

## SOTTO EFFETTO DI UNA METAMORFOSI

- si può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo di metamorfosi alla volta. Se si è soggetti ad un nuovo incantesimo di metamorfosi (o si attiva un effetto di metamorfosi, come forma selvatica), si può decidere se esso abbia effetto o meno, sostituendo il precedente incantesimo.
- i benefici ottenuti non possono essere maggiori di quelli concessi dalla nuova forma (si tiene il peggiore)
- si perdono tutte le capacità straordinarie e soprannaturali che dipendono dalla forma originale (come fiuto, scurovisione e sensi acuti), così come qualsiasi attacco naturale e tipi di movimento posseduti dalla forma originale.
- Si perdono tutti i privilegi di classe che dipendono dalla forma, ma quelli che permettono di aggiungere peculiarità (come per gli stregoni che possono farsi crescere gli artigli) continuano a funzionare.
- si può respirare mentre si nuota o scava solo se la forma garantisce velocità di nuotare o scavare

**Taglia:** si usa il bonus di taglia della nuova forma (attacco, classe armatura, manovre, furtività, ecc). Se un incantesimo di metamorfosi è lanciato su una creatura più piccola di taglia Piccola o più grande di taglia Media, prima bisogna aggiustare le caratteristiche ad una di queste due taglie usando la tabella a fianco, e poi applicare i bonus garantiti dall'incantesimo di metamorfosi.

**Attacco:** si ottiene qualsiasi attacco naturale della creatura base, con relative competenze. Questi attacchi sono basati sul BAB, FOR o DES della creatura base.

**Velocità:** la velocità base diventa quella della nuova forma

**Abilità:** si ottiene +20 alle prove di camuffare per sembrare un animale

Taglia creatura base	For	Des	Cos	Taglia modificata
Piccola	+6	-6	-	Piccola
Minuta	+6	-4	-	Piccola
Minuscola	+4	-2	-	Piccola
Grande	-4	+2	-2	Media
Enorme	-8	+4	-4	Media
Mastodontica	-12	+4	-6	Media
Colossale	-16	+4	-8	Media

## ANIMALE, BESTIA MAGICA, DRAGO, ELEMENTALE, PARASSITA, VEGETALE

- il proprio equipaggiamento si fonde nel nuovo corpo. Se per qualche motivo l'equipaggiamento non si fonde nella nuova forma, si ridimensiona in modo da conformarsi ad essa.
- i bonus di armatura cessano di funzionare. Gli altri bonus costanti che non hanno bisogno di essere attivati continuano a funzionare.
- gli oggetti che richiedono attivazione non possono essere usati mentre si mantiene la nuova forma.
- non è possibile lanciare incantesimi che richiedono componenti materiali (a meno che non si abbia il talento Escludere Materiali o Incantesimi Naturali), e si possono lanciare incantesimi con componenti somatiche o verbali solo se la forma scelta ha la capacità di parlare o di compiere quei gesti, come un drago.

## FORMA SELVATICA (Sop)

- l'effetto dura 1 ora per livello del druido, o finché non riprende la sua forma naturale
- il cambiamento di forma è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità
- la forma scelta deve essere quella di un animale con cui il druido è familiare.
- non si può parlare, solo fare versi animali (i pappagalli non parlano)
- si può comunicare con altri animali dello stesso raggruppamento generale della sua nuova forma.

Liv	N° volte al giorno	Animale	Elementale	Vegetale
4°	1	piccolo o medio (forma ferina I)	/	/
6°	2	grande o minuscolo (forma ferina II)	Piccolo (corpo elementale I)	/
8°	3	enorme o minuto (forma ferina III)	Medio (corpo elementale II)	Piccola o Media (forma di vegetale I)
10°	4	=	Grande (corpo elementale III)	Grande (forma di vegetale II)
12°	5	=	Enorme (corpo elementale IV)	Enorme (forma di vegetale III)
14°	6	=	=	=
16°	7	=	=	=
18°	8	=	=	=
20°	∞	=	=	=

**NOTA 1 :** Gli incantesimi ai quali *Forma selvatica* fa riferimento non si trovano nella lista degli incantesimi del druido.

**NOTA 2:** Le opzioni con sfondo grigio non sono disponibili attivando forma selvatica.

**NOTA 3:** Le penalità e bonus di caratteristica si applicano a quelle della creatura base.

Forma ferina I	Forma ferina II	Forma ferina III	Forma ferina IV
nuotare 9 m scalare 9 m volare 9 m (man. media)	nuotare 18m scalare 18m volare 18m (man.buona)	nuotare 27m scalare 27m volare 27m (man. buona) scavare 18m	nuotare 36m scalare 27m volare 36 m (man. buona) scavare 18 m
visione crepuscolare scurovisione 18 m	visione crepuscolare scurovisione 18m	visione crepuscolare scurovisione 18m percezione cieca 9m	visione crepuscolare scurovisione 18m percezione cieca 18m percezione tellurica 18m
fiuto	... come forma ferina I, più: afferrare assaltare sbilanciare	... come forma ferina II, più: artigliare ferocia ragnatela sputare stritolare travolgere veleno	... come forma ferina III, più: aculei arma a soffio fiuto ruggito squartare  Se la creatura ha immunità o resistenza ad un qualunque elemento, si ottiene resistenza 20 a quegli elementi.  Se la creatura ha vulnerabilità ad un qualunque elemento, si ottiene quella vulnerabilità.
<b>Animale Piccolo</b> +2 DES (taglia) +1 CA (arm. nat.)  <b>Animale Medio</b> +2 FOR (taglia) +2 CA (arm. nat.)	<b>Animale Minuscolo</b> +4 DES (taglia) -2 FOR +1 CA (arm. nat.)  <b>Animale Grande</b> +4 FOR (taglia) -2 DES +4 CA (arm. nat.)	<b>Animale Minuto</b> +6 DES (taglia) -4 FOR +1 CA (arm. nat.)  <b>Animale Enorme</b> +6 FOR (taglia) -4 DES +6 CA (arm. nat.)	
		<b>Bestia magica Piccola</b> +4 DES (taglia) +2 CA (arm. nat.)  <b>Bestia magica Media</b> +4 FOR (taglia) +4 CA (arm. nat.)	<b>Bestia magica Minuscola</b> -2 FOR +8 DES (taglia) +3 CA (arm. nat.)  <b>Bestia magica Grande</b> +6 FOR (taglia) -2 DES +2 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.)

Forma di vegetale I	Forma di vegetale II	Forma di vegetale III
afferrare scurovisione 18 m stritolare veleno visione crepuscolare  Se la forma che si assume non possiede la capacità di muoversi, la propria velocità si riduce a 1,5 metri e si perdono tutte le altre forme di movimento.  Se la creatura ha vulnerabilità a un elemento, si ottiene quella vulnerabilità.	... come forma di vegetale I, più:  Se la creatura ha immunità o resistenza a qualche elemento, si ottiene resistenza 20 a quegli elementi.	... come forma di vegetale I, più:  RD rigenerazione 5 travolgere.
<b>Vegetale Piccolo</b> +2 COS (taglia) +2 CA (arm. nat.)  <b>Vegetale Medio</b> +2 FOR (taglia) +2 COS (taglia) +2 CA (arm. nat.)	<b>Vegetale Grande</b> +4 FOR (taglia) +2 COS (taglia) +4 CA (arm. nat.)	<b>Vegetale Enorme</b> +8 FOR (taglia) -2 DES +4 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.)

Corpo elementale I	Corpo elementale II	Corpo elementale III	Corpo elementale IV
		immunità ai colpi critici Immunità agli attacchi furtivi	immunità ai colpi critici Immunità agli attacchi furtivi RD 5/—
<b>Acqua piccolo</b> +2 COS (taglia) +4 CA (arm. nat.) scurovisione 18m nuotare 18m capacità di creare un vortice capacità di respirare acqua.	<b>Acqua medio</b> ... come corpo elementare I, più: +4 COS (taglia) +5 CA (arm. nat.)	<b>Acqua grande</b> ... come corpo elementare I, più: +2 FOR (taglia) -2 DES +6 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.)	<b>Acqua enorme</b> ... come corpo elementare I, più: +4 FOR (taglia) -2 DES +8 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.) nuotare 36 m
<b>Aria piccolo</b> +2 DES (taglia) +2 CA (arm. nat.) scurovisione 18m volare 18m (perfetta) capacità di creare un turbine	<b>Aria medio</b> ... come corpo elementare I, più: +4 DES (taglia) +3 CA (arm. nat.)	<b>Aria grande</b> ... come corpo elementare I, più: +2 FOR (taglia) +4 DES (taglia) +4 CA (arm. nat.)	<b>Aria enorme</b> ... come corpo elementare I, più: +4 FOR (taglia) +6 DES (taglia) +4 CA (arm. nat.) volare 36 m (perfetta)
<b>Fuoco piccolo</b> +2 DES (taglia) +2 CA (arm. nat.) scurovisione 18m resistenza al fuoco 20 vulnerabilità al freddo capacità di bruciare	<b>Fuoco medio</b> ... come corpo elementare I, più: +4 DES (taglia) +3 CA (arm. nat.)	<b>Fuoco grande</b> ... come corpo elementare I, più: +4 DES (taglia) +2 COS (taglia) +4 CA (arm. nat.)	<b>Fuoco enorme</b> ... come corpo elementare I, più: +6 DES (taglia) +4 COS (taglia) +4 CA (arm. nat.)
<b>Acqua piccolo</b> +2 FOR (taglia) +4 CA (arm. nat.) scurovisione 18m capacità di spinta capacità di scorrere sulla terra	<b>Terra medio</b> ... come corpo elementare I, più: +4 FOR (taglia) +5 CA (arm. nat.)	<b>Terra grande</b> ... come corpo elementare I, più: +6 FOR (taglia) -2 DES +2 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.)	<b>Terra enorme</b> ... come corpo elementare I, più: +8 FOR (taglia) -2 DES +4 COS (taglia) +6 CA (arm. nat.)