

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. (Se även specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1.) 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 8 vid 16:e graden. 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 typ och undertyp (om någon) förändras inte av formeln. 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.

Målet erhåller Styrka, Händighet och Fysik hos den nya formen, men behåller sin egen Intelligens, Visdom och Utstrålning. Dess klass, grad, livsåskådning, grundattackfördel, livspoäng och grundräddningsslag förblir desamma. Det behåller alla övernaturliga och formelliknande specialförmågor hos sin normala form, förutom eventuella andedräktsvapen och blickattacker.

Målet behåller alla extraordinära specialförmågor som kommer av klassgrader, men förlorar alla som inte härrör från 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 målet kommunicera normalt. Målet behåller eventuell formelkastande förmåga det besatt i sin 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 ha människoliknande händer för att kunna kasta formler med somatiska komponenter.

Målet erhåller de fysiska särdragen hos den nya formen, men behåller sitt eget sinne. Fysiska särdrag omfattar sådant som form, storlek, normal förflyttning (gående, simmande, grävande, klättrande och flygande [med vingar]), hårdhud, 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 målet att göra fler vapenattacker (eller mer fördelaktiga tvåvapenattacker) än normalt.

Målet 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. Målet 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. Målet kan anses vara förklädd till en medlem av den nya formens ras. Om du använder den här formeln till att skapa en förklädnad erhåller målet en fördel av +10 på testet av Förklädnad.

När förändringen inträder kommer målets 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 målet återgår till sin normala form kommer all utrustning som smälte samman med målets tillfälliga form att dyka upp på nytt på sin tidigare plats och fungera normalt igen. Eventuella nya föremål som målet lagt beslag på i sin nya form och inte kan bära i sin normala form, faller av ner på marken vid dess fötter. De som målet kan bära i båda formerna förblir i dess ägo när målet återtar sin normala form. Om någon del av kroppen avlägsnas kommer den delen att återta sin sanna form.

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.