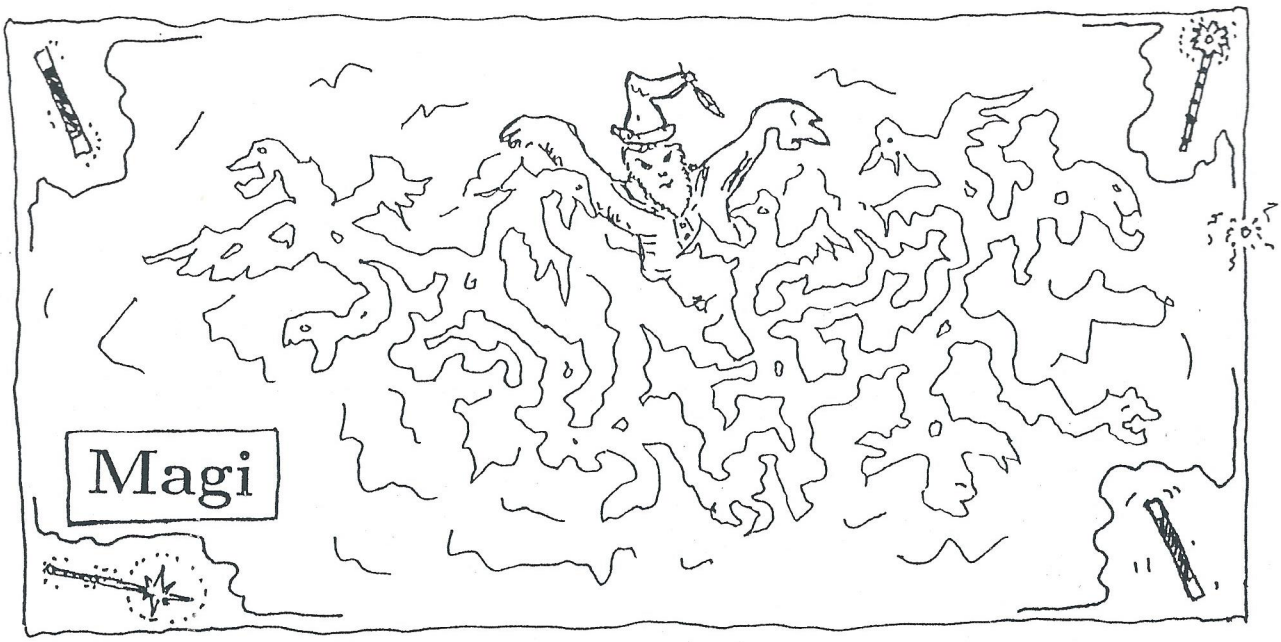


Indledning

Magi er en væsentlig del af den verden Dragespillet foregår i. Hvad ville f.eks. Ringenes Herre være uden Gandalf og Galadriel, Jordhavet uden mægtige koglere eller kong Arthur uden Merlin? Også blandt mindre venlige personer finder man magikere som Saruman og Morgan Le Fey. Mange af antikkens præster var også rene magikere, og Miraculix var en dygtig druide-magiker.

Magisystemer

Indenfor rollespilsverdenen er der mange magisystemer, men ingen er blevet bare nogenlunde enige om, hvordan magi virker. Derfor har vi valgt at lade spørgsmålet stå åbent, idet Spillemesteren og spillerne selv kan definere deres magi som en række Specielle Evner. Prisen i erfaring for at lære et magisystem ligger normalt på 300.

Det er ikke nødvendigt at benytte et fast magisystem. Spilleren kan vælge at rollespille sin magiker, og lade spillemesteren bestemme virkningen af magien. Selvom spilleren vælger et fast magisystem, bør han altid sørge for at udbygger sin magiker med godt rollespil. De magisystem, der er beskrevet i dette kapitel, er alle baseret på en større eller mindre grad af godt rollespil.

Når man laver en verden selv, har man også muligheden for at definere, hvordan magi virker. Ordet 'magi' bruges her i sin videste forstand, nemlig om alt, hvad der ligger udenfor de fleste personers forstand og formåen. Dette kan omfatte mange ting, lige fra hvordan man bruger urter over synskhed og profeterering til direkte manipulering af energi og elementer.

Nogen gange er magi et talent, der kun haves af specielle racer, slægter eller enkeltpersoner. Det kan være, evnen opnås ved specielle hændelser, så som gudelig indgriben eller uheld med andres magi. Nogen ved slet ikke, at de kan lave magi, men udsættes blot for effekten en gang i mellem. Men den metode man nok oftest bruger er, at magi kan læres ved langt og hårdt studie, og viden vil ofte hjælpe et medfødt talent til at blive bedre.

Man bør også overveje, hvordan forholdet er mellem magi og guder. I beskrivelserne af magi nedenfor regnes de kræfter, visse mennesker får fra deres guder, også for magi, men det kan være, at det opfattes anderledes i spillernes verden. Det kan være, at guderne blot er magikere, der er så magtfulde, at de kan tillade sig at kalde sig guder. På den anden side kan magi også være et mindre område, som nogle få guder tager sig af. Eller der kan være direkte modstand mellem de to begreber, på trods af, at de ofte vil virke ens for udenforstående. Dette er et vigtigt aspekt, hvis man laver sin egen gudeverden.

At overveje, hvordan magi virker i forhold til verden i det hele taget, kan også være en måde at lave et godt og konsistent magisystem. De fleste systemer opfatter magien som stærkt forbundet med verden selv, på trods af, at de almindelige folk kalder magien for unaturlig. Men den kan manifestere sig på mange måder. I nogen tilfælde er magi ligefrem jordens kraft, og vil derfor være afhængig af en god og sund natur. Magien kan fødes af folks følelser og tanker, hvorved den vil have lettere ved at påvirke væsner end døde ting. Der kan være tale om ånder, man kommunikerer med, energi, man trækker fra et andet sted eller kraftlinier i verden, man kan tappe på. Mulighederne er mange.

Magi er ikke bare mægtig, den er også farlig, men nogle former er farligere end andre. I visse verdener gør brugen af magi måske, at man skal betale for det på en eller anden måde. Normalt bliver man blot udmattet, men hvad nu, hvis brug af magi et sted betyder, at magien deromkring bruges op? Eller man bliver overfølsom overfor visse ting? Tiltrækker man opmærksomhed fra farlige personer

eller væsener? Måske skal man gøre bestemte ting for at kunne lave magi igen, såsom at vaske sig, meditere eller ofre til sin gud. Betaling kan også være mere subtil. Det kan være, at magi 'smitter af' på en selv, så man efterhånden ændres af den. Ens sjæl kan fordærves af ond magi, eller der kan ske bivirkninger andre steder, som først opdages senere. Hvis betalingen for at bruge magi er åbenbar og alvorlig, vil spillerne tænke sig mere om, før de bruger magi.

Hvis magi er bare lidt udbredt, vil der ofte komme en form for hieraki omkring brugen af magi. Hvis der er en organiseret uddannelse for magitalenter, vil de samme folk, der uddanner, sørge for, at magien ikke bruges forkert, for det ville også skade deres omdømme. Det vil normalt være nemmere at lære magi i en sådan skole, da man så har lang tids viden at trække på, men til gengæld får man også begrænsninger ud af det: Man lærer en bestemt form for magi, der måske ikke er den, man er bedst til, og man kommer til at stå til ansvar overfor dem, der er bedre. Selvlærte magikere bliver sjældent meget dygtige, men de har mere frihed i brugen af magi. Dog vil de organiserede magikere sjældent være glade for freelancere.

Man ser også ofte, at magien er begrænset af forskellige ting. Nogen kan kun lave magi, der påvirker dem selv eller de, der står dem nært. Nogen kan kun lave magi bestemte steder, eller deres magi er begrænset til visse områder og forsvinder udenfor disse. Der kan være simple eller komplicerede sammenhænge med vejr, astrologi, stemning eller andet, der kan gøre magien nemmere eller sværere. Der kan være helt specifikke ting, der ikke kan påvirkes eller som helt ødelægger magien, stål, regn, larm eller andet.

Der er et utal af måder at kontrollere og bruge magien på, og vi har prøvet at vise et udvalg af dem nedenfor. Afhængig af, hvordan magien ellers virker, vil forskellige måder være bedre eller dårligere egnet. Metoder, vi ikke har beskrevet, er for eksempel ritualistisk magi, tarotkort, sjælevandring, hypnose, meditation, drømme og symbiose med specielle dyr. Man vil altid kunne finde på nye, og spillerne skal have lov til at prøve.

Spillemesteren bør sørge for, når verden designes, at magien har en passende rolle. Hvis magi er udbredt, vil det bruges til dagligdags ting, og økonomien vil være påvirket af det. Er magi sjælden, vil den nok også være frygtet og forhadt. Hvis det er nemt for spillerne at finde eller bruge magi, vil det også være nemt for deres modstandere. Det kan udemærket ske, at der er adskillige former for magi i verden, måske endda nogle, der er specielle for enkelte personer, og samspillet mellem disse kan være meget interessant. En passende blanding af mulighederne ovenfor kan lave helt nye magikere.

Spillemesteren bør belønne fantasifuld brug af magi, for der er ofte interessante muligheder, når spillerne er ude i ting, de ikke rigtig har prøvet før. Men han skal huske at holde magien konsistent. Spillemesteren behøver ikke indvi spillerne i alt, så enkelte fortryllelser kan virke uforståelige for spillerne, og fremfor alt, så skal magi virke mystisk og ikke mekanisk. I beskrivelserne nedenfor har vi forslag til konsistente systemer. Spillemesteren må selv afgøre, hvor meget spillerne skal vide af det.

Effekt og energi

Når man laver magi, der ikke er beskrevet som fortryllelser eller man ønsker at opfinde/lave sine egne, kan det være praktisk at have et system, som viser, hvor meget mana eller hvor megen styrke, der skal bruges.

Forskellige fortryllelser kan klassificeres i f.eks. Beskyttelses-magi, Skade-magi eller Helbredende magi. Disse har hver en basis-værdi, variende fra 1 til 25.

Type	Basis
Beskytte:	5
Bevæge:	5
Fortidsmagi:	1
Fremtidsmagi:	3
Give skade:	5
Give skade, ingen rustning:	10
Helbrede:	1
Illusion:	5
Kontrol, Kroppen:	5
Kontrol, Lyd:	1
Kontrol, Mental:	5
Kontrol, Magi:	5
Kontrol, Natur:	3
Mental påvirkning:	2
Skabe:	5
Formemagi:	1
Teleport:	10
Tilkalde:	25
Ødelægge:	5

Basis for en fortryllelse skal bruges, når man har fundet ud af, hvor stor faktor fortryllelsen har eller sagt med andre ord, hvor kraftig den er. I følgende liste er der 8 søjler *Varighed, Afstand, Område, Personer, Forsvar, Skade, Fart* og *Vægt*. I hver af disse søjler er der en række tal, der angiver hvor længe, hvor mange eller hvor meget, der skal ske. Når man så laver en fortryllelse, finder man prisen for hver af de ting, der hører til og lægger priserne sammen. Den samlede pris angiver fortryllelsens faktor, som så ganges med den pågældende mana-basis. Hvis prisen er negativ, viser tabellen, hvad man skal dividere den pågældende mana-basis med. Ting, der ikke har nogen mening for fortryllelsen, skal ikke tælles med.

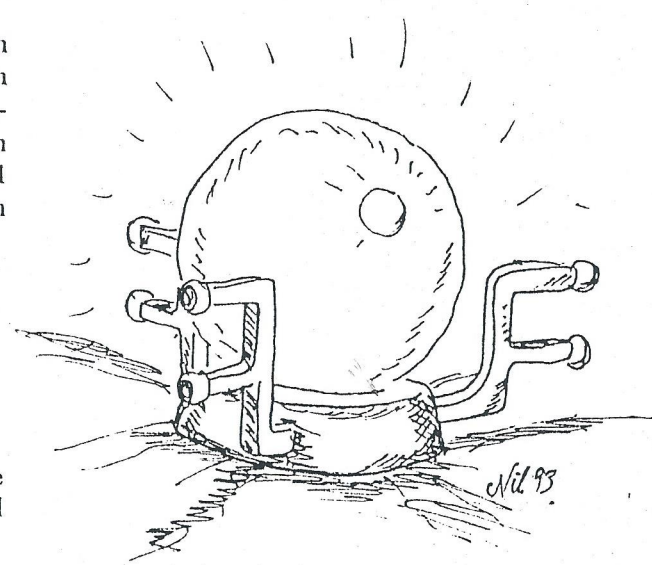
Bemærk, at i den følgende tabel er K = 1000, så 10K = 10000.

Pris	Mult[1]	Varighed[2]	Afstand	Område	Rumfang[3]	Forsvar[4]	Skade	Fart	Vægt
						⋮		⋮	
- 8	1/10					2*Nemt		1/100 m/s	
- 7	1/9								
- 6	1/8							1/10 km/t	
- 5	1/7	1 sek			1/4[5]				
- 4	1/6	3				Nemt		1/10 m/s	
- 3	1/5	6							
- 2	1/4	10			1/2[6]			1 km/t	
- 1	1/3	30							1#
0	1/2	1 minut	1 m	1 m^2	1	Normalt	20	1 m/s	2#
1	1	3	3 m	2 m^2			40		6#
2	2	6	10 m	3 m^2			60	10 km/t	20#
3	3	10	30 m	6 m^2	2		80		60#
4	4	30	100 m	10 m^2	3	Svært	100	10 m/s	200#
5	5	1 time	300 m	20 m^2	4		120		400#
6	6	3	1 km	30 m^2	6		140	100 km/t	600#
7	7	6	3 km	60 m^2	8		160		
8	8	10	10 km	100 m^2	10	2*Svært	180	100 m/s	
9	9	1 døgn	30 km	200 m^2	15		200		2K#
10	10	3	100 km	300 m^2	20		220	1K km/t	
11	11	6	300 km	600 m^2	25		240		
12	12	10	1K km	1K m^2	30	3*Svært	260	1 km/s	
13	13	1 måned	3K km	2K m^2	40		280		6K#
14	14	3	10K km	3K m^2	60		300	10K km/t	
15	15	6	30K km	6K m^2	80		320		
16	16	1 år	100K km	10K m^2	100	4*Svært	340	10 km/s	
17	17	3		20K m^2	150		360		
18	18	6		30K m^2	180		380	100K km/t	20K#
19	19	10		60K m^2	250		400		
20	20	30		100K m^2	300	5*Svært	420	100 km/s	
⋮	⋮	⋮			⋮	⋮	⋮	⋮	

Eksempel: Magikeren Morten ønsker at lave en fortryllelse, der kan flyve en kiste over på hans egen side af en dyb kløft. Dette er Bevægelse, genstanden er ca. 1 m^3, den er 30 meter væk, den skal bevæge sig med 10 km/t, og det skal vare i 1 minut. Ved at se i tabellen kan han se, at prisen bliver:

Søjle	Række	Pris
Afstand:	30 meter	3
Rumfang:	1 m^3	0
Varighed:	1 minut	0
Fart	10 km/t	3
	Total:	5

Han ser derefter at fortryllelser, der kan bevæge ting, har Mana-basis 5, hvorfor fortryllelsen vil koste 25 mana.



[1] Hvor meget mana-basis skal ganges eller divideres med.

[2] Nogen fortryllelser, såsom helbrede eller skabe, er i sig selv permanente, og man vil ikke have nogen tidsfaktor på dem. I andre tilfælde må man sætte en meget lang varighed på, hvis man ønsker noget, der ser ud til at være permanent. Spillemesteren må afgøre, hvad der er tilfældet i den enkelte situation.

[3] En person fylder 1 m^3, så 100 personer fylder 100 m^3.

[4] Denne kan kun bruges ved fortryllelser, der har et direkte forsvarsslag. Med direkte menes, at man forsvarer sig mod selve fortryllelsen, ikke noget, der er skabt af den (ild, lyn, sten etc.)

[5] Svarer til en nisse.

[6] Svarer til en dværg.

Ofringer

Guder og dæmoner kræver ofringer. Hvad der skal ofres afhænger selvfølgelig af den enkelte gud eller dæmon, men denne tabel giver nogle retningslinier for offer værdier. Disse kan normalt bruges som mana. Hvis en spiller f.eks. ofrer for 80 points til sin gud, kan han forvente, at guden vil gøre ham en tjeneste svarende til 80 mana (Se Effekt og Energi ovenfor). Offergaver vil blive husket, og man kan altså have ofret mange points til en gud eller dæmon, før man tilkalder dem for at hjælpe. (Bemærk, at de sjældent giver kredit!)

Guder vil ofte betragte gode (eller onde) gerninger som et offer. Værdien af disse bestemmes af Spillemesteren, de gode skal helst være uselviske og selvopofrende. Spillemesteren bør altid vurdere motivet bag handlingen, når han bedømmer værdien.

Offergave	Værdi
Person	1 point/Helbred[7]
Jomfru	+200[8]
Gravid kvinde	+150[8]
Kvinde	+100[8]
Mand	+70[8]
Elver	+100[8]
Alfer og lign.	+100[8]
Store dyr (elefanter, bjørne, okser etc.)	30-40 points
Mellem store dyr (Heste, køer etc.)	20 points
Små dyr (Hunde, katte, mus, rotter etc.)	1-4 points
Mønter	1 pr. ks
Ting	Som deres værdi
God gerning, hjælper en mand i en dag.	1-10 points
God gerning, redder en mand fra at dø.	ca 25 points

Mana

Erfaring: 500
Start mana: 5d10

Mana er den basale energi, der bruges for at lave magi. Det er en slags universel energi, der flyder gennem alt levende. En spillers mana er udtryk for hvor meget af denne energi, han kan bruge. Hvis han når 0 eller derunder i mana, vil han have brugt al den energi, han har adgang til, og først efter nogen tid vil den langsomt fyldes op igen.

Man kan godt bruge mere mana, end man har maksimalt. Man kan uden mén bruge indtil ens man når minus sin maksimum mana. Hvis fortryllelsen kræver mere mana, vil det resterende tages fra Helbred, så hver point man tager i skade tæller som et point mere mana. Man kan godt tage alvorlig skade, eller endog dø, af dette.

Mana er udtryk for 'rigtig' magi. Der er flere magikere (f.eks. urtemagikere), der ikke bruger mana og disse magikere har kun deres navn, fordi de er i stand til at lave effekter, som virker magiske.

Denne evne betyder, at man trænes til at kunne tilkalde denne energi. Den er den samme for alle former for magi, så selvom man har lært tre former for magi, lærer man kun mana evnen én gang. Magikeren starter med at have 5d10 mana point, og ekstra mana kan købes for 20 erfaring pr. point. Der er altså ingen basis i Mana evnen.

Det er vigtigt at bemærke, at brugen af mana kan spores, f.eks. af drager.

Når en spiller sover, vil han regenerere sin mana. Dette sker på næsten samme måde som hans Helbred. En magiker skal, når han vågner, slå et slag på sin Psykisk Styrke evne, og hvis det lykkes vil han stige ét mana point pr. time han har sovet. (Han vil selvfølgelig højst kunne komme op på sit maksimale mana.)

Når en spiller laver magi, der kræver mana, og hans evne slag ikke lykkes, skal han slå et procentslag på sin mana, som om manaen var en procentisk evne. Den procentiske mana er den mana, spilleren har på det givne tidspunkt, og ikke hans maksimale mana (med mindre han ikke har brugt noget mana). Hvis en spiller f.eks. har 120 mana points, og tidligere i scenariet har brugt de 80 (dvs. han har 40 mana tilbage), ikke klarer sit evne slag på en fortryllelse, der koster 15 mana at lave, skal han slå 00-40 på sine procentterninger eller miste de 15 mana.

Mana vs. Metal

Dette er en valgfri regel, spørg Spillemesteren om den bliver brugt.

En magiker, der bruger mana, dvs. tiltrækker de magiske kræfter i verdenen, kan ikke benytte ting af jern. Når magikeren skal bruge sin magi og bringer de magiske kræfter ind i denne verden, vil jernet virke som en lynafleder, der leder magien tilbage til sit oprindelige plan med det samme og derved umuliggøre magien. Dette betyder, at magikere ikke kan bære metal rustninger eller våben, og jernstykker mm. kan kun bæres yderst i magikerens rygsæk. Spillemester må meget gerne lave sine egne variationer.

Grænsen for denne effekt er 2-3 tommer (ca. 5-8 cm) fra magikerens hud. Hvis magikeren rammes af et jern våben, mens han laver sin magi vil dette dog ikke have denne effekt, da metallet skal være i berøring med ham i et par sekunder for at virke afledende. Dog vil pile med metalspidser og kasteknive,

[7] Man behøver ikke slår vedkommende ihjel, men Helbredstabet er permanent.
[8] Man skal slå personen ihjel for at opnå denne bonus.

som sætter sig fast i magikeren have en afledende effekt. (50% af disse vil sidde fast og kan fjernes med et succesfuldt førstehjælps slag, hvilket tager 3d10 sek).

Bemærk, at denne effekt kun gælder for jern. Magikere kan altså godt benytte en sølvkniv el.lign., hvis han har råd til et sådant våben. Han kan ligeledes benytte bue og pil, selvom pile spidsen er af metal. Det vil normalt være Spillemesteren, der afgører om et våben kan bruges eller ej.

Magievnen

Alle magikere har en evne til at kaste deres fortryllelser, blande deres kemikalier eller urter, eller spille deres sange med effekt. Denne evne kan trænes som alle andre, og basis afhænger af hvilke type magiker man er. Typisk vil magikere, der bruger mana have deres Psykisk Styrke-basis som basis for deres magievne, men andet kan også forekomme. Hvilken evne, der bliver brugt som basis, vil være skrevet i afsnittet om magikeren.

Almindelig magiker

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Startevne: Basis + d10
Krav: Kræver mana, og erfaring til køb af de enkelte fortryllelser.

Den almindelige magiker, hvis man da kan tale om noget almindeligt i forbindelse med magi, lærer fortryllelser mere eller mindre udenad, og bruger mana til at udføre dem. Han kan godt have dem nedskrevet, men han kan ikke læse dem direkte op fra bogen. Hvis spilleren ikke selv kan finde på nogen passende fortryllelser, kan han bruge dem, der er beskrevet i slutningen af kapitlet.

Da meget af arbejdet i at udføre en fortryllelse for magikeren ligger i at fremkalde den nødvendige magiske energi, kan det være farligt, hvis magikeren bliver afbrudt midt i det hele. Hvis magikeren bliver væsentligt forstyrret (slået, blændet, rystet eller noget andet, han ikke kan undgå at bemærke), efter, at halvdelen af initiativet er gået, skal han klare et svært slag på sin tilbageværende mana for at undgå at miste den mana, fortryllelsen ville have kostet. Fortryllelsen virker i alle tilfælde ikke.

Bogmagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Startevne: Basis + d10 %
Krav: Kræver mindst 44% i at læse og skrive, kan kræve mana.

En bogmagiker benytter sig af nedskrevne fortryllelser. Han skal kunne læse og skrive for at benytte denne form for magi. En bogmagiker skal, når han vil kaste sin magi, tage sin magibog frem i den ene hånd og læse op, mens han med den anden hånd holder de materialer og laver de bevægelser magien kræver.

Det tager d10 sek at finde den fortryllelse, han skal bruge i bogen, og derefter tager det noget tid at læse fortryllelsen op. Oplæsningstiden svarer til det maximale initiativ, som fortryllelserne er noteret til. Selve fortryllelsen tager desuden sit normale initiativ, før de giver virkning. Til denne tid skal man desuden lægge tiden for at finde bogen og evt. materialer frem. Bemærk, at når man har bogen fremme, kan man kaste flere fortryllelser uden at bruge tid på at finde bogen frem igen. Ligeledes er det ikke alle fortryllelser, der kræver materialer.

Dette betyder, at bogmagi er en meget langsom form for magi. Fordelen er til gengæld, at det ikke kræver erfaring at lære fortryllelserne. Man skal blot kopiere dem fra en anden bogmagikers bog. Det er ikke muligt for andre typer magikere at nedskrive fortryllelser til bogmagikeren, selvom fortryllelserne for bogmagikere og de andre er ens, med mindre nedskriveren desuden er bogmagiker.

Nogle fortryllelser kræver brug af mana, og bogmagikeren skal i disse tilfælde have mana. Der findes dog fortryllelser, der ikke har disse krav. F.eks. en urtemagi opskrift på helbredende te. (Denne vil tilgengæld kræve nogle bestemte urter).

Når bogmagikeren skal kaste selve magien, skal han slå på sin Bogmagievne for at se, om det lykkedes.

Han starter normalt med 2d4 fortryllelser, som han har fået af sin læremester.

Dæmonmagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Startevne: Basis + d10 %
Krav: Kan kræve mana.

En dæmonmagiker er en person, der kan snakke med dæmoner. I Dragespillet er der dæmoner i alt. En dør indeholder således en 'dør-dæmon', to 'hængsel-dæmoner' og måske også en lille 'lås-dæmon'. Alle disse dæmoner arbejder sammen på at opretholde 'en dør'.

Dæmon magikeren kan f.eks. prøve at overtale 'lås-dæmonen' til at gå op. Dette vil normalt kræve

en offergave eller brug af mana. Man kan også kombinere offer og mana.

Spillemesteren kan i nedenstående tabel se, hvor meget mana det kræver at overtale dæmonen. Denne mængde mana kan enten komme fra magikerens egne manapoint eller komme fra nogle ofringer. I afsnittet om ofringer (side 55) kan man se mana værdien af forskellige ofringer. Alle disse tal er vejledende for Spillemesteren. Vær opmærksom på, at nogle dæmoner ikke kræver store ofringer, f.eks. vil 'lås-dæmonen' være tilfreds med en sjat smøreolie, især hvis dens herre har glemt at smøre den i 25 år. Spillemesteren afgør altid, hvor meget mana der kræves til den enkelte dæmon.

Lad spillernes fantasi få frit løb med denne magi. Man kan f.eks. have en vinddæmon til at beskytte én som rustning el.lign. En dæmonmagiker fungerer bedst, når spilleren er god til at rollespille. Nogle gange kan spilleren med rollespil alene overtale dæmonen til at udføre hans handlinger, og derved spare ham for mana og offerpoint.

Der er flere typer dæmoner. De kan aldrig udføre handlinger, der kræver mere mana end deres styrke, så dæmoner deles derfor op efter deres styrke. Denne værdi er ligeledes den mana det koster at fremmane eller bortmane dem. Hvis en spiller vil bortmane en styrke 15 dæmon, koster det altså 15 mana.

Dæmoner kan desuden være frie eller bundne i en ting. De bundne kaldes for tingens ånd. Nogle er halvfri, f.eks. en sø ånd. Denne kan bevæge sig rundt i søen og ud i åerne, men er primært bundet til søen.

Her er en lille vejledende liste over dæmoner og deres styrker.

Lille dæmon, bundet i træ, dør el.lign.	10-30
Lille fri dæmon (med hale, horn og kløer)	20-50
Mellemstor fri dæmon	30-100
Elementdæmon (jord, vand, ild eller luft)	10-100
Stor fri dæmon	50-300
Kæmpe dæmon (normalt navngivet)	100-1000

En god regel er, at dæmoner, der kan noget, har større styrke, end dem, der intet kan. En 'dør-lås' dæmon har altså større styrke end en 'sten' dæmon. Når en spiller vil bruge denne magi, slår han på sin evne for at se om det lykkedes at tale med dæmonen (det er ikke sikkert, den gider svare, med mindre den fremmanes). Derefter kan han ofre eller bruge mana for at få den til at udføre sin vilje. Nogen af fortryllelserne i slutningen af kapitlet viser, hvad man kan lave med dæmonmagi. Disse vil have mærket: (Dæmonmagi).

Gudemagiker (Præst)

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Startevne: Basis + d10 %
Krav: Kan kræve mana.

Dette er præster og munke. Denne form for magi minder på nogle områder om dæmon-magi. Spilleren bruger dog sin magi til at tale med sin gud (eller guder). Guden kan derefter lade effekten udføre.

På samme måde som dæmon-magi vil nogle guder kræve ofringer. Se afsnittet om 'Ofringer' (side 55) for værdien af disse. Spillere med mana kan desuden bruge deres mana i stedet.

Gudemagi kan køres nøjagtigt på samme måde som dæmonmagi, hvis man betragter guder som nogle meget stærke dæmoner. Dog vil guderne (især de gode) kræve helt andre typer ofringer. Man kan ikke bruge gode gerninger overfor en dæmon.

Gudemagi kræver, at man er god til at rollespille. Spillemesteren vil spille guden og spilleren den ydmyge tjenet. Masser af fantasi og rollespil, både fra Spillemesteren og spillerens side gør, at denne form for magi kan anbefales.

Guder kan kræve at spilleren drager ud på opgaver, f.eks. kan han rejse ud og samle tilhængere til guden. Disse opgaver vil derefter have en 'offerværdi', som spilleren kan bruge. Spillemesteren kan i tabellen side 54 se, hvor meget denne mana kan bruges til.

Spillemesteren kan evt. tillade, at visse normale effekter, såsom velsignelse eller helbredelse, efterhånden kan gøres uden, at man spørger guden direkte. Dette skal selvfølgelig først ske, efter den effekt har været brugt mange gange, og kun hvis præsten er vellidt af guden.

Malemagi

Erfaring: 300
Basis: Som Kunst (Kultur)
Start evne: Basis + d10 %
Krav: Kræver min. 44% i Kunst, kræver køb af de enkelte malerier.

En malermagiker er en kunstner, der mentalt kan gå ind i sine billeder og virke gennem dem. Han maler enten på lærred, i sand eller på jord.

En malermagiker har gået i lære hos en kunstner for at lære selve malerhåndværket. Her har han studeret farvernes kræfter, billedkomposition, lys/skygge mm. Mesteren har vist, hvordan pensler og lærred skal laves og den vanskelige proces med

at fremstille farvepigment. Pensler er lavet af aske- eller egetræ og mårhær. Lærredet er oksehud, silke eller groft lærred.

Spilleren skal altså have købt den specielle evne Kunst. Se afsnittet om specielle evner side 25

Pigmenterne fremstilles gennem en længere proces. Først skal maleren indsamle 2# urter, heraf udvindes 100 g farvepigment. Den røde farve findes i Jordhumle, gul i Tusindgylden, blå i blå klokkeblomst, hvid i hvide roser og sort i Natskygge. 96 Når urterne er indsamlet, hældes de hver især i en gryde, hvor de koges sammen med en bestemt væske. Gul koges med øl, rød med rødvin, blå med vand, hvid med kildevand og sort med kaffe. Blandingerne koges i 7 timer, hvorefter det står i et døgn og trækker. Væsken sies fra og planterne skal nu ligge og tørre på bunden af gryderne. Når de er tørre, skal de pulveriseres og hældes på glas. De stilles et mørkt og tørt sted i et måned for at samle kraft. Nu er pulveret parat til at blive brugt og skal hældes i skindtasker. Taskerne hænger i et bælte, som maleren altid har på sig. De er det mest værdifulde for ham og han forlader dem aldrig. Spilleren kan sammen med Spillemesteren selv lave nye opskrifter på maling.

Evnen til at gå mentalt ind i sine billeder, lærer maleren selv. Den frem- kommer meget forskelligt. Nogle har boet alene i bjergene nogle år, hos andre er den opstået pludseligt f.eks. gennem en længere choktilstand eller sorg.

En malermagiker specialiserer sig ofte til at male enten på læred eller i sand/jord. Mange malere hyres af templer og konger til at dekorere vægge og lofte, da deres billeder er mere levende. En maler kan altid se om et billede er malet af en anden malermagiker, og nogle kan endog genkende personen gennem maleriets stil.

Hver gang en maler skal male i trance, skal han slå på sin Malemagi evne. Hvis det mislykkes, vil både syn og billed være sløret, udeblive eller vise andet end det ønskede. Ved fumle vil billed og syn ofte være direkte misvisende.

Maletid og trancetid er det samme og varer d6*10 min. Ved portrætter skal der bruges d4 timer oveni.

En maler kan selvfølgelig også male uden at gå i trance. Billederne vil være normale, men alligevel bedre og kønnere end andre kunstneres bileder.

Så længe maleren er i trance, kan ingen se billedet, han arbejder på. Først i det øjeblik han går ud af trancen, bliver billedet færdigt og kan tydes/ ses af andre.

Det tager d4 min at gøre klar til at male, dvs. finde pigmenter og pensler frem, rydde jord/sand stykke og berede sig på trancen.

Et eksempel: Malermagikeren Jugar kommer til en lysning i skoven, hvor der tydeligvis har foregået kamp. Han vil se, hvad der er sket. Han vælger et sted på jorden, fjerner planter og græs og jævner sandet/jorden. Han går i trance, tegner med fingrene og strør pigment. Synet: Mørke, råb, kvindeskrig, to elvere er omringet af mennesker, den ene sårer tre mennesker, inden han overmandes. For at få dette syn, skal han slå på sin evne Malemagi. Hvis det mislykkes, ser han blot en hjort passere lysningen. Når han går ud af trancen, vil der være et færdigt billede på jorden og andre vil også kunne få del i synet. Han kunne have malet på lærred, men det var unødvendigt, da han blot ønskede oplysninger.

Følgende 'malerier' er ideer til fortryllelser som en malermagiker kan lære. Spilleren og Spillemesteren kan sammen lave nye eller ændre i de eksisterende hvis de vil. Bemærk, at de enkelte 'malerier' koster er del erfaring og malermagikeren kan kun lave 'malerier' som han har lært.

Fortidsbilleder

Erfaring: 200

Kan males på lærred eller i sand/jord. Maleren gør sit lærred/sand klar og stiller sine farver op. Han går i trance og får et syn, samtidig maler han således, at hele synet indeholdes i maleriet. Når han kommer ud af trancen, vil han blot huske brudstykker, men gennem billedet kan synet gøres klart.

Fremtidsbilleder

Erfaring: 200

Fungerer på samme måde som fremtidsbilleder, men synerne er tit mere rodede og utydelige.

Sjælebilleder

Erfaring: 200

Disse billeder skal males på lærred. Malermagikeren laver et portræt af en person eller et væsen under sin trance. Det færdige billede vil vise den maledes sande Jeg og sjæl.

Billeder med effekt

Erfaring: 150

Gør maleren i stand til at putte lyde, lugte, bevægelser og lys ind i sine billeder. Kan bruges til alle billeder både på lærred og i sand/jord.

Skabebilleder

Erfaring: 300

Maleren kan skabe en mindre genstand ved at male og forme den i sand. Først tegner han den i sandet, går i trance og maler igen. Sandet stiger op i en søjle og han kan nu forme genstanden. Hvis han ikke bruger sine farver, vil genstanden være sandfarvet og se temmelig mærkelig ud. Det er farverne, som giver genstanden liv og struktur. Han kan ikke lave genstande større end 1 m^3.

Ændrebilleder

Erfaring: 300

Malermagikeren kan ændre på eksisterende ting. Han skal

have genstanden, sætte den på sandet og gå i trance. Under trancen vil han være i stand til at bruge sand og farver til at ændre på genstanden.

Kontrolbilleder

Erfaring: 350

Malermagikeren skal male et portræt af vedkommende på lærred under trance. Efter et døgn kan maleriet bruges til at opnå kontrol over den malede. Han skal sætte sig foran maleriet og gå i trance. Nu har han mental kontakt med den malede og kan udøve mental kontrol. Offeret vil tro, at det er egne tanker og ideer, der opstår. Et offer har altid 1 slag på Psykisk Styrke for at afsløre kontrollen. For at bryde magien skal offeret enten slå modslag på malerens Malermagi eller finde billedet og ødelægge det. Hvis maleren til gengæld ødelægger billedet, vil det få meget alvorlige konsekvenser for offeret. Det er op til Spillemesteren, hvad der sker.

Musikmagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Instrument
Start evne: Basis + d10 %
Krav: Kræver mindst 44% i et instrument, kræver erfaring til køb af de enkelte melodier.

Musikmagikeren laver magi ved at spille på sit instrument. Bestemte melodier kan have ganske effektive magiske virkninger. Musikmagikeren skal have fuld koncentration, når han spiller. Han kan ikke lave nogen andre handlinger, og Opmærksomhedsslag er svære. Når musikmagikeren skal bruge sin magi, skal han slå på sin Musikmagievne for at se, om magien virker.

Musikmagikeren lærer forskellige melodier til sit instrument, som hver laver en form for magi. Fortryllelserne skal på en eller anden måde være relevante for instrumentet eller for musikken. Eksempler på melodier kunne være Søvnens Sang, Kampklange, Vindstød (speciel for fløjte), Hvirvelvind (speciel for trommer), Lydbillede eller Tæmmende Toner. Mange kendte musikstykker kan med lidt fantasi laves til fortryllelser.

Man kan bruge nogen af de fortryllelser, der står i nedenstående afsnit, eller man kan selv lave nogle nye fortryllelser. Brug eventuelt nedenstående eller afsnittet med Fortryllelser som inspiration. Man skal huske på, at det i nogen tilfælde vil tage d6 min at lave fortryllelsen, idet man skal spille hele melodien. De fleste melodier vil dog kun virke, mens man spiller, og de vil tage effekt d6 sek, efter man er begyndt at spille.

Når musikmagikeren spiller sine sange, kan musikken høres på forskellige niveauer. Inden for en radius af f.eks. 10 m kan musikken høres uden problemer, indenfor en radius af 10-20 m skal man høre efter for at blive fortryllet, og udenfor 20 m kan man ikke høre musikken ordentligt. Det kan variere lidt fra sang til sang, det vil så blive angivet under sangbeskrivelsen. Når området for en fortryllelse er Radius betyder det, at alle intelligensvæsner indenfor den radius, der er angivet under Afstand, bliver berørt af fortryllelsen.

Med melodier, der kun varer lige så længe, som man spiller, kan man godt prøve at blive ved udover den normale tid, men for hver halve time man spiller, skal man slå Udholdenhed for at kunne blive ved, måske endda tiere, hvis ens instrument er udmattende at spille på.

Initiativ for en sang/melodi er den tid, det tager for tilhørerne at blive påvirket. Spilletid er, hvor lang sangen/melodien er. Spillemesteren kan tillade, at spilleren bruger sin egen sang, tekst og musik til fremførelsen.

Bemærk, at døve mennesker normalt ikke kan påvirkes af musikmagi.

Sange

Dansevisen

Afstand:	*5 – 10 m*	*Område:*	*Radius*
Varighed:	-	*Initiativ:*	-
Spilletid:	*Speciel*	*Erfaring:*	*200*

Effekt: Så længe musikeren spiller, vil alle indenfor radius danse. Man kan slå på sin Psykiske Styrke og lade være med at danse, det vil dog kræve et slag, hver gang man skal lave noget. Alle, der danser, vil have svære slag på alle handlinger.

Kvad til heltene

Afstand:	*5 – 10 m*	*Område:*	*Venner*
Varighed:	-	*Initiativ:*	*d6 sek*
Spilletid:	-	*Erfaring:*	*150*

Effekt: Her er en lille sang om nogle helte, der engang drog ud i verdenen for at finde modet. De mødte mange farer og ukendte væsner, men modet fandt de ikke. Så længe musikeren spiller denne lille sang, vil alle hans venner[9] blive mere modige. Det kan give, at de kan fremtræde som rigtige helte, så deres fjender bliver bange, eller det kan betyde, at de ikke flygter når de ser en drage, eller... Spillemesteren afgør den nøjagtige effekt.

Kærlighedsvisen

Afstand:	*1 – 10 m*	*Område:*	*1 Person*
Varighed:	*d4 timer*	*Initiativ:*	*d8 sek*
Spilletid:	*3 min*	*Erfaring:*	*250*

Effekt: Når musikeren ønsker at få en person til at forelske sig, kan han spille denne fortryllelse. Hele sangen skal rettes mod personen og må ikke afbrydes. Hvis personen ikke vil blive forelsket, kan hun slå et slag på Psykisk Styrke. Selve

[9] Hvem det er, afgør han og Spillemesteren

forelskelsen vil vare i d4 timer, hvorefter personen vil synes godt om musikeren uden dog at være forelsket.

Rottefængerens Sang

Afstand:	*10 - 20 m*	*Område:*	*Radius*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d4 sek*
Spilletid:	*3 min*	*Erfaring:*	*200*

Effekt: Når musikmagikeren er færdig med at spille denne sang, vil alle, der var indenfor radius udføre en enkelt handling for Musikeren. Han kan selv vælge, hvad det er, men skal passe på ikke at beordre ting, der er i modstrid med personens overbevisning. Personen kan også slå på sin Psykiske Styrke og undlade at blive fortryllet. Spillemesteren kan lade dette slag være nemt eller svært, afhængig af ordren.

Vuggevisen

Afstand:	*1 - 2 m*	*Område:*	*Radius*
Varighed:	*3+d4 timer*	*Initiativ:*	*Speciel*
Spilletid:	*Speciel*	*Erfaring:*	*150*

Effekt: Denne lille vise skal spilles meget lavt for at have den ønskede virkning, til gengæld vil alle indenfor radiusen 1 m falde i søvn og sove 3+d4 timer, med mindre de vækkes. De som befinder sig i 1-2 m afstand skal klare et slag på deres Udholdenhed[10] eller falde i søvn og sove. Hvor hurtigt folk falder i søvn afhænger af, hvor trætte de er. En person, der har rejst hele dagen, vil således falde hurtigere i søvn end en person, der har været på en kro. Musikeren behøver ikke spille, når personerne er faldet i søvn. En person, der falder i søvn efter denne sang vil altid kunne vækkes.

Ønskesangen

Afstand:	-	*Område:*	*Radius*
Varighed:	-	*Initiativ:*	*d20 sek*
Spilletid:	*Speciel*	*Erfaring:*	*300*

Effekt: Når musikeren vil ønske, skal han nedfælde sit vers, give dette til Spillemesteren og synge det højt for forsamlingen. Det er svært at ønske, og Spillemesteren afgør hvor svært det er. Han vil bedømme versets indhold, hvor godt det er digtet, om melodien er god osv. Efter at musikeren er færdig med at synge, skal han slå på sin evne, med de modifikationer , som Spillemesteren giver. Modifikationerne vil oftest være et svært, dobbelt svært eller tredobbelt svært sla, afhængig af ønskets størrelse.

Prosamagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Startevne: Basis + d10 %
Krav: Kræver mana.

En prosamagiker er en magiker, som fremsiger vers. Disse vers beskriver hvilken effekt, der ønskes. Et angrebs vers kan f.eks. være:

> Min fjende vil lammes,
> når han rammes,
> af denne fjer,
> som jeg netop ser.

Spillemesteren tager nu verset nøjagtigt, som det er (incl. sideeffekter) og lader det ske. Hvis spilleren har en fjer (som han kikker på), vil dette blive et meget farligt våben for hans modstander. Hvis der ikke er nogen fjender i nærheden, kan Spillemesteren vælge en bestemt af spillernes fjender, uden at fortælle spilleren hvilken. Hvis spilleren ikke har en fjer, vil der dukke en fjer op, og magien vil blive dyrere, da der skal skabes en fjer. Mulighederne er utallige, og det er helt op til Spillemesteren at fortolke versene.

Spillemesteren kan benytte tabellen 'Effekt og energi' (Se side 54), eller han kan bruge sin intuition, for at se, hvor meget mana der bruges. Derudover skal han give bonus for gode vers. Et to liniers rimende vers er minimum og giver ingen bonus. 4 linier, der rimer godt, gør at mana forbruget koster det halve. 6-8 liniers vers koster en fjerdedel, og endnu større vers gør indholdet næsten gratis.

Spillemesteren bør også bedømme, hvor godt verset fremsiges. Hvis der er mange Øhh'er, trækker dette ned i kvaliteten. Hvis en spiller med prosamagi vil dræbe en hær på 200 mand, vil det altså kræve en perfekt serenade på ti vers, hvis han ikke vil dø af manglende mana.

Spillerne må gerne skrive versene ned for at huske dem, men versene må aldrig læses op, når de benyttes. Tillige må vers ikke gentages. Hvis Spillemesteren mener at have hørt verset før, evt. med meget små ændringer, kan han lade mana forbruget stige kraftigt.

Når spilleren vil bruge magien, starter han med at slå et initiativ på d4. Derefter fremsiger han verset, når Spillemesteren er klar til at lytte, og den tid han bruger på verset, er det initiativ, magien tager. Spillemesteren bedømmer, hvor lang tid det tog at sige verset. Når initiativet er udløbet, slår spilleren på sin evne for at se, om han kan tilkalde mana nok til magien. Hvis dette lykkes, vil Spillemesteren fortælle, hvor meget mana der vil blive brugt og lade verset blive udført.

Ikke alle Spillemestere bør tillade denne form for magi, da den kan ødelægge hele plottet. Hvis spillerne skal finde en morder, kan det være, at de genopliver offeret med prosamagi og får at vide, hvem morderen er. Vi kan dog kraftigt anbefale denne form for magi, da den er perfekt til godt rollespil og den giver mange gode og spændende effekter.

[10] Men kun, hvis de ikke ønsker at falde i søvn.

Runemagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Psykisk Styrke
Start evne: Basis + d10%
Krav: Kræver 44 % evne i Læse & Skrive.

Runemagikeren laver magi ved at skrive forskellige kombinationer af kraftruner. Effekten kommer enten med det samme, ved bestemte betingelser eller er permanent. Dette er den nemmeste måde at lave permanent magi på.

Der findes mange forskellige runer, og Spillemesteren bestemmer, hvilke der kan bruges i hans verden. Typisk kunne man nøjes med at have meget generelle eller meget specifikke runer. Runerne er opdelt i fire grupper: Aktive, passive, egenskabs- og specielle runer. Hvis Spillemesteren ønsker det, kan det forsimple brugen at udelade egenskabsruner og specielle runer. Nedenfor beskrives et system, hvor alle former for runer bruges.

Man laver en runefortryllelse ved at skrive en række runer, der beskriver, hvad der skal ske. Hvis man har evnen Mana, kan man bruge mana til at få fortryllelsen til at virke, ellers er man nødt til at bruge specielle ting at skrive med, som koster 1 kobberstykke for hver mana, der skal bruges til fortryllelsen. Når man har skrevet runen, finder Spillemesteren ud af, hvor meget den fortryllelse, man laver, normalt vil koste. Dette modificeres så efter hvor gode passive runer, man har brugt, og efter eventuelle egenskabsruner eller specielle runer.

Aktive runer

Enhver fortryllelse, man vil lave med runemagi, skal indeholde en aktiv rune, da det er den, der gør, at der sker noget overhovedet. Men man kan godt lave en fortryllelse, der består af blot en enkelt aktiv rune, så det vil typisk være dem, man lærer først. Man skal blot være klar over, at så kan man kun påvirke det materiale, man skriver på, og fortryllelsen koster dobbelt så meget som med anden magi. Aktive runer er svære at lære: Det koster omkring 300 erfaring at lære én. Der kan være mange forskellige aktive runer. Her er runer, der dækker de fleste anvendelsesområder:

Rune	Pris	Noter
Bevare	200	
Omskabe[11]	400	Kræver en passiv rune
Finde/kende	300	Kræver en passiv rune
Skjule	200	
Flytte	100	Giver en fart og en retning
Stoppe	200	
Forme[11]	300	
Kommunikere	400	
Kontrollere	500	
Forstørre	300	
Formindske	250	
Reparere	300	
Skabe	500	Kræver en passiv rune
Ødelægge	200	

De fleste af runerne kan bruges for sig, f.eks. kan man reparere et knækket sværd ved at holde delene sammen og bruge en repareringsrune på dem. Når man gør det, finder Spillemesteren ud af, hvor meget mana, den effekt kræver, evt. ved hjælp af tabellen side 54. Hvis man har brugt en passiv rune, afhænger prisen i mana af denne, og ellers skal manaforbruget, som beregnes ud fra tabellen side 54 dobles. Det tager d10 sekunder at skrive en aktiv rune. Tre af de aktive runer kræver mindst én passiv rune, da deres effekt afhænger af, at de kan virke på noget, der ikke er til stede.

Passive runer

Passive runer er runer, der beskriver noget, der kan eksistere i verdenen, og de bruges til at skabe en sammenhæng mellem runerne, og det, de skal påvirke. Alle ting har en rune, men det er ikke nemt at finde dem. Man kan også, i stedet for at besvære sig med at finde runen for hver enkelt ting, man vil påvirke, bruge mere generelle runer. Disse er dog ikke så effektive, da de ikke beskriver tingene så præcist. Hvis man ikke har en passiv rune, vil fortryllelsen kun virke på den ting, den er skrevet på. Det koster normalt 150 erfaringspoints at lære en ny passiv rune. Forbruget af mana, og den tid, det tager at skrive den, afhænger af den passive rune, idet en meget præcis rune kan gøre, at fortryllelsen kun koster 1/6 så meget mana som uden, men det tager længere tid at skrive den.

Omfang	Faktor	Tid	Eksempler
Ingen	* 2[12]	0	
Meget generel	* 3	d4	Metal, væsen, krop, træ
Ret generel	* 2	d6	Forarbejdet metal, humanoid, legemsdel, levende træ
Middel	* 1	d8	Metalvåben, menneske, arm, løvtræ
Ret specifik	/ 2	d10	Sværd, kriger, albue, piletræ
Meget specifik	/ 3	2d6	Langsværd, samurai, albueknogle, hængepil
Helt specifik	/ 4	2d10	Dette enkelte eksemplar

[11] Omskabe vil sige at lave materialet om, f.eks. guld til bly, mens forme vil sige at give tingen en ny facon.
[12] Magien virker kun på den ting, runerne er skrevet på. Hvis man bruger en passiv rune og skriver direkte på den ting,

Tabellen her viser de forskellige kategorier af passive runer. Når man skriver sine runer, afgør Spillemesteren ved hjælp af tabellen om Effekt og Energi, hvor meget den effekt vil koste i mana. Så finder man i tabellen den passive[13] rune, der er brugt i fortryllelsen, og ganger eller dividerer manaforbruget med den faktor, man finder ud for denne rune. Tallet under 'Tid' er den tid, det tager at skrive denne rune.

Hvis man skal angive noget specifikt, men kun har en generel rune, kan man skrive med almindelig tekst, hvad man ønsker. Det tager 2d10 ekstra sekunder at gøre det. Manaprisen er uændret, men man er sikker på, at man får fat i det rigtige. Hvis man for eksempel skal finde en bestemt person, kan man bruge en 'Finde' rune samt en 'Væsen' rune, samt noget, der relaterer til personen. Spillemesteren må afgøre, hvor god relationen er, om det skal koste ekstra mana eller mislykkes.

Egenskabsruner

Hvis der bruges en egenskabs rune i en fortryllelse, vil den typisk udpege en egenskab ved den genstand, der laves magi på. Dette kan være alle mulige egenskaber, såsom styrke, skarphed, tyngde, skrøbelighed, farve, osv. En egenskabsrune vil normalt koste omkring 150 erfaringspoint at lære, og den tager d10 sekunder at skrive. Når man bruger en egenskabsrune, vil den aktive rune typisk påvirke egenskaben, altså kan man skabe styrke i ting, eller formindske skrøbelighed.

Specielle runer

De specielle runer bruges til at variere, hvordan magien virker, ikke hvad den laver. Der kan findes runer til at forsinke magien, til at bestemme, hvad der udløser den, til at bestemme varigheden eller område etc. De vil koste omkring 500 erfaring hver, da de er ret komplekse, men til gengæld giver de flere muligheder. De tager også lang tid at skrive, gerne fra 2d10 sekunder og op til flere minutter. Spillemesteren kan bestemme, at det tager længere tid endnu, hvis man f.eks. laver en udløsningsrune, der har en meget kompleks udløsningsbetingelse.

En vigtig rune er den, der gør en fortryllelse permanent. Den bruges meget, når man vil lave magiske ting. Med den bliver manaprisen for at gøre en fortryllelse permanent kun 3 gange hvad effekten i sig selv koster. Den tager 2d6 minutter at skrive.

Tordenmagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Mineraler
Start evne: Basis + d10 %
Krav: Kræver erfaring til køb af de enkelte opskrifter.

En tordenmagiker er en slags alkymist eller kemiker. Han har specialiceret sig i fyrværkeri, bomber og raketter. En spiller, der vil lære tordenmagi (navnet 'tordenmagi' kommer af larmen fra eksplosionerne) skal begynde med at lære de mest elementære ting:

Lunter: Bruges af alle 'fortryllelserne'. En lunte afgør initiativet, dog ikke medregnet den tid det tager at finde fyrtøj, lys el.lign frem. Lunten brænder i d10 sek plus/minus en valgfri tid. Hvis spilleren f.eks. vælger minus 3 sek og derefter slår 3 eller mindre, vil han få 'fortryllelsen' til at gå af i hånden på sig selv. Prisen for at lave en lunte er 1 jernstykke, desuden skal der bruges 1 g svovl for hvert sekund længere, den skal brænde.

Trækul: Dette er en af de vigtigste ingredienser i 'fortryllelserne'. Det udvindes af træ, der er brændt ved for lidt luft. Prisen for trækul er ubetydelig.

Svovl: Dette udvindes af svovlholdige mineraler. Dette kræver, at man har adgang til sådanne og har udstyret til at udvinde svovlet. Spillerne kan slå et svært slag på mineraler for at finde en svovl forekomst. Derefter kan de (med hakker og lign.) udvinde svovlet. Igen skal der slåes et evne slag på mineraler, og spilleren vil udvinde 1 g pr. procent terningerne viser (hvis det altså lykkedes) pr. dag. Spillemesteren kan lade dette slag være et nemt eller svært slag afhængig af kvaliteten og kvantiteten af den fundne mineralforekomst. 100 g svovl koster 1 sølvstykke, men sælges kun få steder.

Salpeter: Udvinding foregår på samme måde som svovl. Salpeter er sværere at købe, da forekomsterne er mere sjældne. Prisen er dog ca. den samme.

Magnesium: Udvindes præcis på samme måde som svovl og salpeter. Pris etc. er ligeledes den samme.

der skal påvirkes, svarer det til, at man bruger en rune, der er én kategori bedre.

[13] Hvis der er brugt mere end én passiv rune, regner man med den, der er mest generel.

Al denne viden fås når man køber evnen. Man skal derefter begynde at købe opskrifter på de enkelte 'fortryllelser'. Husk, at de alle har en lunte!

Spillerne er velkomne til at lave nye 'fortryllelser' og opskrifter. Ved alle 'fortryllelserne' slåes der et evne slag, når de laves eller lades og et, når de fyres af. Hvis man fumler på noget tidspunkt, vil det eksplodere og give skade. Hvis det ikke lykkedes at lave eller lade 'fortryllelsen', vil alle ens ingredienser gå tabt. Hvis affyringen ikke lykkedes, betyder det at lunten ikke virkede. Det tager d6*10 sek at sætte en ny lunte i, men dertil skal lægges den tid, der går, før spilleren er sikker på, at det er en fuser.

Tordenmagi er meget effektiv, da alle 'fortryllelserne' kan forberedes inden spillerne tager afsted på eventyr. Til gengæld er det en meget dyr form for magi, da ingredienserne er ret sjældne.

Opskrifter

Røgbombe

Varighed: *2d6 min*
Område: *10x10x10 m*
Erfaring: *100*

Fremstilling: Laves af 200 g trækul, 10 g svovl og et svampe afkog, som er blevet tørret. Slå et slag på evnen planter for at finde svampene. Røgen er tyk og sort, men ikke giftig. Det er umuligt at se noget inde i røgen. Det tager 3d10 timer at fremstille denne bombe.

Giftbombe

Varighed: *2d6 min*
Område: *10x10x10 m*
Erfaring: *100*

Fremstilling: Laves på samme måde som røgbomben. Svampene er dog ikke de samme. Giftbombens svampe er sjældne og kræver derfor et svært slag på planter i stedet for et almindeligt. Alle, der er inde i giftbombens røg, vil tage 1 i skade hvert 10. sek, med mindre man holder vejret (se side 50 om drukning). Denne røg er lysegrøn, og man kan se relativt klart igennem i den.

Lysbombe

Varighed: *2d6 min*
Område: *10x10x10 m*
Erfaring: *100*

Fremstilling: Laves af 200 g trækul, 10 g svovl og 50 g magnesium. Denne bombe lyser kraftigt op, og virker som dagslys. Man bliver blændet, hvis man stirrer direkte mod bomben, mens den brænder. Det tager 3d10 timer at fremstille bomben.

Stjernebombe

Varighed: *d4 sek*
Område: *10 m radius*
Erfaring: *150*

Fremstilling: Dette er en eksplosiv bombe, der udslynger brændende stjerner. Disse vil kunne ramme og antænde tøj og lign. Desuden giver hver stjerne d6*10 i skade (ild). Hvis offeret bærer rustning, slåes der for hvilket område stjernen(erne) rammer, for at se om der trækkes skade fra. Tordenmagikeren kan selv vælge, hvor mange stjerner han vil have i bomben. En stjerne kræver 1 g salpeter, 1 g trækul, 2 g svovl og 3 g magnesium. Selve bomben kræver 10 g trækul, 10 g salpeter og 10 g svovl, uanset antallet af stjerner.

Antallet af stjerner, der rammer hver person, afhænger af antallet af stjerner i bomben. Disse tal kan ses i den efterfølgene lille tabel. Tallet halveres (rundes op), hvis et offer er over 5 m væk.

Det tager 3d10 timer at lave en bombe med en stjerne i. For hver ekstra stjerne der skal i, tager det 10 min mere at fremstille bomben.

Antal	Rammer
1 – 10	d6-5
11 – 20	d4-2
21 – 50	d4
51 – 75	d6
76 – 100	d8
101 – 150	d10
151 –	d12

Tordenrør

Varighed: *1 sek*
Område: *30 m flamme med max bredde på 5 m*
Erfaring: *200*

Fremstilling: Dette er et jernrør, som stampes op med krudt. Når det antændes, står der en kraftig stikflamme ud af røret og giver 50 i skade på alle områder på de spillere, der kommer ind i flammen. Ryg og bryst tæller dog ikke dobbelt. Spillere uden nogen form for rustning vil altså tage 50*12 i skade, mens spillere i pladerustning ikke vil tage skade overhovedet. Ladningen er på 50 g salpeter, 50 g svovl, 50 g kul og 50 g magnesium. Det tager desuden d6 min at lade et rør. Jernrøret er ca. 30 cm langt, og 2 1/2 cm i diameter. Det kræver en strike for en smed at lave det korrekt. Prisen for et rør er 1 sølvstykke. Det tager d10 min at fylder et rør med krudt og sætte lunte i.

Raket

Varighed: *1 sek pr. 20 m*
Område: *Kan flyve med en bombe op til 200 m væk*
Erfaring: *300*

Fremstilling: En raket kan bære en bombe (alle typer) op til 200 m væk. Stjerne bomber kan dog maksimalt indeholde 50 stjerner. Træfsikkerheden er afhængig af den afstand, man vil skyde raketten. For hver 20 m vil usikkerheden øges med 1 m. Hvis man skyder 100 m, vil usikkerheden altså være 5 m. Der slåes nu en d5 for at se, hvor langt væk raketten rammer fra sit mål. (Den lander i en tilfældig retning væk fra målet).

En raket bruger 100 g salpeter, 300 g svovl og 100 g trækul. Desuden skal der bruges en bombe, som laves for sig, og som eksploderer, når raketten slår ned.

En raket tager 6d10 timer at lave.

Urtemagiker

Erfaring: 300
Basis: Som Planter
Start evne: Basis + d10 %
Krav: Kræver erfaring til køb af de enkelte opskrifter.

En Urtemagiker er en slags heks. Hun har lært en række opskrifter på trylledrikke og lign. Dette kan være helbredende te, gift, kærlighedsdrikke, beskyttende salver etc. En Urtemagiker bruger ikke mana, men skal finde eller købe de planter, der kræves i opskriften.

Urtemagikeren ser naturen som meget vigtig, da hun henter alle sine remedier der. Derfor vil hun prøve at beskytte den efter bedste evne, dvs. undgå at ødelægge planter eller dræbe dyr, hvis det er muligt. Hun har ofte en lille have nær sin bolig, hvor hun dyrker de vigtigste planter, men rejser gerne langt for at købe eller finde en meget sjælden plante. Når hun kommer hen til stedet, hvor planten vokser, skal hun for at finde planten klare et slag på evnen Planter. Hvor svært det er at finde den pågældende plante kan ses i kapitlet om Planter side 96.

Man kan lave adskillige fortryllelser med urtemagi. Disse skal dog beskrives og godkendes af Spillemesteren. De enkelte fortryllelser koster en del erfaring at lære, men derefter kan de bruges, som man har lyst. En fortryllelse kan ligne de fortryllelser, der er beskrevet i afsnittet med urtefortryllelser, eller spilleren kan selv have nogle helt andre ideer.

Et krav til alle urtemagikerens fortryllelser er, at de bruger urter, planter og andre dele fra naturen. Spilleren kan f.eks. låne bøger om planter eller sammen med Spillemesteren lave nogle helt specielle planter til verdenen. På side 96 er et kapitel om planter, hvori der blandt andet er en liste over nogle planter med tilhørende effekt, findested og forekomst.

For at have balance i verdenen er det en god ide, at Spillemesteren begrænser meget effektive fortryllelser. Spillemesteren bør f.eks. ikke godkende en trylledrik der giver d100 i helbredende virkning eller en salve, der beskytter som en pladerustning.

Når urtemagikeren laver sine fortryllelser, slår hun på sin evne, for at se om det lykkedes. Hvis hun fejler, vil alle delene til fortryllelsen gå tabt.

Urtemagikeren har den fordel fremfor andre, at hun ikke behøver at tage forbindinger med hjemmefra, men kan finde, det hun skal bruge undervejs på sin færden. F.eks. er mos en glimrende plante til at lægge på sår.

[14] Spillemesteren

Opskrifter

Fremtidsdrømme

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*En nat*	*Initiativ:*	*-*
Urter:	*Laurbærblade, Mimose*	*Erfaring:*	*200*
Fremstillingstid:	*-*		

Fremstilling: Ingen forberedelse.

Brug: Gnid Mimosen på din pande og læg 3 Laurbærblade under dit hoved. Bed guderne vise dig fremtiden i drømme. Det opfodres til, at Magikeren skriver sin bøn ned og giver denne til guderne[14]. De vil så svare efter bedste evne.

Glemmedrik

Afstand:	*0 (drikkes)*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*3d6 sek*
Urter:	*Vedbend, Sevenbum*	*Erfaring:*	*250*
Fremstillingstid:	*3-5 timer + 2 uger*		

Fremstilling: Når det er fuldmåne skal det fintsnittede Vedbend og den knuste Sevenbum blandes i et lille kobberkar. Destilleret vand hældes ved og det hele småkoger 3-5 timer. Herefter frasies urterne og lægges til tørre indtil næste nymåne. Pulveret er holdbart i 2d10 år.

Brug: Pulveret blandes i en smule vand (ikke fersk) og offeret skal så drikke vædsken. Væsken smager nærmest som almindelig kildevand. Offeret kan slå et Psykisk Styrke og modstå denne fortryllelse. Personen, der drikker denne drik, vil glemme det, som Urtemagikeren beder om indenfor de næste to minutter.

Helbredende Te

Afstand:	*0 (drikkes)*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*3d6 sek*
Urter:	*Glat Vejbred*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*8-10 timer*		

Fremstilling: To blade fra urten koges i rent kildevand i 2 timer. Derefter sies urten fra og den resterende væske koges ind til et fint brunt pulver. Dette tager ca. 6-8 timer. Pulveret kan holde sig i d4 år.

Brug: Opløs pulveret i kogende vand og drik det som te. Den helbredende virkning er d10.

Hårdhedssalve

Afstand:	*0 (Smøres på)*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d20 min*	*Initiativ:*	*d4 miuntter*
Urter:	*Bibernelle, Jordhumle, Hyacint*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*12-16 timer*		

Fremstilling: Tag et drys Bibernelle og bland det med et knust Hyacintløg. Tilsæt 4 drys Jordhumle, mens du fremsiger følgende: *Lad denne salve beskytte mod sår, og mandens hud elefantens hårdhed får.* Det hele skal småkoge i 1/4 liter vand, indtil salven har den rigtige konsistens. Salven er holdbar i d6 år.

Brug: Smør salven på (det tager d4 min) og fremsig følgende vers: *Hjælp nu denne mand, så skaden igennem ej trænge kan.* Salven vil så hærde og beskytte, som var huden

af Hårdt Læder. Efter at have brugt denne salve skal man vaske den røde farve af huden.

Spørgedrømme

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*En nat*	*Initiativ:*	*-*
Urter:	*Valmuekapsel*	*Erfaring:*	*100*
Fremstillingstid:	*-*		

Fremstilling: Nedfæld dit spørgsmål på et stykke gult silkepapir. Prik et lille hul i en valmuekapsel og put silkepapiret i hullet.

Brug: Læg kapslen nær dit hjerte, før du slumrer ind og din gud[14] vil svare dig i din drøm. Svarene vil dog sjældent være videre klare, og nogen gange, især hvis man spørger om ting i fremtiden, kan de være direkte upræcise.

Kærlighedsdrik

Afstand:	*0*	*Område:*	*speciel*
Varighed:	*2d10 uger*	*Initiativ:*	*3d6 sek*
Urter:	*Kanel, Rosenblade*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*10 min + 7 dage*		

Fremstilling: Tag 1 drys hår fra en kaninpels, indpak dette i 6 røde Rosenblade og hæld 1/2 liter Rødvin i. Ryst blandingen godt og tilsæt et drys Kanel. Lad blandingen stå tre nætter før fuldmåne og tre nætter efter fuldmåne. I fuldmånens skær messes følgende: *Månesøster giv din styrke og Kærlighedens lyst til denne drik.* Drikken er holdbar i d10 år.

Brug: Få din udkårne til at drikke væsken. Vedkommende slår et Psykisk Styrke slag, og klares det ikke, vil han eller hun forelske sig dybt i det næste væsen[15], der bemærkes

Modighedsdrik

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*3d6 sek*
Urter:	*Rønnebær, Jernurt*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*1 time + 3 uger*		

Fremstilling: Pulveriser to hjørnetænder fra en bjørn, bland dem med 3 knuste Rønnebær og tilsæt 3 iturevne Jernurt-blade. Put dette pulver i 1/2 liter Kildevand. Mens disse handlinger finder sted, skal du messe følgende: *Thoru, Thoru Lunario.* Lad herefter drikken modne i 3 uger i den lille flaske som væsken skal drikkes fra. Holdbar i 2d10 år.

Brug: Indtag væsken og bliv modig.

Sandhedsdrik

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*3d10 min*	*Initiativ:*	*3d6 sek*
Urter:	*Pigæblefrø*	*Erfaring:*	*200*
Fremstillingstid:	*10 min*		

Fremstilling: Forbered en te af Kildevand og almindelige te-blade. Put 3 knuste pigæblefrø i teen og lad den trække i 5 min. Skal bruges indenfor 2 dage.

Brug: Lad den du ønsker drikke teen. Ved hvert spørgsmål, du derefter stiller ham, skal han slå et Psykisk Styrke slag, hvis han ikke vil tale sandheden. Ved det første spørgsmål er slaget dobbelt svært, ved det næste er slaget svært, så normalt osv.

Simuleret død

Afstand:	*0 (Spises)*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*d4 min*
Urter:	*Agermåne, Bynke, Have Baldrian, Hyacint*	*Erfaring:*	*250*
Fremstillingstid:	*1 døgn*		

Fremstilling: Flet en krans af Have Baldrian og Agermåne. Læg kransen i blød sammen med Hyacint-løget i Hvidvin natten over. Det er vigtigt, at Hyacint-løget ligger inde i kransen. Om morgenen tages løget op, og resten stilles i morgenlysets skær indtil solen står en tomme over horisonten. Tilsæt så marven fra Bynkeroden[16], og lad det hele stå, indtil duggen falder. PAS PÅ, at der ikke kommer dug i blandingen, da dette kan påvirke graden af simulationen. Udhul Hyacint-løget og hæld væsken i. Denne "pille" er holdbar i d10 år.

Brug: Spis pillen og spil død! Man har ingen mærkbar puls, og ser ligbleg ud i hovedet. Med mindre én ligefrem laver strike på førstehjælp, vil alle undersøgelser vise, at man er død.

Soverøgelse

Afstand:	*Radius 12 m*	*Område:*	*Alle indenfor Radius*
Varighed:	*d4 timer*	*Initiativ:*	*Speciel*
Urter:	*Lavendelaks, Jordhumle*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*1 time*		

Fremstilling: Et Lavendelaks smuldres i en håndfuld Fyrrenåle, hertil tilsættes 3 blade tørret, knust Jordhumle. Hele blandingen opbevares i et lille stykke klæde[17].

Brug: Hele posen afbrændes (Husk, det tager noget tid at finde posen, fyrtøj, etc. og noget tid at tænde fyrtøjet). Det tager 2d20 sek for røgen at spredes, herefter tager det d4 sek at falde i søvn. For at urtemagikeren (og andre) kan undgå at falde i søvn udtales: *Po Ngåv, vos je.* Dem, der ikke kan denne remse, kan slå et svært slag på deres Psykisk Styrke for at undgå at falde i søvn. Hvis man forsøger at vække en person, der således er faldet i søvn, kan vedkommende slå et almindeligt slag på Psykisk Styrke for at vågne. Man kan prøve på at holde vejret (se side 50) for at undgå effekten, men røgen er virksom i 2d10 minutter.

Varmetobak

Afstand:	*0 (Ryges)*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*Mens man ryger + d6 timer*	*Initiativ:*	*speciel*
Urter:	*Røllike, Bøgeblade, Agermåne*	*Erfaring:*	*150*
Fremstillingstid:	*12 timer*		

Fremstilling: De tørrede plantedele ristes sammen med Tobak og en håndfuld tørrede Bøgeblade. Opbevar Varmetobakken i en passende pose og ryg den efter behov.

Brug: Stop piben med denne tobak og nyd varmens favntag. Mens fortryllelsen varer, kan man ikke fryse, dvs. man holder varmen, som havde man en stor bjørneskindspels på.

---

[15] Spillemesteren må afgøre, hvor meget det omfatter. Kan man forelske sig i en myg?

[16] Bynken skal være gravet op ved Fuldmåne

[17] Kan være farvet sort eller mørkeblåt

Nye fortryllelser

Når man vil lære en ny fortryllelse, skal man selvfølgelig have erfaring nok til det (se under de enkelte fortryllelser, hvad de koster). Derefter skal man få fat i magien, dvs. folk, der er afhængige af guder skal komme med en forklaring på hvorfor det ville være godt for deres gud, at de lærte den fortryllelse, mens bogormene må lave et større eller mindre efterforskningsarbejde og måske betale væsentlige summer for den.

Man bruger så noget tid på at lære sig denne nye fortryllelse, efter Spillemesterens smag kan det variere fra et par timer til adskillige uger. Man kan risikere, at Spillemesteren ikke er tilfreds med de metoder, materialer og lign., spilleren har valgt, og i så fald kan hele arbejdet være spildt!

Hjemmelavede fortryllelser

Der er mulighed for selv at forske i magien, hvorved man enten har en chance for at lave en fortryllelse, som man ellers ikke kan få fat på, eller man kan opfinde en helt ny fortryllelse. Begge dele vil kræve lang tids arbejde i fred og ro, og koste store summer penge til materialer og bøger. Hvis man ønsker at lave en ny fortryllelse, skal man skrive den ned på samme måde som de andre fortryllelser, og vise den til Spillemesteren. Denne må så afgøre, om den er rimelige, eller skal ændres i, hvis den overhovedet kan tillades i Spillemesterens verden. Man kan se i tabellen om effekt og energi side 54, hvor meget mana forskellige effekter koster.

Det kan anbefales at lave sine egne fortryllelser, idet man dels for en mulighed får at lave magi, man synes mangler og dels fordi man så har en fortryllelse, som ingen andre troldmænd har! (Vi vil som Spillemestre på grund af denne regel aldrig høre på klager over de eksisterende fortryllelser!)

Fortryllelser

Disse fortryllelser kan bruges generelt til de forskellige magisystemer, man måtte lave. De skulle gerne være rimeligt afbalancerede i forhold til hinanden, men Spillemesteren kan selvfølgelig ændre dem, hvis han synes, de er for ubalancerede eller forkerte til hans verden eller simpelthen, fordi han har lyst. Vi er altid interesserede i at få flere tilføjet.

Afstand: angiver, hvor langt væk man kan få fortryllelsens centrum til at være fra én selv, når man bruger magien.

Område: er, hvor stort et areal effekten omfatter omkring centrum. I nogle få tilfælde er rækkevidde og område brugt anderledes, men det vil blive uddybet i forklaringen nedenunder.

Varighed: kan være tilfældig, og man vil i de fleste tilfælde ikke kende den, så Spillemesteren skal sige til, når den holder op. Spillemesteren må selv afgøre, hvorvidt spilleren skal have en smule varsel, eller magien bare stopper.

Initiativ: er, hvor lang tid, det tager for magikeren at lave fortryllelsen. I den tid må magikeren koncentrere sig om at lave fortryllelsen, og hvis han laver andet, bliver fortryllelsen afbrudt. Han kan dog godt gå langsomt omkring. Hvis fortryllelsen afbrydes pludseligt, vil det risikeres, at den mana, der ellers skulle være brugt til magien, rammer magikeren selv. Hvis han ikke klarer et slag på Psykisk Styrke, tager han d8 i skade for hver 5 mana, fortryllelsen ville have kostet, og manaen bliver i alle tilfælde brugt.

Mana: er, hvor megen magisk energi der skal bruges for at lave magien. Hvis det er variabelt, skal man sige, hvor meget mana man har tænkt sig at bruge, inden man begynder at lave magien. Hvis mængden af mana er afhængigt af en Evne, f.eks. 1 pr. Helbred, er det offerets evne, der er tale om, hvis intet andet nævnes. Bemærk, at man ikke kan bruge mindre dele mana, end fortryllelsen beskriver: Laver man en fortryllelse, der koster 2 mana per m^2, og man kun laver en halv m^2, koster det alligevel 2 mana. Størrelsen er beregnet ud fra tabellen side 54.

Erfaring: er, hvor mange startpoint fortryllelsen koster at lære. Læres den under spillet, skal man bruge et tilsvarende antal erfaringspoints. Der skal dog også være et sted at lære magien. En normal fortryllelse koster omkring 150 erfaringspoint.

Aurasyn

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*1/minut*	*Erfaring:*	*250*

Med denne fortryllelse kan man se personers aura, på samme måde som med den specielle evne Aurasyn. Man kan se, om genstande er magiske, og i ekstreme tilfælde kan man se, hvor gode eller onde folk eller ting er. Man kan også bruge Aurasyn til at se personer, der er usynlige.

Beskyttelse mod dæmoner
(Dæmonmagi)

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 m radius*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*5/minut*	*Erfaring:*	*200*

En dæmon vil ikke frivilligt komme nærmere end 1 m af en person, der har lavet denne fortryllelse. Den kan dog blive tvunget til det, hvis den klemmes inde i et hjørne, eller en anden person har kontrol over den. Dæmonen kan dog stadig kaste ting mod personen, ligesom dens magi vil være effektiv, hvis den har sådan. Fortryllelsen virker kun på dæmoner, der kan bevæge sig.

Beskyttelse mod ild

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse beskytter personen fuldstændigt mod almindelig ild og delvis mod meget kraftig ild. Personen har det behageligt selv i meget varme omgivelser, og kan gå igennem et bål eller tage en ting ud af kaminen uden at få mén. De ting, han eller hun har på sig, vil heller ikke blive skadet. Meget kraftig varme, såsom lava, magisk ild eller drageånde beskytter den dog ikke totalt imod, men man vil kun tage halvdelen af den normale skade af det. Fortryllelsen kan ses på personen som et svagt hvidt skær, nærmest som rimfrost.

Beskyttelse mod kulde

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*150*

På samme måde som ovenfor beskytter denne fortryllelse mod kulde. Personen vil være veltilpas selv i frostvejr, og kan tåle at bade i iskoldt vand eller røre ved koldt metal uden mén. Magisk frembragt kulde eller visse uhyrers ånde kan dog stadig give skade, men kun halvt så meget som normalt. Personen vil have en svag glød over hele kroppen.

Beskyttelse mod semidøde

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 m radius*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*150*

Effekten af denne fortryllelse er at holde de dødes ånder og zombieagtige væsener på afstand. Disse vil ikke kunne komme indenfor 1 m af personen, med mindre de tvinges til det. Dette vil også virke på mennesker, der burde have været døde, men er blevet holdt i live på unormal vis, f.eks ved magi eller vampyrer.

Binde dæmon
(Dæmonmagi)

Afstand:	*50 m*	*Område:*	*1 dæmon*
Varighed:	*d6 år*	*Initiativ:*	*2d6 min*
Mana:	*20+2/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*350*

Denne fortryllelse binder en dæmon til et dertil indrettet fængsel, der kan være meget forskelligt udformet. I nogle tilfælde vil dæmonens kraft på en forud bestemt måde overføres til fængslet, som f.eks. til at lave en stærk kæde eller et kraftigt sværd. Hvis fængslet ødelægges eller åbnes, vil dæmonen blive befriet og enten komme frem, hvor genstanden var eller forsvinde til sit rige. Mens dæmonen er fanget, kan den ikke bruge sine kræfter på andet end det arbejde, den måtte være sat til, men man kan godt bruge magi mod den.

Blindhed

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 timer*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse gør en udpeget person blind, hvis personen ikke klarer et Psykisk Styrke slag. Hvis personen ikke er klar over, at der bliver lavet magi på ham eller hende, bliver det et svært slag.

Bortmane dæmon
(Dæmonmagi)

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 dæmon*
Varighed:	*1 time*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*10+1/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*300*

Denne fortryllelse får den udpegede dæmon til at blive fjernet fra vores verden øjeblikkeligt og blive sendt tilbage til dens oprindelsessted. Det vil ikke være muligt på nogen måde, hverken magisk eller fysisk at få dæmonen tilbage til vores verden indenfor 1 time.

Brandstiftelse

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 m³*
Varighed:	*10 sek*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*70*

Denne fortryllelse sætter ild til brandbare ting i et lille område, der vil brænde kraftigt, så længe der er brændsel tilbage i det. Derudover sætter den ild til brandbare materialer i kontakt med området. Man kan ikke antænde ting, der ikke normalt vil brænde såsom sten, metal eller levende væsener, og ilden kan slukkes som normal ild. Hvis en persons tøj antændes, vil det give d6 i skade pr. sek uanset rustning, indtil tøjet fjernes eller slukkes.

Bugtaleri

Afstand:	*100 m*	*Område:*	*1 person eller genstand*
Varighed:	*10 sek*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5*	*Erfaring:*	*60*

Ved hjælp af denne fortryllelse kan man få en hvilken som helst person eller genstand til at sige, hvad man vil i op til 10 sek. Hvis der er tale om en person eller en genstand med mund, som f.eks. en statue, vil munden bevæge sig tilsvarende. Man kan ændre stemmen til at lyde, som man vil, men man kan ikke få den til at tale sprog, man ikke kender.

Charmere

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 timer*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*1/2 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*150*

En person, der rammes af denne fortryllelse, vil opfatte magikeren som en gammel, trofast ven og opføre sig derefter. Hvis magikeren gør noget, der gør personen kraftigt imod, kan han eller hun slå sin Psykisk Styrke for at bryde fortryllelsen, og hvis magikeren direkte angriber, er fortryllelsen automatisk brudt. Personen vil beholde sine følelser overfor

andre folk som før, men kan revurdere dem, ud fra hvordan de handler overfor magikeren.

Dyrekrop

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15/kvarters varighed*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse laver magikerens krop om til en hvilken som helst dyrekrop fra halvdelen til det dobbelte af magikerens størrelse. Magikeren får også de tilsvarende evner, men alle ting han eller hun bærer, falder til jorden ved omskabelsen. Det er kun 'rigtige' dyr, man kan vælge, uhyrer og magiske væsener er umulige at lave med denne magi. Magikeren kan til enhver tid bestemme at stoppe magien og vende tilbage til sin egen form i løbet af d6 sek.

Dyreven

Afstand:	*30 m*	*Område:*	*1 dyr*
Varighed:	*2d10 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*5+1/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*150*

Ethvert dyr vil blive magikerens ven, når denne fortryllelse laves, og man kan give det simple ordrer som 'Puds', 'Stop' eller 'Hent', afhængig af hvor intelligent dyret er. Fortryllelsen giver ikke bedre kommunikations muligheder, og et meget sultent dyr vil være svært at styre. Hvis to personer prøver at styre det samme dyr, skal de slå Psykisk Styrke mod hinanden, og hvis det ikke lykkes for nogen af dem, bliver dyret frit og temmelig aggressivt. Når fortryllelsen holder op, vil dyret ikke beholde nogen bestemt følelse overfor magikeren.

Energipil

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*En person*
Varighed:	*Øjeblikkelig*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5*	*Erfaring:*	*100*

En klar pil af ren energi skyder ud fra magikerens finger, når han eller hun laver denne fortryllelse. Den rammer automatisk, og den giver d6*10 Lyn skade. Hvis den, som rammes, har metal rustning der, hvor Energispilen rammer, giver den d6 sek chok, dersom et slag på Udholdenhed ikke klares. I den tid kan han ikke forsvare sig, og hans handling[18] bliver udskudt.

Fantasivæsen

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*200*

Når denne fortryllelse laves, danner der sig et halvvirkeligt billede af det væsen, magikeren tænker på. Magikeren kan kontrollere dette billede fuldstændigt, så længe det bliver indenfor 20 meters afstand. Væsenet er som et tilsvarende virkeligt væsen, bortset fra at styrke, helbred og skade for det er halvdelen af det normale. Væsnet vil ikke have nogen viden udover instinkterne, så det nytter ikke at forestille sig en magiker eller tyv, man vil blot få et billede af et menneske. Manaforbruget afhænger af væsnets størrelse. Er det under halvt så stort som et menneske, koster det 3 mana, er det mellem en halv gang og to gange menneskestørrelse, koster det 10 mana, og alt derover koster 30 mana.

[18] Initiativ

Finde semidøde

Afstand:	*0*	*Område:*	*100 m*
Varighed:	*d4 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*100*

Med denne fortryllelse kan man afgøre om de væsener, man ser, er semidøde, også selvom de er forklædt, evt. magisk. Man kan ikke se hvad slags væsen, der er tale om, men alle væsener denne fortryllelse udpeger som semidøde, vil blive påvirket af Beskyttelse mod semidøde, Frastøde semidøde og Ødelægge semidøde. Man kan også se semidøde, der er usynlige, men fortryllelsen kan ikke se igennem fast stof.

Fjerne magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*3d10 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*400*

Denne fortryllelse kan fjerne en anden fortryllelse. Den fortryllelse, der fjernes kan være placeret normalt eller med Udløse magi. Den mængde mana, der skal bruges svarer til 1.5 gange den mana, som sidder i fortryllelsen. Hvis der f.eks er sat en rune med Udløse magi med et Lyn i, vil det koste 1.5 * 20 mana = 30 mana.

Denne fortryllelse kan også bruges præventivt sammen med Udløse magi. Man skal dog fastsætte, hvor meget mana man vil fjerne. Hvis den udløses på temperatur, vil den kunne stoppe en magisk ildkugle mod spilleren. Dog kræver det en ædelsten, der koster 1 ks pr. manapoint den skal indeholde. I ovenstående eksempel ville den altså koste 30 ks eller ca. 3 ss .

Flammende hænder

Afstand:	*0*	*Område:*	*Max 10 m lang og 2 m bred kegle*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10+1/m længde*	*Erfaring:*	*100*

Når man laver denne fortryllelse, springer en flamme frem fra ens fremstrakte hænder, der rækker op til 10 m frem og kan blive 2 m bred, hvis den bliver af fuld længde. Enhver, der står i flammen, vil tage d6*10 Ild skade. Alt brændbart i flammen vil blive antændt, så den er ret brugbar til at tænde et bål med. Hvis flammen er 1 m eller længere vil ting, der rammes også blive skubbet et stykke væk.

Flyve

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*10 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*250*

Dette sætter en person i stand til at bevæge sig i luften uden anstrengelse. Man kan flyve op til 8 km/t (2 m/s) vandret, den halve hastighed hvis man stiger, og temmelig hurtigt hvis man lader sig falde. Man kan ikke løfte mere end man ville kunne gå normalt med, og hvis det blæser kraftigt, vil man blive blæst noget med.

Forbandelse

Afstand:	*100 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*Lang*	*Initiativ:*	*Den tid det tager at sige hævnen*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*250*

Hvis denne fortryllelse er lavet på en person, vil magikerens hævn ramme vedkommende, lige meget hvor langt væk han eller hun prøver at flygte. Denne hævn kan være meget forskellig, og afgøres af magikeren, det øjeblik magien laves. Hvor meget mana fortryllelsen koster, kommer an på arten af forbandelsen og afgøres af Spillemesteren (se tabellen side 54). En lille forbandelse vil være, at offeret bøvser hver gang han eller hun spiser med en regent, mens en stor vil være, at offeret dræber sine søskende mod sin vilje. Fælles for forbandelserne er, at de ikke sker med det samme, og at effekten vil se ud til at være tilfældighedernes spil. Offeret behøver ikke at høre forbandelsen, for at den virker.

Forme sten

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*10 m^3*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*2d10 sek*
Mana:	*30*	*Erfaring:*	*150*

Ved at forme en lille klump ler kan man med denne fortryllelse give en sten eller stenmængde den samme form, som man har givet leret. Stenen vil have samme konsistens som før, så det nytter ikke meget at prøve af forme sand. Hvis man former således, at stenen vil være indeni en genstand eller et væsen, vil den blot lægge sig uden om. Bemærk, at al materialet skal blive indenfor de maximalt 10 m^3, der i øvrigt kan vælges som man vil, f.eks. 2x2x2.5 m eller 0.5x5x4 m.

Forsinket magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*300*

Med denne fortryllelse kan man få en anden fortryllelse til at blive forsinket i et vist tidsrum. Magikeren laver først denne fortryllelse, og umiddelbart derefter den fortryllelse, der skal forsinkes. Hvor meget mana fortryllelsen bruger, afhænger af, hvor lang tid der skal forsinkes:

Tid	Mana
1-60 sek	10
1-15 min	30
1-4 kvarter	40
1-24 timer	70
1-7 dage	90
1-4 uger	100
1-12 måneder	120
1-10 år	140
10-100 år	160
100-1000 år	180

Spillemesteren afgør tilfældigt, hvornår indenfor den enkelte tidsenhed fortryllelsen sker, så en fortryllelse, der varer 3 dage, kan ske når som helst på den tredie dag. Hvis man bruger dobbelt så meget mana, kan man angive tidspunktet helt nøjagtigt. Når man laver den påvirkede fortryllelse, skal man angive alt, hvad der skal til for, at den er veldefineret, f.eks. ved Bugtaleri skal man angive et (tilstedeværende) offer, og hvad der skal siges; ved Stenmur skal man angive placering og størrelse; og ved Magisk lås skal man angive, hvilken ting, der skal låses. Bemærk, at hvis man forsinker en fortryllelse, der afhænger af, hvad der er på stedet, som f.eks. Lammelse eller Charmere, der jo kræver et offer, eller Zombie skabelse, der kræver nogle lig, vil det ikke have nogen effekt, hvis det, det skal virke på, ikke er der. På samme måde vil fortryllelser, der giver magikeren kontrol over nogen, noget eller informationer, kun give resultat, hvis magikeren er til stede på det pågældende tidspunkt og er i stand til at udøve kontrollen eller modtage informationen. Spillemesteren må i visse tilfælde afgøre, hvorvidt den enkelte fortryllelse kan forsinkes, da nogle fortryllelser ikke altid kan bruges i alle tilfælde.

Forudsige vejret

Afstand:	*0*	*Område:*	*10 km^2*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*20/døgns forudsigelse*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse kan man forudsige vejret i store træk, der hvor man er. For hver dag man vil kende vejret fremover, koster det 20 mana point. Fortryllelsen kan selvfølgelig ikke tage højde for vejr, der laves magisk.

Forudsigelse

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*1 time*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*12*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse kan magikeren lave en kort forudsigelse, op til 1 time ud i fremtiden, der ikke er videre detaljeret. Typisk vil der være tale om 'Vil vi slippe levende ud, hvis vi løber ned af den gang?' eller 'Hvilken dør er den rigtige at åbne?'. Spillemesteren skal være opmærksom på, når han svarer, at fremtiden nemt kan påvirkes af denne viden. Forudsigelsen vil typisk ske ved at kaste nogle hellige knogler, se på røgen fra en røgelsespind, undersøge kaffegrums eller hvad der nu virker passende. Forudsigelsen er nødvendigvis usikker, for den kan blive forkert, simpelthen idet spillerne reagerer på den.

Frastøde semidøde

Afstand:	*0*	*Område:*	*3 m radius*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*40*	*Erfaring:*	*150*

Effekten af denne fortryllelse er at få de dødes ånder og zombieagtige væsener til at fjerne sig fra magikeren. Alle den slags væsener indenfor 10 m af personen vil, hvis de ikke klarer deres Psykisk Styrke slag, bevæge sig væk så hurtigt som muligt, så længe magien varer. Hvis væsenet bliver angrebet, vil det forsvare sig, men stadig prøve at slippe væk. Dette vil også virke på mennesker, der burde have været døde, men er blevet holdt i live på unormal vis, f.eks ved magi eller vampyrer.

Fred

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*10 m radius*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10+2/væsen påvirket*	*Erfaring:*	*200*

Dette får alle væsener indenfor området, der ikke klarer deres Psykisk Styrke slag, til at glemme alle aggressive følelser i den tid, fortryllelsen varer. Andre følelser vil stadig være der, men kan aldrig føre til vold eller vrede. Idet den laves, vil den, der laver den, få de påvirkede væseners opmærksomhed, og beholde den så længe vedkommende laver noget nogenlunde interessant. Det er kun de væsener, der er indenfor området, når fortryllelsen laves, der påvirkes, men de bliver ved med at være påvirket, selvom de måtte gå udenfor

området.

Fremkalde dæmon
(Dæmonmagi)

Afstand:	*?*	*Område:*	*1 dæmon*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*2d6 min*
Mana:	*10+1/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*300*

Når magikeren laver denne fortryllelse, fremkaldes den bestemte dæmon, der nævnes, i et dertil tegnet magisk symbol. Magikeren har ingen kontrol over dæmonen, og bør flette denne fortryllelse sammen med Kontrollere dæmon, hvis han eller hun vil overleve. Dette er den mest almindelige måde dæmoner kommer ind i vores verden på.

Fremkalde vand

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*0*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*12*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse får en lille kilde til at bryde frem, der hvor magikeren peger. Hvis der iøvrigt er vand i undergrunden, vil den give 1 liter pr. sek, ellers vil den kun give 1 liter pr. min. Bemærk, at det i visse tilfælde kan være svært at samle vandet op. Fortryllelsen kan ikke laves på f.eks. personer, løse sten, huse eller planter, men skal laves direkte på jorden.

Genoplivelse af døde

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*60*	*Erfaring:*	*500*

Med denne magi kan man få døde personer til at blive levende igen. Fortryllelsen helbreder ikke det, personen er død af, men bringer blot den døde sjæl tilbage til kroppen. Hvis man ikke har helbredt kroppen tilstrækkeligt til, at personen kan leve, vil vedkommende straks dø igen. Se i afsnittet om død side 49, hvormeget skade kroppen tager ved forrådnelsen. Man skal have det meste af en persons krop for at gøre det, så det er ikke muligt at kopiere en person med denne fortryllelse. Den har ingen effekt på folk, der kun er besvimede.

Glemme

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*20+1/min glemsel*	*Erfaring:*	*250*

Ved hjælp af denne fortryllelse kan magikeren få folk til at glemme, hvad der netop er sket, som om de ikke havde været opmærksomme. Der skal bruges mana efter hvor lang tid tilbage, offeret skal glemme, og hvis der er særligt stærke oplevelser indenfor den tid, kan han eller hun kun huske dem, hvis et slag på Psykisk Styrke klares, og hvis der er tydelige tegn på hændelsen, bliver det et nemt slag.

Guddommelig aura

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse giver magikeren et guddommeligt skær omkring sig, så han eller hun virker som udsendt af guderne. Især primitive eller religiøse folk vil gøre, som magikeren siger. Særligt ikke-religiøse folk og kloge folk, vil automatisk kunne slå deres Psykisk Styrke, når fortryllesen laves, og hvis kravene eller udtalelserne fra magikeren bliver farlige eller sære, kan almindelige folk også slå. Hvis man klarer det, er man ikke længere påvirket af det guddommelige skær.

Gå gennem sten

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse sætter personens krop og de ting, han bærer, i stand til at bevæge sig frit gennem sten og klipper, og endda ånde inde i dem. Vedkommende kan gå op, ned eller ligeud som han eller hun måtte ønske det, men skal være ude af stenen, når magien holder op, ellers vil den del af kroppen, der stadig er i stenen blive totalt ødelagt, idet den bliver blandet med solid sten. Man kan intet se, så længe øjnene er dækket af sten eller jord.

Hallucinationer

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*200*

Når denne fortryllelse laves på en person, vil vedkommende tro at befinde sig i et landskab, som fuldstændig bestemmes af magikeren. Da hele sceneriet kun eksisterer inde i offerets hoved, kan det se ud til at være lige så stort, det skal være, men ingen andre kan se det. Illusionen er perfekt i alle henseender undtagen, at man kan ikke tage skade af noget i sceneriet, men man kan godt såres af de ting, der er i virkeligheden. En smart magiker vil sørge for at lade skade, der stammer fra virkeligheden se ud til at have en årsag. Hvis offeret bemærker noget, der ikke virker realistisk, kan han eller hun slå sin Psykisk Styrke for at se igennem illusionen. Dette kan dog kun gøres en gang, og dumme folk vil nok slet ikke lægge mærke til noget sært.

Hjertestop

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*En person*
Varighed:	*1 time*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*60*	*Erfaring:*	*300*

Denne fortryllelse får en udpeget persons hjerte til at stoppe på stedet, hvis han ikke klarer et slag på Helbred. Det kan dog startes igen med hjertemassage (svært førstehjælp). Personen går permanent 1 ned i Helbred hvert sek vedkommende har hjertestop, og er altså helt død efter Helbred sek, og kan derefter kun genoplives med magi. Hvis personen bliver genoplivet vil han/hun have 0 i Helbred.

Hurtigløb

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*70*

Med denne fortryllelse sættes en person i stand til at bevæge sig 4 gange hurtigere end normalt. Personen kan undgå at ramme ind i ting, som om han løb ved normal hastighed, men får ikke generelt hurtigere reflekser i kamp eller lignende. Man bliver stadigvæk forpustet af at løbe.

Ildmur

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5/m længde*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse skaber en mur af flammer fra gulvet og 3 m op, 1 m bred og lige så lang som man bruger mana til det. Muren er snorlige, og den kan ikke skabes på tværs af ikkebrændbart materiale. Hvis f.eks. man laver den på tværs af en 3 m bred gang, vil den koste 15 mana, og selv om man brugte mere, ville den ikke kunne fortsætte ind i rummet på den anden side af muren. Flammen er meget varm, enhver indenfor 5 m af den vil tage d6 i skade pr. sek, rustning tæller ikke, og står man i selve flammerne, tager man 3d6 Ild skade pr. sek. Når muren én gang er skabt, kan den ikke flyttes.

Ildsøjle

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 m radius*
Varighed:	*d6 sek*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*200*

En søjle af ild springer tre m op fra jorden, hvor denne fortryllelse laves, og alt indenfor den tager d6*10 Ild skade og begynder at brænde, hvis det er brændbart.

Ildsværd

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 sværd*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*150*

Når denne fortryllelse laves på et sværd, bryder det ud i lys lue, og alle slag med det giver 20 mere i skade. Når magien holder op, vil sværdet være rødglødende og vil gå i stykker, hvis det rammer noget indenfor de næste 10 min. Kvalitetssværd har 50 % chance for ikke at påvirkes på den måde, og magiske sværd vil slet ikke tage skade.

Illusionskrop

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*5/time*	*Erfaring:*	*150*

Magikeren kan med denne fortryllelse få sin krop til ligne en hvilken som helst anden krop fra halvdelen til det dobbelte af hans eller hendes størrelse. Det kræver dog, at magikeren har en klar forestilling om, hvordan det væsen, der skal efterlignes, ser ud. For at ligne en naga er det ikke nok at have hørt om den. Magikeren vil ikke få nogen specielle evner ved det, men alle tilskuere vil blive narret mht. udseendet. Magikeren kan stadig afsløres af forkerte handlemåder, manglende sprogkendskab osv.

Illusorisk genstand

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 m³*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5/minut*	*Erfaring:*	*100*

Med denne fortryllelse kan man lave en hvilken som helst ting, man kan forestille sig, i op til 1 m³ størrelse. Det har ingen substans, lyd eller lugt, og kan ikke ændre sig, men magikeren kan flytte hele genstanden, som han eller hun vil indenfor afstanden. Når magien holder op, vil genstanden forsvinde i løbet af d10 sek.

Insektsværm

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse tilkalder magikeren en flok små insekter, såsom fluer, myg og hvepse, og får dem til at sværme omkring den udpegede person. Denne vil, med mindre han eller hun ikke laver andet end at jage insekterne væk, tage d10 skade, uanset rustning, hver 10. sek, og desuden blive så forstyrret, at alle slag er svære slag. Insekterne kan bevæge sig op til 5 m/s, og vil forfølge offeret så vidt muligt. Hvis vedkommende kommer længere væk fra magikeren end rækkevidden, vil sværmen opløses. Dykker man ned under vandet, vil sværmen blive over vandet, eller man kan holde dem fra livet med en fakkel el.lign.

Kombinere magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d4 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*250*

Denne fortryllelse giver mulighed for at sætte en eller flere fortryllelser sammen til en. Mana forbruget af denne fortryllelse er 1/4 af den resulterende fortryllelse. Bemærk, at nogle fortryllelser i sig selv påvirker eller samarbejder med andre fortryllelser. Disse kræver selvfølgelig ikke denne Kombinere Magi. Effekten af den sammensatte fortryllelse er normalt indlysende, men spørg for en sikkerheds skyld Spillemesteren.

Konservering

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt lig*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*5/dags konservering*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse forhindrer et lig i at rådne yderligere og sjælen i at forlade kroppen totalt. Den kan specielt bruges til at bevare et lig, indtil man kan finde en, der kan genoplive vedkommende, men er også brugbar til at holde byttedyr friske. Hvis den er brugt på en, man laver Genoplive døde på, vil personen ikke have taget skade for forrådnelse i den tid, Konservering har virket på ham/hende.

Kontakte person

Afstand:	*Variabel*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*15/km afstand*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse kan magikeren komme i kontakt med en person på lang afstand, og hvis denne person indvilger, vil de begge se svage billeder af hinanden foran sig og høre, hvad hinanden siger. Begge personer kan når som helst afbryde kontakten, da de skal koncentrere sig om at holde den ved lige. Andre personer i nærheden vil ikke kunne se og høre den anden person, men de kan høre, hvad man selv siger til den anden.

Kontrollere dæmon
(Dæmonmagi)

Afstand:	*50 m*	*Område:*	*1 dæmon*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*10+2/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*400*

Med denne fortryllelse kan magikeren kontrollere en udpeget dæmon. Den vil adlyde hans eller hendes ordrer, men den er uvillig og vil fortolke ordren så vidt muligt til dens fordel. Hvis to magikere prøver at kontrollere den samme dæmon, vil den, der klarer et Psykisk Styrke slag bedst, få kontrollen.

Kontrollere ting
(Dæmonmagi)

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 genstand, max 2 m^3*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse overtaler den ånd, der sidder i en genstand, til at lave en handling, der er naturlig for den genstand. F.eks. kan man få en dør til at lukke, en lås til at springe op eller et sværd til at slå. Hvis nogen har bundet en dæmon i tingen (se Binde Dæmon), vil man ikke kunne kontrollere den, og hvis man ikke klarer et Psykisk Styrke, besvimer man i d6 min. Man kan ikke kontrollere levende ting såsom planter eller dyr.

Kraftvæg

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*10 m^2*
Varighed:	*2d10 min*	*Initiativ:*	*2d10 sek*
Mana:	*45*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse laver en uigennemtrængelig, usynlig mur, der er fuldstændig glat og lodret. Hvis muren ikke har nogen støtte, vil den forsvinde med det samme. Den skal altid være finkantet og plan, men behøver ikke være kvadratisk.

Kurere sygdom

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*2d10 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse kan man kurere en person totalt for de fleste sygdomme. Personen skal dog bruge d4 timer til at komme sig, hvis han eller hun er meget afkræftet. Den vil ikke kunne fjerne gift.

Kænguruhop

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*1 spring, max 10 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*50*

Denne fortryllelse lader personen springe 4 gange længere og højere end normalt, se kapitlet om handling side 38. Man er sikker på at lande rigtigt, og der kræves intet tilløb.

Lammelse

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*150*

Med denne magi kan man få en person til at stå helt stille, hvis offeret ikke klarer et Psykisk Styrke slag. Personen kan pludselig ikke bestemme, hvordan kroppen skal bevæge sig, så hvis vedkommende er ved at løbe, vil han eller hun nok falde og slå sig.

Levende sten
(Dæmonmagi)

Afstand:	*30 m*	*Område:*	*1 sten, max 4 m^3*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*Se nedenstående*	*Erfaring:*	*300*

Denne fortryllelse giver liv til en sten, fuldstændig under kontrol af magikeren. Stenen vil forme sig til at ligne et menneske, med arme, ben og et rundt hoved. Den kan beordres til at udføre simple ting, og kan være meget effektiv i kamp. Hvis den kommer mere end 20 m væk fra magikeren, eller magikeren mister koncentrationen, vil den falde sammen i en dynge grus, ellers vil den, når magien holder op, få sin normale form tilbage.

Størrelse	Mana
Nisse (1/2 m høj)	10
Dværg (1m)	20
Menneske (2m)	30
Kæmpe (4m)	45
Ggigant (7m)	55

Lille helbredelse

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*d6 sek/5 mana*
Mana:	*5/d10 helbredelse*	*Erfaring:*	*70*

Denne fortryllelse helbreder sår og skader på en person, op til d10 helbreds point pr. 5 mana. Hvis personen er besvimet, vil vedkommende få lov at slå Udholdenhed for at vågne. Man kan godt helbrede døde personer, men det vækker dem ikke til live igen. Det kræves der Genoplive Døde til.

Lokalisere genstand

Afstand:	*0*	*Område:*	*100 m radius*
Varighed:	*Øjeblikelig*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*16*	*Erfaring:*	*100*

Når magikeren laver denne fortryllelse, kan han eller hun nævne en enkelt slags ting, og vil så få at vide, i hvilken retning og cirka hvor langt væk den nærmeste er. Det skal være en konkret ting, såsom 'En dør' eller 'Herleifs økse', ikke 'En fjende' eller 'En sikker vej ud'. Man vil ikke få at vide, om nogen bærer genstanden, så man må være forberedt på, at den kan flytte sig.

Lydalarm

Afstand:	*0*	*Område:*	*10 m linie*
Varighed:	*1 døgn*	*Initiativ:*	*d10 min*
Mana:	*8*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse laves ved at strø en linie blade, sand eller et andet materiale, der larmer, når det betrædes. Enhver,

der passerer denne linie til fods, vil lave en meget kraftig larm.

Lyn

Afstand:	*0*	*Område:*	*20 m langt*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse laver et kraftigt lyn, der springer frem fra magikerens fingre, og rammer alle, der ikke når at springe til side. De, der rammes, tager d6*10 Lyn skade. Lynet vælter enhver, der vejer under 200 kg ialt, og hvis det rammer noget solidt som en dør eller en væg, vil denne tage alvorligt skade af det.

Lys

Afstand:	*1 m*	*Område:*	*3 m radius*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5/times varighed*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse laver en lille lysende kugle, ca. 5 cm i diameter, over magikerens hånd. Hele området bliver lyst op af denne kugle, og den kan flytte sig omkring i forhold til magikeren med en fart på 1 m/s. Den kan ikke gå igennem bare lidt solide ting, som et gardin eller væske, og hvis den klemmes inde, vil den gå ud af sig selv.

Lysende skjold

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Til ramt, max 1 time.*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*100*

Et kraftigt, svagt lysende skjold dannes omkring personen. Det forsvinder, når det rammes, men overfor det slag, der rammer, trækker det 100 fra skaden. Den rustning, man ellers måtte have, trækker skade fra som normalt.

Læse tanker

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*1 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10+1/10 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse sætter magikeren i stand til at vide alt, hvad en person har af velformulerede tanker. En fastlagt plan vedkommende tænker over, vil således blive afsløret, men det giver ikke megen information at bruge den på en kriger, der som regel reagerer pr. refleks. Spillemesteren afgør, hvilke tanker, der kan læses.

Magisk lås

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 genstand*
Varighed:	*1 døgn*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*50*

Enhver ting, der kan åbnes, såsom døre, vinduer, skabe, kister og lignende, kan med denne fortryllelse gøres umulige at lukke op, også selvom genstanden ikke har nogen lås i forvejen. Det er dog stadig en mulighed at ødelægge genstanden, hvis man kan. Når fortryllelsen laves, bestemmes et kodeord, og hvis man kender det, kan man sige det til genstanden, så vil den kunne åbnes én gang, og når den lukkes igen, vil den atter være låst.

Magisk rustning

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*10 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*200*

Personen, der har fået en magisk rustning, trækker 30 fra al skade, han tager. Det tæller dog ikke oveni almindelig rustning, så det gør ingen forskel, hvis man har pladerustning.

Magividen

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt ting eller person*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*200*

Med denne fortryllelse får magikeren viden om, hvilken magi der er i funktion på genstanden eller personen, samt omtrent hvor lang tid den vil vare. Er der flere fortryllelser, vil magikeren komme til at kende en ny for hvert minut, fortryllelsen virker. Det er op til Spillemesteren at afgøre hvilke, der bliver kendt først, og hvor megen information man får.

Modstå sygdom og gift

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*2d6 dage*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*100*

Personen, der får denne fortryllelse lavet på sig, vil være totalt modstandsdygtig overfor sygdomme og gift, idet kroppen får styrke til at nedkæmpe alle nye angreb indefra. Den vil dog ikke gøre en person rask, der allerede er syg.

Multikrop

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse skaber magikeren 4 kopibilleder af sin krop, der følger med på begge sider. Hvis der ikke er plads nok til alle de ekstra kroppe, vil der forsvinde nok til, at der er plads til resten. Disse er så perfekt ens, at hvis en person slår efter magikeren, vil det være helt tilfældigt, om det er den rigtige krop eller et billede, der rammes. Hvis et billede rammes, vil det flakke og forsvinde i løbet af d6 sek, men rammes magikeren selv, vil det ikke sikre, at man rammer næste gang også, da billederne flyder sammen og fra hinanden på en yderst forvirrende måde.

Murkravler

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse giver en person kravleegenskaber, som var han eller hun en edderkop. Både op ad vægge og under loftet kan man kravle i dobbelt kravletempo. Man har dog kun en arm eller et ben fri, mens man kravler. Fortryllelsen giver ikke særlige evner i at lande, men man kan afbøde et fald ved at gribe fat i en lodret ting.

Nedkalde lyn

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*3 m radius*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*35*	*Erfaring:*	*250*

Denne fortryllelse lader magikeren nedkalde et lyn på et udpeget sted. Alle indenfor 10 m af stedet tager d8*10 Lyn skade, og hvis der er en person, der rammes direkte af lynet, tager vedkommende d12*10 Lyn skade. Hvis offeret er klar over, at lynet kommer, kan han eller hun dog slå et undvige for at undgå at rammes direkte. Der skal være kraftige uvejrsskyer i nærheden, for at magien virker.

Områdekundskab

Afstand:	*0*	*Område:*	*100 m radius*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*30/år tilbageblik*	*Erfaring:*	*250*

De væsentligste begivenheder indenfor området vil blive kendt for magikeren, der laver denne fortryllelse. Hvert minut vil vedkommende huske begivenhederne, som var han eller hun til stede, da det skete og husker tilbage på det. Spillemesteren må afgøre, hvilke begivenheder, der er de væsentligste, og genfortælle dem, gerne lidt forvredent. Det er ikke sikkert, at det spillerne forventer at huske, faktisk er det væsentligste, der er sket. Hvis f.eks. spillerne laver den i en lille landsby, vil de snarere huske dengang to trolde angreb, end da der drog en hær igennem byen, da det første gjorde et større indtryk på folk der.

Orkan

Afstand:	*0*	*Område:*	*10 m radius*
Varighed:	*d10 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*30*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse fremkalder en vind af orkanstyrke omkring magikeren. Den blæser rundt omkring magikeren, som der er et stille område 2 m ud fra. Alle personer i orkanen, der ikke er forberedte, vil blive blæst omkuld, og lette ting vil blæse væk.

Plantekontrol

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*2 m radius*
Varighed:	*d4 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse sætter magikeren i stand til at bestemme over planters adfærd indenfor området. Man kan få græs til at holde fast om folk, træer til at svaje eller slå med grenene, og slyngplanter kan slynge sig omkring ting. Magien kan ikke bruges til at forme planterne eller give dem særlige evner, men alt, hvad en plante ville kunne i løbet af ret lang tid kan man få den til at gøre i hurtigt tempo. Dog kan man ikke få planter til at gro hurtigere eller visne.

Plantevækst

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*2 m radius*
Varighed:	*d4 min*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*100*

Når denne fortryllelse laves på et område, vil de planter, der allerede er der, vokse til firdobbelt størrelse i løbet af fortryllelsens varighed, og steder, hvor der ikke er planter, vil eventuelle frø i undergrunden spire og blive indtil 5 cm høje. Magikeren har ikke nogen kontrol over, hvordan planterne vokser. Når planterne er magisk påvirkede, kan de ikke bruges af Urtemagikeren til hendes fortryllelser.

Projicere tanker

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 person*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse lader magikeren sende nogen af sine tanker over til en anden persons hjerne. Hvis vedkommende ikke klarer et Psykisk Styrke slag, vil han eller hun reagere på dem, som var det vedkommende selv, der havde tænkt det, men slår man et strike på det, kan man direkte mærke, at der var tale om en påvirkning udefra. Ellers vil man bare tro, man har overtalt sig selv til ikke at gøre det. Spillemesteren må afgøre ud fra de aktuelle tanker, hvorvidt slaget skal være nemt, normalt eller svært. Magikeren kan godt lade offeret vide, at det er udsendte tanker, så det kan bruges til at sende hemmelige beskeder over korte afstande.

Regenerere

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*3d6 min*
Mana:	*20/område*	*Erfaring:*	*300*

Med denne fortryllelse kan man genskabe arme eller ben, der er blevet hugget af, også selvom man ikke har den mistede kropsdel. For hvert træfområde (se afsnittet om kamp, side 41) der skal genskabes, bruges der 20 mana. Hvis man har det meste af den pågældende del, bruges der kun halvt så megen mana på at sætte den på igen. Man kan ikke genskabe kroppen eller hovedet med denne fortryllelse.

Se usynlighed

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*1/kvarters varighed*	*Erfaring:*	*100*

En person med denne fortryllelse over sig kan se usynlige væsener og ting. Det giver ikke nogen fordel med hensyn til at finde skjulte ting.

Sikkert fald

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*Udpeget person*
Varighed:	*Til landing, max 1 minut*	*Initiativ:*	*d4 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Når denne fortryllelse bruges på en person, kan han eller hun falde så langt, det skal være og dog lande blødt og ufarligt. Hvis den bruges på en person, der ikke er i fald, vil den kun virke på et fald, der starter indenfor 1 minut. Man falder ikke langsommere, når fortryllelsen virker på én.

Skabe semidøde

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*10 m radius*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*2d6 min*
Mana:	*25/zombie*	*Erfaring:*	*250*

Denne fortryllelse kan give et kunstigt liv til lig indenfor området. Disse vil rejse sig, og så godt de kan udføre magikerens ordre. De forstår ikke særlig indviklede ordrer, det maksimale vil være noget som 'Angrib alle andre end mig, der kommer forbi her.' Til gengæld vil de udføre disse ordrer til punkt og prikke, uden at blive trætte og uden nogen form for følelse. Det blotte syn af sådanne mere eller mindre forrådnede lig, der bevæger sig, vil få de fleste mennesker

til at blive skrækslagne og løbe. Se i øvrigt i afsnittet om Uhyrer under zombier og skeletter.

Skjule magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d8 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse kan skjule magi. Den kan forhindre alt, lige fra at kunne se de runer, som er skrevet i Udløse magi til sporing af magi med diverse sanser. Denne fortryllelse koster 1/4 af den mana, som den skal skjule. I eksemplet fra Udløse magi, hvor magien er på 30 mana, vil det altså tage 8 mana point at skjule runen. Spillemesteren kan bestemme, at visse væsner, for eksempel drager, er meget svære at skjule magi for, og at det derfor enten kræver meget mere mana, eller slet og ret er umuligt.

Slukke ild

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 m^3*
Varighed:	*Øjeblikkelig*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*100*

Med denne fortryllelse kan man slukke al ild indenfor området, selv gløder vil gå ud. Der kan dog godt sættes ild til det igen, så hvis man skal slukke en husbrand med den, skal man tænke godt over, hvordan man bruger den. Det nytter jo ikke meget at slukke branden ovenfra, for de slukkede dele vil hurtigt antændes igen. Den vil give 40 + d6*10 skade til en ild elementaånd.

Sprogøre

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse sætter personen i stand til at tale og forstå ethvert sprog, han har hørt eller hører. Han vil dog ikke have kendskab til skik og brug blandt de, der bruger sproget, og kan derfor nemt komme til at dumme sig.

Spyd

Afstand:	*0*	*Område:*	*3 m lang, max 1 m bred kegle*
Varighed:	*Øjeblikkeligt*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*25*	*Erfaring:*	*150*

Når magikeren laver denne fortryllelse, springer d10 små spidse spyd frem fra hans eller hendes fingre, og enhver, der står inden for området, vil blive ramt af d4 af dem. Hver af dem giver d6*10 points spids skade. Hvis man ser dem komme, kan man godt slå et Undvige for at undgå dem. Spydene forsvinder igen d6 sek senere.

Spørg guderne (Dæmonmagi)

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Kort*	*Initiativ:*	*Den tid det tager at spørge*
Mana:	*5/sek initiativ*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse lader magikeren stille et spørgsmål til sin gud, der så vil svare ja eller nej, alt efter den viden guden besidder. Hvis guden ikke ved svaret, er det op til Spillemesteren, om guden vil lyve sig fra det eller ikke svare, ud fra hvilken gud der er tale om. Hvis spørgsmålet er uforståeligt, bliver manaen brugt, uden at man får et svar.

Stenhud

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*150*

Fortryllelsen gør personens hud lige så hård som sten overfor skade, men man kan bevæge sig lige så frit som før. Beskyttelsen er som pladerustning, oveni hvad man ellers har af rustning.

Stenmur

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*5/m^2 mur*	*Erfaring:*	*1500*

Med denne fortryllelse laver magikeren en 20 cm tyk mur af hård klippe. Magikeren bestemmer selv, hvordan muren skal forløbe, den skal bare ligge på en linie og må ikke gå igennem faste genstande, som f.eks. andre mure. Den kan godt sættes sammen med en allerede eksisterende mur, så den passer perfekt. Magikeren bestemmer selv, hvor høj den skal være, men den skal have samme højde hele vejen, og der skal være en solid understøttelse under den, ellers falder den sammen i småstykker.

Stifinder

Afstand:	*0*	*Område:*	*Stor*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*1/min varighed*	*Erfaring:*	*100*

Magikeren, der laver denne fortryllelse, nævner et utvetydigt sted indenfor den afstand, der er brugt mana point til, og får en klar fornemmelse af, hvilken vej, der er den hurtigste, men ikke nødvendigvis sikreste. Fornemmelsen vil vare op til en time, men vil forsvinde lige så snart, stedet er nået.

Stor helbredelse

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*4d6 sek*
Mana:	*20*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse helbreder sår og skader på en person, op til 5d10 helbreds point. Hvis personen er besvimet, vil vedkommende få lov at slå Udholdenhed for at vågne. Man kan godt bruge den på døde personer, men de vækkes ikke til live af det. Dertil kræves Genoplive Døde.

Styrke

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse lægger d6*10 til personens styrke i alle henseender. Hvis den laves flere gange på en person, vil den ikke have yderligere effekt.

Superfart

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt Person*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*200*

En person, der er påvirket af denne fortryllelse, bevæger sig i alle henseender dobbelt så hurtigt som den normale verden. Alle bevægelser, tale og tankevirksomhed gøres hurtigere,

men ens ting bliver ikke hurtigere, så et timeglas, man har på sig, vil gå korrekt. Det bliver heller ikke hurtigere at lave magi, da energierne ikke kan samles hurtigere end normalt. Det kan anbefales at holde et separat initiativ, når man har Superfart, hvor andres handlinger så sker på de lige initiativer. Alle kampslag, såsom undvige, parere og våben, vil være nemme slag. Denne fortryllelse varer lige så mange sek som personen har Udholdenhed.

Svømme

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*4d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Den person, denne fortryllelse er lavet på, kan svømme som en fisk i vandet. Vedkommende får ikke hjælp til at trække vejret under vandet, men kan svømme dobbelt så hurtigt som normalt, hvis både arme og ben bruges, og normalt, hvis kun benene bruges.

Tale med døde

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 Lig*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*2d6 min*
Mana:	*10/min varighed*	*Erfaring:*	*300*

Denne magi sætter magikeren i stand til at tale med en død person. Personen kan have været død længe, men man skal have et stykke af personens jordiske rester eller ejendom, som fortryllelsen forbruger. Der er ingen påvirkning af selve personen, så man vil nok ikke få meget ud af at snakke med sine døde fjender. Spillemesteren bør tage tid, mens der snakkes og afbryde, lige så snart tiden er gået.

Tale med ting

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 sten, max 1 m^3*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*12*	*Erfaring:*	*200*

Med denne fortryllelse kan magikeren tale med en hvilken som helst ting op til 1 m^3, og denne vil svare tydeligt efter bedste evne. Generelt opfatter ting ikke meget, men hvad der berører dem selv, vil de huske klart, f.eks. vil en mursten kunne beskrive nøjagtigt, hvordan den blev lavet, og en stol kan have en fornemmelse af, hvad der har siddet på den. Selv om en stol ikke kan kende forskel på en trold og et menneske, kan der være andre ting, der kan afgøre dette. Ting vil have meget forskellig karakter, og Spillemesteren bør sætte sig i tingens sted, når der tales med den.

Tankeskjold

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10+1/min varighed*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse bruges til at danne et skjold mod påvirkninger udefra på ens sind og tanker. Så længe magien virker, er alle Psykisk Styrke slag nemme slag, og for hver gang man bruger dobbelt så meget mana, bliver det endnu en grad nemmere, altså dobbelt nemt, tredobbelt nemt osv.

Telekinese

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1 genstand, max 20 kg*
Varighed:	*d4 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Man kan med denne fortryllelse få ting til at bevæge sig gennem luften med op til 4 km/t (1 m/s). Man har fuld kontrol over retningen, men hvis genstanden bliver tungere end 20 kg, f.eks. ved at nogen holder i den, kan man ikke flytte den. Man kan godt have flere genstande flyvende ad gangen, men hvis man prøver at få en til i gang, og magi slaget ikke lykkes, vil man miste kontrollen over alle de andre, og de vil falde til jorden. Man kan selvfølgelig altid stoppe magien og lade tingen falde. Bemærk, at små væsener kan løftes på denne måde, med mindre de holder godt fast.

Teleportering

Afstand:	*1 km*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*Øjeblikkelig*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*30*	*Erfaring:*	*300*

En teleportering flytter en person fra et sted til et andet uden, at man skal igennem det mellemliggende stykke. Hvis den, der laver fortryllelsen, ikke tydeligt har set det sted, der skal teleporteres til, er der risiko for, at placering bliver op til 10 m forkert i en tilfældig retning, evt. ned i jorden (Smat!)

Temperaturkontrol

Afstand:	*0*	*Område:*	*2 m radius*
Varighed:	*d6 timer*	*Initiativ:*	*2d6 min*
Mana:	*2/grads ændring*	*Erfaring:*	*200*

Både brændende varme og isnende kulde kan man skabe med denne fortryllelse. I hele området vil temperaturen ændre sig op eller ned, alt efter hvor mange mana point man har brugt, og alt indenfor området vil påvirkes derefter. Temperaturændringen foregår med en fart af 1 grad pr. minut. Det er selvfølgelig stadig muligt at ændre temperaturen på andre måder, f.eks. ved at tænde et bål.

Tilbageblik

Afstand:	*0*	*Område:*	*10 m radius*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*10+1/minut tilbage i tiden*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse lader magikeren se, hvad der er foregået før i tiden, på det sted han står. For hver mana point, man bruger udover de minimum 10, vil man kunne se et minut tilbage i tiden, som om man stod hvor man står i nutiden. Hvis noget uigennemsigtigt på det tidspunkt var placeret der, hvor ens øjne er, vil man intet kunne se. Til forskel fra Områdekundskab, hvor man blot huskede tilbage, ser man her tingene, som de var.

Tilkalde dyr

Afstand:	*0*	*Område:*	*1 km radius*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5+1/5 helbred*	*Erfaring:*	*100*

Ved hjælp af denne fortryllelse kan magikeren tilkalde ét dyr af en hvilken som helst art, og hvis der er et eksemplar af den type dyr, vil det komme så hurtigt som muligt hen til magikeren. Dyret vil føle sig tryg ved magikeren, men ikke nød-

vendigvis ved andre i nærheden, så længe magien varer, men magikeren har ikke nogen yderligere kontrol over det. Hvis der ikke er noget dyr af den nævnte slags indenfor området, bruges manaen alligevel.

Tyde skrift

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*5/times varighed*	*Erfaring:*	*150*

Ved hjælp af denne fortryllelse kan magikeren læse og forstå en hvilket som helst skrift, selv om den måtte være skrevet på et ukendt sprog. Magikeren bliver dog ikke i stand til at skrive tilsvarende. Det tager en del længere tid at læse en fremmed skrift, end hvis det var skrevet på et af magikeren kendt sprog.

Tågeskabelse

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*5/m radius*	*Erfaring:*	*100*

En ren ærtesuppe laves ved hjælp af denne fortryllelse, i en kugleform omkring det sted den laves. Tågen er meget tæt, man kan ca. se 1 m frem i den, og den bliver der, indtil varigheden løber ud, hvorefter den driver væk i løbet af d6 min. Kraftig vind vil fjerne tågen, men en frisk brise vil den modstå.

Udholdenhed

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse lægger d6*10 til personens udholdenhed i alle henseender. Hvis den laves flere gange på en person, vil den ikke have yderligere effekt.

Udløse magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*3d10 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*500*

Denne fortryllelse kan få en anden fortryllelse til at blive udløst på et senere tidspunkt, når en bestemt handling sker. Bemærk, at denne magi ofte ligner fortryllelsen Forsinket magi. Den vigtigste forskel er, at hvis udløsnings handlingen ikke forekommer, vil magien aldrig blive udløst. Den mana, som fortryllelsen koster, svarer til den mana, der skal bruges på den fortryllelse, som skal udløses. Man kan benytte en (kun en) af følgende udløsnings mekanismer:

Berøring.	(Ikke kun af levende væsener!)
Berøring.	(Kun af levende væsener!)
Lyd.	(Skal kunne høres.)
Lys.	(Styrke eller farver.)
Temperatur.	(Over eller under.)

Andre forslag er velkomne, så spørg din Spillemester. Det er Spillemesteren, der bestemmer, hvordan fortryllelsen virker på de enkelte fortryllelser, det er f.eks. ret umuligt at få den til at virke på en 'Spørg Guderne' fortryllelse.

Denne fortryllelse kræver en lille krystal, som placeres der, hvor magien er centreret. Denne krystal vil normalt koste 1 sølvstykke pr. mana som det skal indeholde. I eksemplet fra Udløse magi skal krystallet altså mindst have værdien 20 sølvstykker. Det kan godt være krystallet går i stykker, når magien udløses, det kommer an på Spillemesteren og den udløste fortryllelse. Nogle gange kan der benyttes runer eller andre former for mærker.

Undervandsånde

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person eller genstand*
Varighed:	*4d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse filtrerer luften fra vandet omkring personen og lægger det i en lille boble omkring hovedet, så personen er i stand til at ånde under vand. Det giver ikke ekstra svømmeegenskaber af nogen art, og man kan stadig trække vejret oven vande.

Usynlighed

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person eller ting*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*1/minuts varighed*	*Erfaring:*	*200*

Denne fortryllelse gør en person usynlig overfor normalt syn. Man kan stadig ses med Aurasyn, og folk med Mørkesans kan fornemme, hvor man er. Ens tøj bliver også usynligt, såvel som de ting, man bærer rundt på. Spillemesteren må afgøre, hvornår man bærer rundt på for meget til, at fortryllelsen kan dække det.

Man kan også gøre genstande usynlige, op til 1 kubikmeter materiale. Det skal dog være hele genstanden, man gør usynlig, man kan ikke lave et vindue i en mur på den måde.

Usynlig hjælper

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*1/2 m^3*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*100*

Denne fortryllelse laver et lille energifelt, som man kan kommandere rundt med som en lille hjælper. Den er ikke særlig stærk: d4*4 i styrke, og hvis den tager mere end 10 i skade, forsvinder den. Den kan f.eks. bruges til at bære mindre ting (op til styrke/4 kg), hente ting, hvor man ikke selv kan nå, eller fjerne farlige ting. Den behøver ikke holde sig på jorden, men kan bevæge sig frit i luften såvel som i væsker. Hjælperen er usynlig, og kan ikke formes på specielle måder, den kan hverken angribe eller forsvare sig, og tager skade af alle former for angreb.

Vand til støv

Afstand:	*10 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10/m^3 vand*	*Erfaring:*	*150*

Denne fortryllelse laver vand om til støv, 1 m^3 bliver til ca. 10 gram støv. Det kan kun bruges på vand, ikke på levende væsener, men vandånder vil tage 40+d6*10 skade af det.

Vandkontrol

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*Variabel*
Varighed:	*2d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*6/m^3 vand*	*Erfaring:*	*150*

Ved hjælp af denne fortryllelse kan man bestemme, hvordan vand skal bevæge sig, f.eks. løbe mod strømmen, samle sig i en sø eller endda rejses i sære former. Formningen vil ikke foregå hurtigt, så det kan ikke bruges til direkte angreb.

Man kan heller ikke forme vandet videre nøjagtigt, da det til stadighed skvulper lidt, men man kan godt få det til at se ganske frygtindgydende ud. Vandet kan ikke holde til at blive løftet mere end 2 m for hver m^3 vand, hvis man prøver det, vil det falde sammen til sin naturlige form, idet magien brydes.

Vandkrop

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt person*
Varighed:	*3d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*250*

Denne fortryllelse laver personens krop om til en tilsvarende mængde vand, som vedkommende dog stadig har en vis kontrol over. Personens udstyr vil falde til jorden, idet kroppen bliver til vand, men det vil ikke blive vådt, da personen kan trække sig selv ud af det. Vandet vil holde sig samlet, og på en nogenlunde vandret overflade kan personen selv bestemme hvad retning, det skal bevæge sig i. I vand vil han eller hun kunne bevæge sig op til 8 km/t (2 m/s) i forhold til strømningen i vandet. Personen kan mærke alt, hvad vandet kommer i berøring med, men har ikke andre muligheder for at se noget. Hvis vandet adskilles, f.eks. ved at noget af det samles op, vil personen tage skade af det, og iøvrigt virker alle fortryllelser, der har effekt på vand, også på dette vand, f.eks. vil en Vand til støv fortryllelse give skade, som var man en vandånd. Personen kan når som helst bestemme at få sin normale krop tilbage, hvorved magien stopper, men det tager d6 sek at skabe sin krop igen. Hvis man på det tidspunkt er i et lille sted, som f.eks. i en sprække i en klippe, vil det gøre ret ondt.

Variere magi

Afstand:	*0*	*Område:*	*0*
Varighed:	*Variabel*	*Initiativ:*	*d4 sek*
Mana:	*Variabel*	*Erfaring:*	*200*

Denne form for fortryllelse vil kunne variere på andre fortryllelser. Næsten alle parametre kan ændres (undtagen mana, selvfølgelig). Det koster 1/4 af mana forbruget på den ændrede fortryllelse at lave denne magi. Den ændrede fortryllelse vil koste mere mana proportionalt med den ændring man laver. Her skal man selvfølgelig spørge sin Spillemester.

Velsignelse

Afstand:	*0*	*Område:*	*10 m radius*
Varighed:	*d6 timer*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*5/person i området*	*Erfaring:*	*150*

Med denne fortryllelse giver magikeren alle personer i området sin guds velsignelse. Inden for magiens varighed kan hver person én gang vælge at slå et slag som et nemt slag. Det skal siges, inden slaget slåes.

Vindstød

Afstand:	*20 m*	*Område:*	*1 m^3*
Varighed:	*d6 sek*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*3*	*Erfaring:*	*50*

Denne fortryllelse laver et kraftigt vindstød, der kan vælte uforberedte folk omkuld, blæse mindre ting eller dyr væk og slukke mindre bål.

Ødelægge semidøde

Afstand:	*0*	*Område:*	*Berørt semidødt væsen*
Varighed:	*Permanent*	*Initiativ:*	*d6 sek*
Mana:	*10+1/5 Psykisk Styrke*	*Erfaring:*	*250*

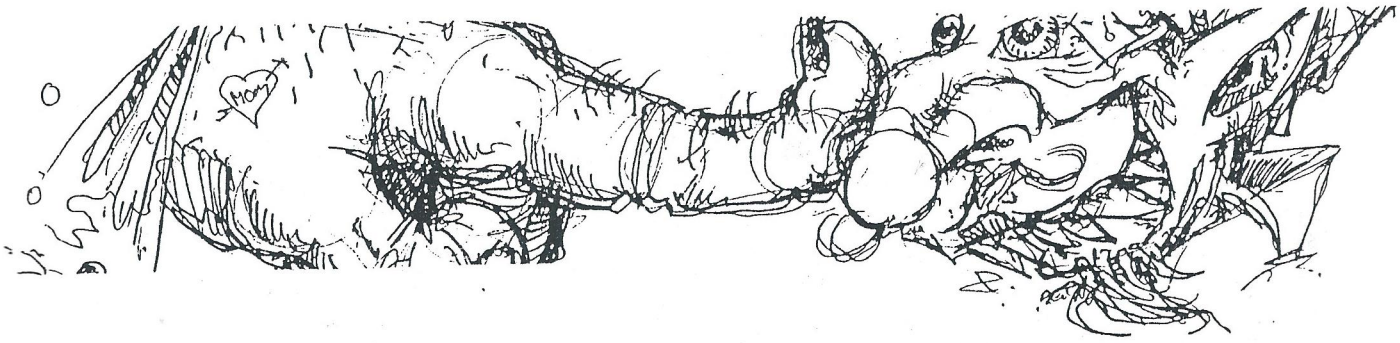
Fortryllelsen fjerner de kræfter, der giver den semidøde sit 'liv', og den vil dø i løbet af meget kort tid. Dette kan godt være et meget ubehageligt syn, hvis f.eks. en krop bliver flere hundrede år ældre i løbet af nogle sek. Den virker både på zombier, skeletter, vampyrer og andre væsner, der holdes i 'live' på magisk eller overnaturlig vis.

Ørnesyn

Afstand:	*100 m*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*d6 min*	*Initiativ:*	*2d6 sek*
Mana:	*25*	*Erfaring:*	*50*

Med denne fortryllelse kan magikeren se langt væk med en kraftig forstørrelse. Ting, der er over 10 m væk, vil ses som om de var 10 gange så tæt på, men ting, der er tættere end 10 m vil bare være en tåget klat.

Åndehest
(Dæmonmagi)

Afstand:	*0*	*Område:*	*Magikeren*
Varighed:	*10+2d10 min*	*Initiativ:*	*d6 min*
Mana:	*15*	*Erfaring:*	*200*

Med denne fortryllelse fremkalder magikeren en ånd, han eller hun kan ride på. Den kan bevæge sig på land, til vands og i luften og gøre præcis, hvad magikeren siger til den. Den kan løbe dobbelt så hurtigt som en normal hest, men jo mere man presser den, desto mere vil den forsøge at tolke ens ordrer til noget ubehageligt. Når magien holder op, vil ånden forsvinde øjeblikkeligt, men hvis magikeren ikke har været hård ved den, vil den give en advarsel, så man kan nå at komme af et sikkert sted.