

Förändra sig själv

Förvandling

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du byter form till en varelse av samma typ som din normala form. (Se även specialförmågan Formändring [Byta form] i Bok 1.) Den nya formen måste vara inom en storlekskategori från din normala storlek. Maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad, till ett maximum av UG 3 vid 6:e graden. Du kan förändra dig till en varelse av din egen sort eller till och med till dig själv (om du av någon anledning tvingats till en annan form).

Din typ och undertyp (om du har någon) förblir densamma trots den nya formen. Dina nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte du förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla dig till en framgångsrik tyngdlyftare för att du skall erhålla hög styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga halvataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

Du behåller dina egna grundegenskaper. Din klass, grad, livsåskådning, grundattackfördel, dina livspoäng och grundräddningslag förblir desamma. Du behåller alla övernaturliga och formel-liknande specialförmågor hos din normala form, förutom eventuella andedräktsvapen och blickattacker.

Du behåller alla extraordinära specialförmågor som kommer av dina klassgrader, men du förlorar alla som inte härrör från dina klassgrader, till exempel, en halvorch med en grad barbar förlorar sin mörkersyn, men behåller sin höga fart och sin förmåga till raseri.

Om den nya formen kan tala, kan du kommunicera normalt. Du behåller eventuell formelkastande förmåga du besatt i din normala form, men den nya formen måste ha förmågan till förståeligt tal (d.v.s. kunna tala ett språk) för att kunna kasta formler med verbal komponent och måste människo-liknande händer för att kunna kasta formler med somatiska komponenter.

Du erhåller de fysiska särdragen hos den nya formen, men behåller ditt eget sinne. Fysiska särdrag omfattar sådant som form, storlek, normal förflyttning (gående, simmande, grävande, klättrande och flygande [med vingar]), naturliga vapen (såsom klor, bett, etc), rasfördelar på färdigheter, rasers extraknep och andra tydliga fysiska särdrag (såsom närvaron eller frånvaron av vingar, antal lemmar, o.s.v.). En kropp med extra lemmar tillåter inte dig att göra fler vapenattacker (eller mer fördelaktiga tvåvapenattacker) än normalt.

Du erhåller alla extraordinära specialattacker hos den nya formen, men inga extraordinära särdrag utöver de som ges av de fysiska särdragen ovan, alltså inte mörkersyn, nattsyn, blindkänsla, blindsyn, snabbläkning, självläkning, väderkorn, etc. Du erhåller inga övernaturliga eller formelliknande specialförmågor alls hos den nya formen.

Du kan fritt välja detaljer i utseendet (såsom hårfärg, ögonfärg, hudfärg, etc) hos den nya formen inom de gränser som varelser av den sorten har. Den nya formens tydliga särdrag (såsom längd, vikt och kön) faller också under din kontroll, men måste falla inom normen för varelser av denna sort. Du kan anses vara förklädd till en medlem av den nya formens ras. Om du använder den här formeln till att skapa en förklädnad erhåller du en fördel av +10 på testet av Förklädnad.

När förändringen inträder kommer din eventuella utrustning antingen förbli buren av den nya formen (om den är kapabel att bära utrustning) eller smälta samman med den nya formen och förlora sin funktion. När du återgår till din normala form kommer all utrustning som smälte samman med din tillfälliga form att dyka upp på nytt på sin tidigare plats och fungera normalt igen. Eventuella nya föremål som du lagt beslag på i din nya form och inte kan bära i din normala form, faller av ner på

marken vid dina fötter. De som du kan bära i båda formerna förblir i din ägo när du återtar din normala form. Om någon del av kroppen avlägsnas kommer den delen att återta sin sanna form.