

## 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 m<sup>3</sup>/kastargrad

**Varaktighet:** Se texten

**Räddningsslag:** Fasthet upphäver (föremål) (se texten)

**Formelmotstånd:** Ja (föremål)

Denna formel förvandlar ett föremål eller en varelse till något annat. (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 Nätt eller större än Kollosal), men maximal UG är det antal LT målet har men inte högre än UG 15. Så en magiker kan bara förvandla en följeslagare med 12 LT till en varelse med UG 12, men samma magiker kan förvandla en följeslagare med 18 LT till en varelse med UG 15.

Målets typ och undertyp (om någon) förändras till att matcha den nya formen. Du kan inte få målet att anta formen av en varelse med någon mall, även om den mallen inte förändrar varelsens typ eller undertyp. 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 dödt.

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 deformeras genom fysisk påverkan.

Målet erhåller Styrka, Händighet, Fysik och Intelligens hos den nya formen, men dess Visdom och Utstrålning bara om den inte hade det i sin normala form. 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 (åtminstone delvis) 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, nattnattsyn, 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 *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*, *olycksbringande omdaning*, *omdaning* eller *upplösa*.

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