvage pendant toute la durée du sort. S'il a atteint le 9ème grade au moins et dépense trois utilisations de pouvoir mythique, la durée change et devient instantanée, ce qui signifie que les vermines conservent leur taille géante. Après un nombre de jours égal à son grade, le personnage perd le contrôle des vermines à moins qu'il dépense deux autres sorts pour les contrôler. Elles