

Förvandla saker

Förvandling

Grad: Mag/Trk 8, Lurendrejeri 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller ett icke-magiskt föremål maximalt 3 m³/kastargrad

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Fasthet upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel förvandlar ett föremål eller en varelse till någon annan form enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar din kastargrad (eller det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 20. Så en 16:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 18 LT till en varelse av UG 16, men en 20:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 18.

Målets typ förändras till att matcha den nya formen.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han 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 halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dött.

Skada som erhålls i den nya formen kan skada eller döda den förvandlade varelsen. Om en människa förvandlas till en kristallvas som man sedan splittrar, leder det förmodligen till döden. I allmänhet sker skada så snart den nya formen deformerar genom fysisk påverkan.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *förvandla saker* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Varaktigheten hos formeln beror helt på hur radikal förvandling formeln innebär. SL bestämmer varaktigheten utifrån följande riktlinjer:

Det förvandlade målet är:	Ökning av varaktighetsindex *
Samma rike (djur-, växt- eller mineralriket)	+5
Samma klass (däggdjur, svampar, metaller, etc.)	+2
Samma storlekskategori	+2
Besläktade (kvist till träd, vargpäls till varg, etc.)	+2
Samma eller lägre Intelligens	+2

* Lägg samman alla som passar in. Jämför totala varaktighetsindex med följande tabell.

Varaktighetsindex	Varaktighet	Exempel
0	20 minuter	Småsten till människa
2	1 timma	Marionett till människa
4	3 timmar	Människa till marionett
5	12 timmar	Ödla till mantikora
6	2 dygn	Får till yllerock
7	1 vecka	Elefant till mantikora
9+	Permanent	Mantikora till elefant

Denna formel kan inte göra ett icke-magiskt föremål magiskt eller påverka magiska föremål alls. Inte heller kan den skapa material som har ett stor inneboende värde, såsom koppar, silver, guld, platina, ädelstenar, silke, mithril eller adamant. Den kan inte heller efterlikna de speciella egenskaper hos kallt järn som gör att det kan övervinna skadereduceringen hos vissa varelser.

Denna formel kan också användas till att efterlikna effekterna hos *avstena, förstena, förvandla sig själv, förveda metall, härda, mäktig omdaning, olycksbringande omdaning, omdaning* eller *upplösa*.

Materiella komponenter (trolleri): En droppe kvicksilver, en bit gummi arabicum samt rök.

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 enligt specialförmågan Formändring [Byta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

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 5. 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).

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 halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

Mäktig omdaning

Förvandling

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd villig levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du får den berörda varelsen att anta formen av en annan slags levande varelse enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad (eller halva det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 15. Så en 11:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 16 LT till en varelse av UG 6, men en 18:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 9.

Målets typ förändras till att matcha den nya formen.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han 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.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dött.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *mäktig omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Materiell komponent: En tom kokong.

Olycksbringande omdaning

Förvandling

Grad: Drd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Fasthet upphäver, Vilja delvis (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du får varelsen att anta formen av ett Litet eller mindre djur med högst 1 LT enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Om den nya formen skulle vara dödlig för varelsen (såsom en fisk i en öken), erhåller den en fördel av +4 på Fasthetsräddningsslaget mot förvandlingen.

Målets typ förändras till Djur.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade djur) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga sataniska vargar). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

Om förvandlingen lyckas måste varelsen även utföra ett Viljeräddningsslag. Om detta andra räddningsslag också misslyckas, förlorar varelsen alla sina extraordinära, övernaturliga och formelliknande förmågor, sin förmåga att kasta formler (om den hade någon) och erhåller den nya formens livsåskådning, specialförmågor, Intelligens, Visdom och Utstråling. Den behåller bara klasser och grader och de förmåner den får av dessa (såsom grundattackfördel, grundräddningsslag och livspoäng). Den behåller också alla klassförmågor (utom formelkastande) som inte är extraordinära, övernaturliga eller formelliknande. Varelsen har alltså i nästan alla avseenden blivit ett dumt djur.

Om det andra räddningsslaget däremot lyckas behåller målet sitt eget sinne.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling (om det fortfarande minns vem det är).

Omdaning

Förvandling

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd villig levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du får den berörda varelsen att anta formen av en annan slags levande varelse enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad (eller halva det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 10. Så en 7:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 12 LT till en varelse av UG 3, men en 15:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 6.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han 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 halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dött.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Materiell komponent: En tom kokong.

Omforma sig själv

Förvandling

Grad: Djur 9, Drd 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan anta formen av en godtycklig varelse (dock ej en gud eller en annan unik varelse) enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den antagna formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men kan inte ha högre UG än din kastargrad (och maximalt UG 25).

Din typ förändras till att matcha 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 erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster), men kan ha någon mall applicerad. Du kan även anta en okroppslig eller gasformig form.

När du förvandlas, återfår du livspoäng precis som om du hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när du återtar din ursprungliga form. Om du blir dödad, återfår du din ursprungliga form, fast förblir död.

Du erhåller både extraordinära och övernaturliga specialförmågor hos den nya formen.

Du kan i princip omvandla dig till vad som helst du känner till. Du kan ändra form varje runda som en fri handling. Formändringen kan dock bara utföras innan dina normala handlingar eller efter dem, inte mitt under dem. Du återfår dock bara livspoäng av den första formändringen.

Fokus: Ett pannband av jade värt 1500 gp, som du placerar på huvudet när formeln kastas. Det smälter sedan samman med din nya form och återuppstår inte förrän du återtar din normala form.