

### 10.7.11 Formändring

Magi kan få varelser och rollfigurer att ändra form – ibland mot deras vilja, men vanligtvis för att vinna fördelar. Förändrade varelser behåller sitt eget sinne, men får en ny fysisk form.

Exempel på formändring är druiders förmåga till djurhamn samt formlerna *förändra sig själv*, *omdaning*, *olycksbringande omdaning*, *förvandla saker* och *omforma sig själv*. Notera att den specifika förmågan eller formeln kan ha undantag från de allmänna regler som ges här.

Eftersom varelser normalt inte byter sin grundtyp, kommer ett vapen speciellt skapat för att dräpa eller skada just deras varelsetyp fortfarande att påverka dem fastän de har en ny form. På motsvarande sätt kommer en varelse som förvandlats till en viss form inte att kunna drabbas av vapen speciellt skapade för att skada den typen av varelse.

En jägares fördel mot speciella fiender baseras till stor del på kunskap om varelsens utseende och form, så om en speciell fiende förvandlar sig till en ny form, erhåller jägaren inte sin fördel mot den.

En dvärgs fördel vid strid mot jättar baseras på deras form och storlek, så han erhåller inte denna fördel när han strider mot en jätte som förvandlats till något annat, men han erhåller fördelen om han strider mot en varelse som förvandlats till en jätte.

En *sannsyn* avslöjar alltid en varelses sanna (ursprungliga) form.

Avhuggna kroppsdelar från en formändrad varelse förblir i sin förändrade form, men resten av kroppen återgår till sin ursprungliga form om varelsen blir död.

All utrustning man bär på när man byter form kommer antingen att anpassa sig till den nya formen (om den kan bäras alls) eller trilla av och falla till marken (om den inte kan bäras av den nya formen). Detta gäller givetvis även sådant man plockat upp i den nya formen när man återtar sin ursprungliga form.

Formelkastande kan fortfarande ske i den nya formen, men tänk på att formler med verbala komponenter kräver talförmåga (inte bara djurläten) och formler med somatiska komponenter kräver människoliknande händer (krabbklor fungerar alltså inte). Spelledarens bedömning gäller givetvis vid tveksamheter.

Om en formändring används som en förklädnad, ger den normalt en fördel av +10 på testet av Förklädnad. En alv som förändras till en illvätte kommer fortfarande att tänka och agera som en alv, och färdigheten Förklädnad hjälper honom därför att spela sin roll övertygande.

Formändring finns i två varianter; byta form och anta form.

#### 10.7.11.1 Byta form

Här är den fysiska förändringen mindre fullständig och man kan heller inte byta form till en storlekskategori som ligger mer än en kategori ifrån sin egen. En människa kan alltså byta form till en rese, men en halvling eller en gnom kan det inte.

Tabellen nedan visar vad man byter ut mellan de två formerna, vad hos den ursprungliga formen som tas bort och vad hos den nya formen som läggs till. Det som inte omnämns, förändras alltså inte.

Byt ut	Form Storlek Övrigt utseende
Ta bort	Naturliga vapen Förflyttningsätt Extraordinära specialattacker som inte kommer av klassförmågor Andedräktsvapen Blickattacker
Lägg till	Naturliga vapen Förflyttningsätt Extraordinära specialattacker

#### 10.7.11.2 Anta form

Här är den fysiska förändringen större och storleksförändringen utgör normalt ingen begränsning.

Tabellen nedan visar vad man byter ut mellan de två formerna, vad hos den ursprungliga formen som tas bort och vad hos den nya formen som läggs till. Det som inte omnämns, förändras alltså inte. Dock räknar

man om de spelvärden som beror på de nya grundegenskaperna (med ett viktigt undantag – varelsens livspoäng räknas *aldrig* om).

Byt ut	Form Storlek Övrigt utseende Styrka Händighet Fysik (men observera att livspoängen <i>inte</i> ändras även om Fysikjusteringen skulle förändras)
Ta bort	Naturliga vapen Hårdhud Förflyttningsätt Extraordinära specialattacker som inte kommer av klassförmågor Andedräktsvapen Blickattacker
Lägg till	Naturliga vapen Hårdhud Förflyttningsätt Extraordinära specialattacker Eventuell "vattenlevande" undertyp