

FORME DE VERMINE I

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

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre l'apparence de n'importe quelle vermine de taille P ou M. Si la forme choisie possède l'une des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi: escalade 9m, fente, nage 9m, odorat, vision dans le noir 18m, vol 9m(manœuvrabilité moyenne). Le personnage ne devient pas complètement immunisé contre les effets mentaux mais il gagne un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre eux. * Vermine de taille P. Si le personnage adopte la forme d'une vermine de taille P, il gagne un bonus de taille de +2 à la dextérité et de +2 à l'armure naturelle. * Vermine de taille M. Si le personnage adopte la forme d'une vermine de taille M, il gagne un bonus de taille de +2 à la force et de +3 à l'armure naturelle.

===Version mythique===

Les bonus que le sort confère aux valeurs de caractéristiques augmentent de 2, le bonus d'armure naturelle augmente de 1, les malus aux valeurs de caractéristiques diminuent de 2 (malus minimum de 0) et les bonus de résistance aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux augmentent de 2. Le personnage choisit un type d'attaque naturelle que possède la forme de vermine, comme morsure ou griffes : le multiplicateur critique pour ce type d'attaque augmente de 1 (×4 au maximum).

Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, les bonus aux valeurs de caractéristiques augmentent de 2 points de plus. Pendant chaque lancement du sort, le personnage peut partir du principe qu'il possède le don Incantation animale pendant 1 round par grade. Par exemple, s'il est de grade 2, il peut utiliser le don Incantation animale pendant 2 rounds par incantation de forme de vermine mythique.