

FORME BESTIALE I

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

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 9 m, nage 9 m, vol 9 m (maniabilité moyenne), odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne.

Animal de taille P. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille P, il gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +1.

Animal de taille M. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille M, il gagne un bonus de taille de +2 à la Force et un bonus d'armure naturelle de +2.

===Mythique===

Chaque sort de forme bestiale mythique doit être appris séparément et le personnage doit connaître le sort de forme bestiale 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 forme bestiale mythique d'un niveau inférieur avant d'apprendre ce sort à un niveau supérieur (par exemple, le personnage peut apprendre forme bestiale mythique II s'il connaît forme bestiale II, même s'il ne connaît pas forme bestiale mythique I). Chaque sort de forme bestiale mythique ajoute les avantages suivants à ceux de la version non-mythique correspondante.

Les bonus conférés par le sort aux valeurs de caractéristique augmentent de +2, celui d'armure naturelle de +1 et les malus aux valeurs de caractéristique diminuent de 2 points (pour un malus minimum de 0). Choisissez un type d'attaque naturelle que la forme animale peut effectuer, comme la morsure ou les griffes. Le multiplicateur de critique de ce type d'attaque augmente de 1 (maximum ×4).

Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, les bonus aux valeurs de caractéristique augmentent encore de +2. Pendant la durée du sort, le personnage peut, un nombre de fois égal à son grade, agir comme s'il possédait le don Incantation animale pendant un round. Par exemple, s'il est de grade 2, le personnage peut utiliser le don Incantation animale