

# MAGI BOGEN

Drager og Dæmoner<sup>®</sup>

# EXPERT



# MAGI



# INDLEDNING

Dette er et nyt system vedr. magi og trolddomskunster i Drager & Dæmoner. Hvis en SL vil bruge dette regelsæt, erstatter det reglerne om magi i grundregelbogen. Det er dog muligt at bruge de besværgelser, der står her i bogen, sammen med de tidligere regler, hvis man foretager visse forandringer. Alle besværgelser fra grundbogen er også med her.

## MAGI

Til alle tider har intelligente skabninger stræbt efter at kunne kontrollere og styre verden omkring sig. I eventyrenes verden er det almindeligt at manipulere med de kraftstrømme, som findes i universet, ved hjælp af tanker, ord og bevægelser. Man har opdaget, at en kyndig og sjælsstærk person kan påvirke sine omgivelser på forskellige måder alene ved viljens hjælp. Dette kaldes magi.

Den, der gerne vil være magiker eller troldmand, må begive sig til en læremester for at studere. Ofte slår et antal dygtige troldmænd sig sammen og danner et akademi, mens andre lever et liv i ensomhed, måske blot med et par lærlinge. Nogle enkelte akademier ligger let tilgængelige i byer, men de fleste ligger meget afsides, fjernt fra den forstyrrende civilisation. Her kan magikere arbejde uden at frygte overtroiske naboer eller magthungrende herskere. Mange ser med had, frygt eller respekt på de mærkelige undere, som en troldmand kan udføre ved hjælp af sin magiske kunst, og troldmændene er derfor vant til at blive mødt med mistænksomhed og uro fra den almene befolknings side. I mange lande er brugen af magi indskrænket ved love og forordninger, som forsøger på at garantere de almindelige borgeres sikkerhed. Derfor har magikere lært sig, at isolation ofte giver tryghed. Det kan derfor være nok så svært at finde frem til et akademi.

En kommende troldmand må før en evt. optagelse på et akademi gennemgå en svær adgangsprøve for, at magimestrene kan afgøre, om vedkommende er værdig eller dygtig nok til at blive indviet i trolddommens mysterier. Ved denne prøve konfronteres kandidaten med sine inderste ønsker og sin inderste frygt. Kun en lille del af dem, der ønsker at studere magi, klarer denne prøve. Prøven

iscenesættes i spillet ved, at spilleren skal slå lavere end eller lig med rollepersonens INT+PSY med 1T100. Lykkes slaget, kan rollepersonen blive troldmand. Mislykkes det, må han eller hun vælge en anden profession.

Der findes flere fremgangsmåder, når man skal udøve magi. Disse fremgangsmåder er fundamentalt forskellige, og de giver forskellige resultater, når de anvendes. De kaldes for magiskoler. Ved et akademi kan der undervises i mange forskellige skoler. Hvis en troldmand har kvalificeret sig til et akademi, kan han/hun ofte studere ved et andet uden at skulle kvalificere sig igen. Følgende skoler er de mest kendte:

- Animisme
- Elementarmagi
- Illusionisme
- Mentalisme
- Nekromanti
- Symbolisme

Animisterne studerer naturen og lærer sig at samarbejde harmonisk med den. Deres magi drejer sig især meget om at påvirke og kommunikere med levende ting.

Elementarmagien drejer sig om at beherske de elementer, der udgør universets byggestene: ild, vand, luft, jord, mørke, lys og kulde. Skolens besværgelser manipulerer først og fremmest med forskellige former for energier og død materie.

Illusionisterne anvender magi, der påvirker væsners sind, ofte på bedragerisk vis. Skolen er populær blandt folk, der hengiver sig til skumle affærer, da den kan give dem hjælp dér.

Mentalisterne studerer magi, der sikrer dem en forøget kontrol over kroppen, og som tilfører den nye egenskaber og evner. Mentalismen er den populæreste skole, da den rummer besværgelser, som giver regulære og let anvendbare resultater for den, der kan udøve skolens magi. En konsekvens af dette er, at netop den skole, har lokket de fleste forskende troldmænd til sig, og at den derfor har det største antal besværgelser til sin rådighed.

Nekromanti er en lille og ikke særligt populær skole, der helliger sig studiet af døden og de døde. En nekromantiker har adgang til magtfulde besværgelser, som kan bruges i kamp, men de er ikke alle veldidt blandt den

almene befolkning, da deres magi har en så ubehagelig retning.

Selv blandt andre magikere ser man med mistro på nekromantien. De akademier, der underviser i nekromanti, ligger altid afsides. Ofte bliver man ikke undervist i nogle andre skoler dér.

Symbolisterne manipulerer med symboler og tegn for at kunne kontrollere universets energistrømme. Deres magi viser sig ikke via ord men via symboler, der tegnes eller fremstilles. De behersker desuden en del almindelige besværgelser.

Følgende intelligente arter og racer kan give sig til at studere magi (i parentes er noteret, hvilke skoler de kan lære): mennesker (alle), elverfolk (A,E,I,M,S), dværge (E,M,N,S), hobbitter (I), karkion (A,E, I, M, S), kentaureer (A,M), onaquier (I,M,N) og svanemøer (A).

Det er nødvendigt med omfattende teoretiske kundskaber for at kunne udføre magi, og før en troldmand kan lære en besværgelse, må han eller hun sikre sig gode grundkundskaber inden for magi-skolen. Den studerende må hellige sig omfattende studier af gamle, vise skriftruller, der er nedfældet af grånende mestre gennem århundredernes løb. Det fungerer i spillet på den måde, at hver skole udgør en Lærdomsfærdighed med følgende udseende:

## (SKOLENS NAVN)

TYP: LÆR

Grundegnskab: INT

Pris: 5

BC: 0

Denne færdighed kan kun forbedres ved træning, enten alene eller med en lærer. I begge tilfælde må man have adgang til en lærers eller et akademis bibliotek, hvor den nødvendige viden findes nedfældet i ældgamle skriftruller.

Troldmandens FV i skolen bestemmer mange vigtige ting:

- Alle besværgelser har noget, der kaldes for Skoleværdi. Den betegner den kundskab (den FV), som troldmanden må være i besiddelse af inden for den pågældende besværgelses skole, inden han eller hun overhovedet kan begynde at lære sig besværgelsen. Dette nye begreb erstatter Sværhedsgraden i grundreglerne. Man

kan tolke dette som om, der kræves visse teoretiske forkundskaber for, at man overhovedet kan lære sig en besværgelse.

*Eksempel: Inden en animistmagiker overhovedet kan lære sig besværgelsen FORMINDSKE, må han eller hun have lært Animisme til en FV på mindst 6. Hvis han eller hun er blevet så dygtig i Animisme kan vedkommende lære FORMINDSKE med Sagkyndighedsværdi S1. Indlæringen af en besværgelse fungerer på samme måde, som for en færdighed. Dette beskrives mere i detaljer nedenfor.*

- Den maksimale effektgrad, som en troldmand må benytte, når han eller hun udslynger en besværgelse eller udfører et ritual, er lig med troldmandens FV i besværgelsen eller i ritualet.
- Det maksimale antal besværgelser, som en troldmand kan huske på samme tid fra én skole, er lig med hans ellers hendes FV i skolen. Dog er (INT+PSY)/4 fortsat den maksimale grænse, når det gælder det totale antal besværgelser, som en troldmand kan huske samtidigt. Ritualer er betydeligt sværere og længere end besværgelser og kræver derfor en bedre og større hukommelse. Et ritual beregnes derfor som lig med tre besværgelser, når det gælder om at beregne, hvor mange man kan huske på én gang. Hvis troldmanden overskrider sin hukommelseskapacitet, er han/hun tvunget til at glemme andre besværgelser og ritualer. Spilleren bestemmer selv hvilke, der skal fjernes. Det tager 20 minutter pr. Skoleværdipoint at huske en besværgelse og en time pr. Skoleværdipoint for et ritual. På den måde kan man også i en spillesammenhæng vise, at man i alle detaljer helt præcist må beherske en besværgelses ord og fagter, for at den skal kunne fungere. Hvis troldmanden ikke kan disse ting, kan vedkommende ikke kanalisere og styre den kosmiske kraft, der danner hele grundlaget for magien. Når en magiker "læser" en besværgelse ind i hukommelsen, betyder det stort set, at han skærper sin erindring over for alle de små detaljer, som kræves for at besværgelsen skal kunne fungere.

Hvis en troldmand bliver skadet eller for-

hekset, så han eller hun mister bevidstheden, glemmer troldmanden alle de trylleformulærer, der var i hukommelsen. Derimod glemmes intet under almindelig, naturlig søvn.

For en troldmand er det muligt at have FV i flere magiskoler på samme tid. Det er dog helt udelukket både at kunne nekromanti og animisme samtidigt, da de er af helt modstridende natur.

Besværgelser fungerer stort set som færdigheder i kategori A. I stedet for færdighedsværdier bruger man begrebet Sagkyndighedsværdi (forkortet S). Når man skriver en Sagkyndighedsværdi, sætter man et "S" foran tallet. (Hvis en troldmand har HELE S12 svarer det til HELE 60% efter grundreglerne).

Sagkyndighedsværdien modificeres, når man skal udregne CL. Den vigtigste modifikation er, at CL nedsættes med 2 for hver af besværgelsens effektgrader ud over den første. Derefter gælder det om at slå 1T20 lig med eller lavere end CL. Når man skal angive effektgraden, skriver man et "E" foran tallet. HELE E4 er altså HELE med fire effektgrader. Det er muligt – og almindeligt – at man har højere Sagkyndighedsværdi i en besværgelse, end man har i Færdighedsværdi i dens skole.

## OM AT LÆRE SIG NYE BESVÆRGELSER

Man lærer sig nye besværgelser på samme måde som man lærer sig nye færdigheder. Prisen i baggrundspoint og erfaringspoint står i forhold til besværgelsens Skoleværdi og angives i tabellen nedenfor. Man bruger samme tabel ved stigende "priser" for høje Sagkyndighedsværdier som ved færdigheder fra kategori A (se afsnittet om færdigheder i Drager & Dæmoner Expert). Man kan ikke lære sig selv en besværgelse ved at træne alene, men kun ved at træne med en lærer. Læreren tager sig dobbelt så godt betalt som ved træning af en almindelig færdighed. (For besværgelser, der er udarbejdet udelukkende efter grundbogen, gælder det, at tre Skoleværdipoint svarer til én Sværhedsgrad).

Skoleværdi	Pris i baggrundspoint eller erfaringspoint
1-3	2
4-6	4
7-9	6
10-12	8
13-15	10
16-18	12
19-21	14

o.s.v.

## OVERFØRING FRA GRUNDREGLERNE

Hvis en spiller har en rolleperson, der er troldmand, og som er skabt, inden SL begyndte af bruge Expertreglerne, kan denne overføres og ændres på følgende måde, så den passer til de nye regler:

1. Divider besværgelsens procentværdi med 5. Dette viser, hvor godt magikeren kan besværgelserne efter de nye regler.

2. Inddel besværgelserne efter skoler, som det er anført længere fremme i disse regler. Hvis troldmanden har en besværgelse, som kan tilhøre alle skoler, så placeres den i en af de skoler, som hans/hendes øvrige besværgelser tilhører. På denne måde kan troldmanden ikke skaffe sig ufortjente færdigheder i andre magiskoler.

3. Se efter hvilke af troldmandens besværgelser, der har den højeste Skoleværdi inden for de forskellige skoler. Denne Skoleværdi kommer til at angive hvilken FV, troldmanden har i den eller de aktuelle skoler.

*Eksempel: Troldmanden Erger har ANTIMAGI 75%, HELE 65% og ILD 60%. Det giver ANTIMAGIS15, HELE S13 og ILDS12. HELE tilhører animisme og ILD elementarmagi. ANTIMAGI er en almen besværgelse, som Erger placerer under elementarmagi. HELE har Skoleværdi 12, så Erger får Animisme 12. ANTIMAGI har Skoleværdi 6 og ILD Skoleværdi 3. Erger får altså Elementarmagi 6.*

## AT LÆGGE EN BESVÆRGELSE

Når en troldmand kaster en besværgelse, trækker han eller hun på kræfter i sin egen sjæl. Denne energi anvendes til at skabe be-

sværgelsens virkning. Troldmanden må bruge et point PSY for hver af besværgelsens effektgrader. Denne PSY kan normalt genvindes med ét point pr. times fuldstændig hvile, eller ét point pr. tre timer, hvis troldmanden udfører kropslige aktiviteter. Af og til er det nævnt, at PSY-pointene er tabt for altid, og da kan de naturligvis ikke genvindes som nævnt i det ovenstående.

Det tager en KR at lægge de fleste af de besværgelser, som troldmanden har i sin hukommelse. Troldmanden må udføre visse fagter og sige visse magtfulde sætninger. Dette medfører, at hvis en troldmands spiller siger, at han eller hun kaster besværgelsen i én KR, så følger konsekvenserne af en vellykket besværgelse først i næste KR. Der findes dog visse besværgelser, der virker umiddelbart i den samme KR, som de kastes i. De er specielt markerede med bogstavet K (=kvik). Når man bestemmer rækkefølgen i en kamp, går magi foran slagudvekslinger. Rækkefølgen mellem troldmænd indbyrdes afgøres ved, at den, der har højest PSY efter, at besværgelsen er lagt, må iværksætte sin besværgelse først.

Hvis en magiker slår et perfekt slag, når han lægger en besværgelse, bruger han/hun kun halvt så mange PSY-point, som vedkommende ellers ville have brugt. Afrund resultatet til troldmandens fordel. En besværgelse forbruger dog altid mindst ét PSY-point.

Hvis troldmanden fumler med en besværgelse, er den "fejltændt", og troldmanden skal derfor slå et slag i Fejltændingstabellen. Han/hun mister også alle de PSY, som besværgelsen ville have kostet, hvis den var lykkedes. Hvis troldmanden bare mislykkes med besværgelsen, har det ingen effekt, og han/hun mister blot ét PSY-point.

Hvis man bliver skadet, mens man er igang med at lægge en besværgelse, brydes koncentrationen. Dette kommer da til at fungere som et almindeligt mislykket slag. Troldmanden mister ét PSY-point, og besværgelsen har ingen effekt. Hvis en troldmand dræbes, mens han er i gang med at lægge en besværgelse, forbliver den virkningsløs.

## TROLDMANDENS FORMULARBOG

Alle de besværgelser, som en magiker har lært sig, må findes nedskrevne i en særlig bog

med titlen Formularsamling. Dette er troldmandens mest værdifulde ejendom. Da en troldmand ofte ikke kan have alle sine besværgelser i hovedet, er dette stedet, hvor de altid findes tilgængelige. Skulle en troldmand miste alle eksemplarer af sin formularbog, har han mistet alle de besværgelser, som han/hun ikke lige har i hovedet. Alle de andre må han/hun så lære sig om igen. Indlæring af en på den måde mistet viden går dog tre gange så hurtigt, som ved almindelig indlæring (seks indlæringsslag pr. uge).

En troldmand kan læse og bruge en besværgelse direkte fra sin formularsamling, uden at behøve at kunne besværgelsen udenad, men det tager meget længere tid. En kvik besværgelse tager 1 T6 KR, og en almindelig besværgelse tager 1 T6 minutter. Troldmanden kan ikke udføre et ritual på denne måde. En troldmand kan ikke læse en besværgelse ud fra en anden troldmands formularsamling, da der ikke findes nogen norm for selve nedskrivningen. Hver magiker skriver på den måde, der nu engang passer ham eller hende bedst.

## MAGISKE PERGAMENTER

Hvis en troldmand overhovedet ikke kan en bestemt besværgelse, kan han/hun alligevel lægge den, hvis den er nedskrevet på et særligt, præpareret pergament. Troldmanden læser højt direkte fra papiret og udfører alle de instruktioner, der er nedskrevet. (Dette forudsætter, at troldmanden har FV 4 i at læse det sprog, som står skrevet på pergamentet.) Besværgelsen har i dette tilfælde altid den effektgrad, som skriveren nedtegnede på papiret. Det tager E+1 T6 minutter at læse besværgelsen. Når troldmanden læser besværgelsen, skal han/hun slå et egenskabsslag for INT for at se, om han/hun lykkes med at tolke skriften korrekt. Derefter må han/hun slå et færdighedsslag for besværgelsens skole. Lykkes begge slag, har besværgelsen en effekt. Den trækker PSY fra læseren på almindelig vis. Et fumleslag medfører ved begge slag, at troldmandens spiller må slå et slag i Fejltændingstabellen.

Et sådant pergament kan udfærdiges af en troldmand, som har S15 i besværgelsen og FV 5 i at skrive det sprog, han/hun benytter sig af. Gang besværgelsens Skoleværdi med dens effektgrad for at afgøre, hvor mange minutter det tager at skrive formularen ned. Perga-

mentet koster 150 sm pr. minut, nedskrivningen tager. Når nedskrivningen er klar, slår SL et færdighedsslag i skjul for at se, om nedskrivningen var korrekt. Troldmanden kan selv afgøre, om han er lykkedes eller mislykkedes, bortset fra rigtig fumlen. Fumlen medfører nemlig, at besværgelsen indeholder en skjult, katastrofal fejl, som automatisk giver en "fejltænder", når nogen giver sig til at læse besværgelsen. Til sidst placerer magikeren et SEGL (se afsnittet om magiske genstande) på pergamentet, for at give det den rette magiske kraft. Pergamentet kan kun bruges én gang. Mens besværgelsen læses og SEGLET aflades tilintetgøres papiret af den magiske kraft, der strømmer ud. Ritualer kan ikke nedskrives på denne måde.

## RITUALER

Ritualer er betydeligt mere krævende for magikeren. For i det hele taget at kunne udføre ritualer må troldmanden have den i sin hukommelse. Det tager normalt 1T4 timer pr. effektgrad at udføre et ritual (visse undtagelser findes dog). Rolige og fredelige omgivelser er nødvendige for, at troldmanden skal kunne koncentrere sig om alle ceremonierne, sange og bevægelserne. Ritualer er markerede med bogstavet R. Troldmanden må have S1 eller bedre i et ritual for overhovedet at kunne udføre det.

## SELMORDSANGREB MED MAGI

Kommer en troldmands kraftpoint ned på nul, tømmes hans/hendes sjæl for energi, og vedkommende dør. I en virkeligt ekstrem situation kunne det tænkes, at en troldmand ville redde sine venner ved at ofre sit eget liv. Han kan da med vilje lægge en så kraftig besværgelse, at hans PSY kommer ned under nul. Maksimalt kan han/hun bruge op til halvdelen af den normale PSY plus så mange PSY, som han/hun har i den pågældende situation.

*Eksempel: Troldmanden Zot har 4 PSY tilbage og en normal PSY på 16. Han kan i et selvmordsanfald bruge  $16/2+4=12$  PSY, hvilket trækker ham helt ned på -8.*

Ved et bevist selvmordsangreb, hvor troldmanden ved, at han/hun skal dø, skærpes alle sanser til det yderste, og i nogle få øjeblikke

opnår han eller hun overmenneskelige evner. Hans/hendes CL bliver derfor lig med den umodificerede Sagkyndighedsværdi, uanset hvilken effektgrad besværgelsen har.

## MAGISK MODSTAND

Et væsen, som er offer for en besværgelse, hvor besværgereens psyke prøver på at påvirke ofrets psyke, vil altid forsøge at gøre modstand mod besværgelsen, hvis væsnet da ellers er ved bevidsthed. Dette er en naturlig forsvarsmekanisme, der er indbygget i alle levende væsners sind. Selv gengangere kan gøre dette på trods af, at de ikke er egentligt levende. Troldmanden må overvinde ofrets PSY med sin egen PSY efter Modstandstabelen, hvis besværgelsen skal have noget effekt. Et mislykket slag medfører blot, at der intet sker. Et offer for en besværgelse kan altid frivilligt acceptere effekten uden, at man behøver at kaste en terning, dog under forudsætning af at ofret er bevidst om besværgelsen. Hvis man kaster en besværgelse på en helt uforberedt person, gør ofrets sind automatisk modstand. En ting eller et væsen, der rammes af en besværgelses virkning, siges at være forhekset.

Visse besværgelser fungerer dog ikke på denne måde. Symboler har en speciel måde at påvirke deres ofre på. Andre er helt baserede på rent fysiske manifestationer, som fremmanes af den besværgende magiker, f.eks. LYN, og de forvolder altid skade, hvis de lykkes. Disse besværgelser betegnes med F (=fysisk manifestation).

## MAGIKERE OG JERN

En troldmand kan ikke kaste en besværgelse, hvis han/hun er i fysisk kontakt med jern. Årsagen er ukendt, men man tror, at det har noget at gøre med jernets magnetisme. Der skal kun få gram jern til, for at stoppe besværgelsens virkning, og det uanset om jernet er rent, i en legering eller i rustform. SL må være klar til at afgøre, hvorvidt en troldmand er i kontakt med jern (eller ej).

Som et resultat af dette kan en troldmand ikke bruge sine magiske evner, hvis man bærer en rustning af jern eller holder fast i ting af jern, f.eks. våben eller værktøj. Troldmænd må gerne bruge disse ting, blot de ikke ønsker at bruge deres magiske evner samtidig.



## HVORDAN MAN ØGER SIN PSYKISKE KRAFT

Hvis en troldmand lykkes med at overvinde et offers modstand i en kamp psyke mod psyke, har vedkommende en chance for at øge sin PSY. Chancen er denne: (25-troldmandens nuværende PSY) eller mindre på 1T20. Eksempel: En troldmand med PSY 14 skal således slå (25-14=) 11 eller mindre med 1T20 for at lykkes. Når PSY værdien 24, har man fortsat CL 1 for en almindelig forøgelse. Et perfekt slag er i dette tilfælde to "1"-tal efter hinanden. Lykkes man med sit slag, så øges PSY med ét point. Slår man et perfekt slag, forøges PSY med 1T3+1 point. Man må kun slå ét slag efter et færdigspillet eventyr. Lykkes dette, kommer forøgelsen gradvist i løbet af en uge.

### FOBI

Når et væsen, der lider af en eller anden fobi, konfronteres med det, han eller hun frygter, må vedkommende i hver KR slå for kampmoral, efter de regler, der findes i Experthæftet, også selvom vedkommende er rolleperson. En person, som ikke kan flygte fra det, der skræmmer, kryber sammen i et hjørne i en tilstand af total opløsning. Fobier kræver, at rollepersonens ejer spiller et godt rollespil. SL bør være opmærksom på, at det så også sker, og må være parat til at styre rollepersonens opførelse, hvis det skulle være nødvendigt.

### RÆKKEVIDDE

En troldmands rækkevidde med en besværgelse, afhænger af troldmandens sagskunds-kab m.h.t. besværgelsen.

#### Betegnelse Rækkevidde

Personlig	Personlig <sup>1</sup>
Berøring	Sig selv eller noget/ nogen man rører ved
Kort <sup>2</sup>	S/2 felter (afrundet nedad)
Medium <sup>3</sup>	Sx2 felter
Lang <sup>4</sup>	Sx10 felter
Ekstrem	S/4 kilometer (afrundes ikke)
Fjern	Sx1 kilometer

1) Omfatter klæder og udrustning, der bæres på kroppen.

2) Svarer til 8 felters rækkevidde i grundreglerne.

3) Svarer til 20 felters rækkevidde i grundreglerne.

4) Svarer til 40-80 felters rækkevidde i grundreglerne.

Besværgelser, der har rækkevidde fra Kort til Fjern, kan få forøget rækkevidde ved, at troldmanden lægger ekstra, særlige effektgrader til, der netop er beregnet til dette formål. En sådan effektgrad lægger en strækning til, der er lige så lang som grundstrækningen. I gruppen Sx2 felter medfører to ekstra rækkeviddeeffektgrader altså, at rækkevidden forøges til Sx6 felter.

### VARIGHED

Alt afhænger af troldmandens kyndighed med besværgelsen samt af, hvor meget ekstra energi han/hun lægger i besværgelsen. Hver besværgelse placeres ind i en af følgende varighedsgrupper.

#### Varighed

Umiddelbart<sup>1</sup>

S/4 KR

Sx1 KR<sup>2</sup>

S/4 minutter (Afrundes ikke)<sup>3</sup>

Sx1 minutter<sup>4</sup>

S/4 timer (Afrundes ikke)

Sx1 timer

S/4 døgn (Afrundes ikke)

S/4 uger (Afrundes ikke)

Så længe troldmanden koncentrerer sig (forkortes Konc.)

Permanent

1) Svarer til varighederne Umiddelbart og 1 KR i grundreglerne.

2) Svarer til varigheden 10 KR i grundreglerne.

3) Svarer til varigheden 5 min. i grundreglerne.

4) Svarer til varigheden 15 min i grundreglerne.

Besværgelser, der har varigheder fra S/4 KR til S/4 uger, kan få forøget varighed ved, at troldmanden lægger ekstra, særlige effektgrader ind, som specielt er beregnet til dette formål. En sådan effektgrad lægger en varighed til, som er lige så stor som grundvarigheden. I gruppen Sx1 KR betyder to ekstra effektgrader altså, at varigheden forlænges til Sx3 KR.

## ANDRE BEGRÆNSNINGER

En troldmand må koncentrere sine mentale ressourcer på sin magiske kunst. Dette resulterer i, at magikerens fysiske træning glider i baggrunden, og at der findes visse grænser for, hvor dygtig han/hun kan blive i de fysiske færdigheder. For færdigheder i kategori A, der er baserede på STY, FYS og SMI, gælder det, at FV ikke må overstige værdien af den grundegenskab, færdigheden er baseret på.

Eksempel: Hvis en troldmand har SMI 14 kan han ikke forøge nogle SMI-baserede færdigheder i kategori A (f.eks. Armbrøst) til mere end 14.

## FEJLTÆNDINGSTABEL

Slå 1T20 og læg besværgelsens effektgrad til resultatet

- 1-5 Besværgelsens effektgrad halveres (afrundes opad). SL afgør præcist, hvilken effekt dette har. Besværgelsen rammer det ønskede mål.
- 6-11 Du skades af den magiske energi, der strømmer forkert. Du mister lige så mange KP, som besværgelsens effektgrad, og du mister bevidstheden i 1T8 minutter. Hvis du bruger det nye kampsystem, rammer skaden ikke nogen kropsdel, men trækkes fra det totale antal beregnede KP.
- 12-15 Hvis du har kastet en besværgelse, der skulle have givet ofret et negativt resultat, rammes du selv af den fulde effekt. Du bliver automatisk forhekset, uden nogen chance for at klare dig. Hvis du kastede en besværgelse, der skulle have haft et positivt eller neutralt resultat for modtageren, mister du lige så mange KP i skade, som besværgelsens effektgrad angiver (bruges det nye kampsystem, se ovenfor). Du bliver bevidstløs i 1T8 minutter og blind i 1T8 timer.
- 16-17 Du bliver stum i 1T8 dage. Du kan kun udøve symbolisme i den periode.
- 18 Du lammes helt i 1T8 dage og kan i den periode ikke udøve nogen form for magi. Du kan fortsat tale.

19

Du rammes af en hjerneskode. Din INT og alle INT-baserede færdigheder nedsættes med 1T4. Du glemmer lige så mange besværgelser. Tabet af færdigheder og besværgelser kan ikke kureres, men kan genvindes via studier og træning. Din INT kan genvindes, hvis en anden lægger HELE E6 på dig.

20+

Du rammes af et absolut hukommelsestab i 1T8 dage. I den periode kan du ikke benytte dig af nogen af dine færdigheder eller besværgelser. Du opfører dig som en lallende idiot, og dine venner må tage sig af dig, da du ikke kan klare dig selv. Du kan ikke hjælpes af HELE. Endvidere rammes du af en fobi (se fobitabellen) i 1T8 måneder. Fobien kan ikke læges af HELE, men fortager sig med tiden.

## FOBITABELLEN

### 1T10 Beskrivelse

- 1 **Agorafobi.** Angst for åbne områder. Der er du udsat for fare og kan angribes af monstre fra alle sider.
- 2 **Klaustrofobi.** Angst for at blive spærret inde. I trange og indelukkede rum kan du blive kvalt og væggene kan knuse dig, når de presses sammen.
- 3 **Demofobi.** Angst for folkemasser. I folkeforsamlinger findes der fjender, og de er ude efter dig.
- 4 **Ailurofobi.** Angst for kattedyr. Kattedyr er farlige og æder væsner af din slags.
- 5 **Entemofobi.** Angst for insekter. De er giftige og rovlystne væsner, der er ude efter dig.
- 6 **Ofiofobi.** Angst for slanger. De er giftige og skjuler sig de mest utrolige steder.
- 7 **Skotofobi.** Rædsel for mørke. I mørket ruger de mest gruopvækkende farer. Kun ved hjælp af lys, kan de holdes borte.
- 8 **Dendrofobi.** Angst for træer. Træer skjuler en hadefuldt intelligens, som vil tilintetgøre alle andre former for intelligent liv. (Denne fobi kan ikke

ramme elverfolk, der lever i skoven.  
Slå om!)

- 9 **Talassofobi.** Skræk for havet. Det store, brusende hav, der styrter sig ind over det faste land og forsøger at opsluge det. Du må holde dig helt væk fra kysterne for at klare dig. Rejser på havet er helt udelukkede. (Denne fobi kan ikke ramme gråelverfolk. Slå om!)
- 10 **Xenofobi.** Angst for fremmede. Intelligente væsner, som du ikke kender, kan være repræsentanter for fjenden. Dette gælder især, væsner der ikke er af din art, race eller nationalitet.

## **ALMENE BESVÆRGELSER**

### **ANTIMAGI**

Skole: Alle  
Skoleværdi: 6  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Se grundreglerne.

### **OPLØSE**

Skole: Alle  
Skoleværdi: 6  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne.

## **SANSNING**

Skole: Alle  
Skoleværdi: 6  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne.

## **BESKYTTELSE**

Skole: Alle  
Skoleværdi: 9  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Permanent  
Se grundreglerne.

## **LADNING**

Se side 31

## **PERMANENS**

Se side 31

## **SEGL**

Se side 31

## **AFLÆSE MAGI**

Se side 32

## **NEXUS**

Se side 32

## **OPLØSNINGSRITUAL**

Se side 33

## **LIVSFORLÆNGNING**

Se side 36

## **TRANSFER**

Se side 35

# ANIMISME

## FINDE VAND

Skole: A

Skoleværdi: 1

Rækkevidde: S/4 km

Varighed: Umiddelbart

Troldmanden kan finde ud af afstand og retning til alle drikkelige kilder og vandansamlinger inden for besværgelsens rækkevidde. Men drikkeligt vand kan være beskidt og ulækkert. Denne besværgelse fungerer ikke, når det regner. Regndråberne forstyrrer troldmanden alt for meget.

## RENSE

Skole: A

Skoleværdi: 3

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Umiddelbart

Den, der kaster besværgelsen, kan rense 1 liter væske, luftart eller fast materiale pr. effektgrad for alt (gift, bakterier m.m.), der kan være skadeligt for kasteren. Da elverfolk er immune over for alle sygdomme, medfører det, at noget, der er renses af en elv, fortsat kan være skadeligt for et menneske. For at rense en magisk drik, må besværgelsens effektgrad overvinde den effektgrad, som den magiske drik er i besiddelse af.

## SPORLØS

Skole: A

Skoleværdi: 4

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 timer

Ved hjælp af denne besværgelse kan et væsen bevæge sig i naturen uden overhovedet at efterlade sig noget spor, end ikke lugt. For hver ekstra effektgrad kan formularen omfatte yderligere ét væsen.

## FORMINDSKE

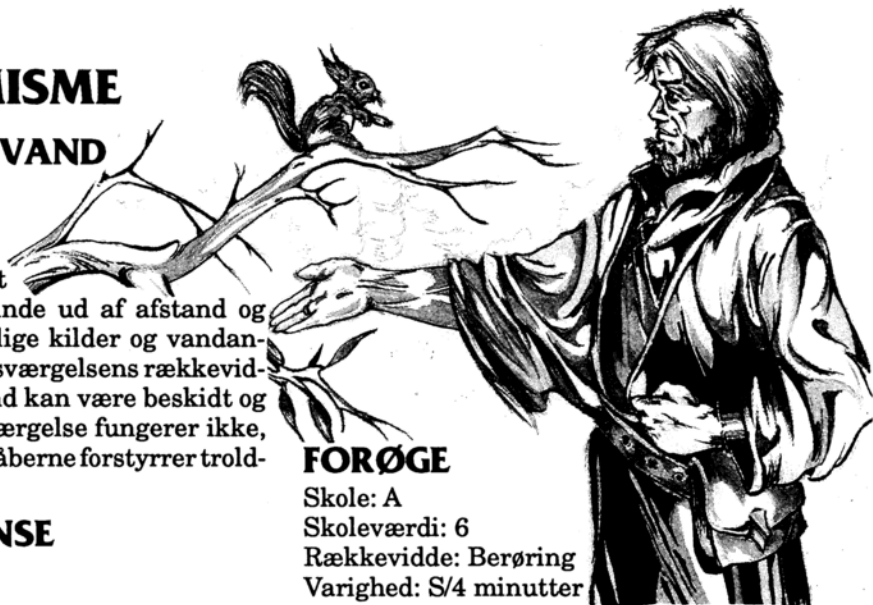
Skole: A

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 minutter

Hver effektgrad formindske den forhekse- des STY, FYS, STØ, KAR eller SMI med ét point. Denne formindske berører også de færdigheder, der er baserede på grundegen- skaben. Det er umuligt at formindske en grundegen- skab til en værdi lavere end 1.



## FORØGE

Skole: A

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 minutter

Hver effektgrad forøger den forhekse- des STY, FYS, STØ, KAR eller SMI med ét point. Denne forøgelse berører også de færdigheder, der er baserede på grundegen- skaberne.

## VEJRFORUDSIGELSE

Skole: A

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Sx1 km

Varighed: Umiddelbart

Kasteren kan forudsige vejret de nærmeste døgn forude (ét pr. effektgrad). Han/hun kan kun forudsige den naturlige vejrudvikling, d.v.s. ikke forandringer, der er forårsaget af VEJRKONTROL eller en anden besværgelse, der påvirker vejret.

## VINDKONTROL

Skole: A

Skoleværdi: 11

Rækkevidde: Sx1 km

Varighed: Sx1 timer

Kasteren kan ændre vinden inden for be- sværgelsens rækkevidde. Ændringen er maksimalt lig med effektgraden i meter pr. sekund, og retningen kan kun drejes rundt med en ottendedel (f.eks. fra nord til nordvest) pr. effektgrad.

## FORVANDLE

Skole: A

Skoleværdi: 12

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 minutter

Se grundreglerne.

## HELBREDE

Skole: A  
Skoleværdi: 12  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne.

## REGNSTART

Skole: A  
Skoleværdi: 13  
Rækkevidde: S/4 km  
Varighed: Sx1 minutter

Kasteren kan få alle skyer inden for rækkevidden til at begynde at regne tæt. Hvis kasteren vil hæve et REGNSTOP eller en anden besværgelse, må han/hun udkæmpe en normal effektgradskamp. Skyer ligger normalt i 1T3x500 meters højde.

## REGNSTOP

Skole: A  
Skoleværdi: 13  
Rækkevidde: S/4 km  
Varighed: Sx1 minutter

Kasteren kan stoppe alle regnbyger inden for rækkevidden. Hvis han/hun vil stoppe regn, der stammer fra en besværgelse, må man udkæmpe en almindelig effektgradskamp.

## TÅGE

Skole: A  
Skoleværdi: 15  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 timer

Kasteren fremkalder en tågebanke, der dækker hele området inden for besværgelsens rækkevidde. Sigtbarheden inde i tågen er maksimalt 15 meter. For at kunne fremkalde tågen må man have adgang til vand i terrænet. Det er f.eks. ikke muligt at fremkalde tåge i en ørken, bortset fra nær en oase. Derimod går det fint i en nåleskov, hvor der findes bække og små kær.

## HURTIGVÆKST

Skole: A  
Skoleværdi: 17  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart

Magikeren kan få en plante til at udvikle sig i sin fulde pragt og i maksimal størrelse på et døgn. For hver ekstra effektgrad påvirkes

yderligere én plante. For at dette kan lykkes må planten kunne vokse frit til alle sider. Man kan f.eks. ikke fremmane et fuldvoksnet egetræ i en urtepotte. Egen vil simpelthen standse sin vækst, når dens rødder har fyldt urtepotten helt ud. Troldmanden bestemmer, hvilket udviklingstrin frugter, blomster og andre detaljer på planten skal befinde sig i. Tænk dog på, at visse kombinationer ikke er mulige. F.eks. kan et frugttræ ikke bære blomster og frugt på samme tid.

## OPHÆVE FORSTENING (F, R)

Skole: A  
Skoleværdi: 18  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart

Ved hjælp af denne besværgelse kan troldmanden bringe et levende væsen, der er blevet forvandlet til sten (f.eks. af en basilisk eller af en medusa) tilbage til livet og til dets naturlige form.

## VEJRKONTROL (R)

Skole: A  
Skoleværdi: 19  
Rækkevidde: Sx1 km  
Varighed: Speciel

Ved hjælp af dette ritual kan troldmanden påvirke vejret i alle retninger. Magikeren bestemmer, hvilket vejr han/hun vil have og begynder derefter at udføre sit ritual. For hver time, som troldmanden udfører ritualet, vedvarer det ønskede vejr i seks timer. Dette er altså en undtagelse fra de almindelige regler om, hvor lang tid det tager at udføre et ritual. Det ønskede vejr skal passe til årstiden. F.eks. er det ikke muligt at fremkalde en snestorm midt om sommeren. Når rollepersonen har arbejdet med ritualet i en time, slår hans spiller for at se, om ritualet lykkes og står i harmoni med naturen. Mislykkes slaget, indser rollepersonen, at ritualet ikke fungerer og afbryder det. Det er muligt at begynde forfra med det samme. Det nye vejr vil opstå gradvist over en periode på seks timer, efter at troldmanden påbegyndte ritualet. Magikeren orker højest at udføre ritualet i FYS/2 timer. Derefter er han/hun aldeles udmattet.

## VÆSENBSVÆRGELSER

Der findes en række besværgelser inden for

denne kategori. De drejer sig alle om samspillet mellem levende væsner. Når troldmanden lærer sig en sådan besværgelse, må han/hun bestemme, hvilke slags væsner, besværgelsen skal gælde overfor. F.eks. er TALE MED PATTEDYR en anden besværgelse end TALE MED ØGLE. Disse besværgelser kan kun anvendes over for uintelligente væsner, d.v.s. væsner med fast eller ingen intelligens.

Følgende grupper af væsner er modtagelige for besværgelsen:

- Pattedyr
- Fugle
- Krybdyr
- Padder
- Fisk
- Insekter & spindlere
- Skaldyr (krabber, skorpioner m.fl.)
- Orme og larver
- Bløddyr (blæksprutter, snegle m.m.)
- Planter (kun KONTROLLERER)

## TILKALDE VÆSEN

Skole: A

Skoleværdi: 2

Rækkevidde: S/4 km

Varighed: Umiddelbart

Ved hjælp af denne besværgelse kan kasteren tilkalde indtil 20 STØ-point væsner pr. effektgrad fra den rette gruppe af væsner, hvis de befinder sig inden for besværgelsens rækkevidde. Væsnerne er ikke fjendtligt indstillede over for kasteren. Han eller hun kan i øvrigt specificere, hvilke væsner, der skal tilkaldes. Troldmanden behøver ikke at overvinde væsnerens PSY for at få dem til at komme.

## TALE MED VÆSEN

Skole: A

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Sx1 minutter

Ved hjælp af denne besværgelse kan man kommunikere med et væsen fra den rette gruppe, enten mundtligt eller ved hjælp af tegn. For hver effektgrad, får man 1 FV (se færdigheden Tale Sprog). Hvis den, der anvender besværgelsen, ikke lykkes med at identificere væsnet præcist (f.eks. via zoologi), får han/hun -5 på CL med besværgelsen. Tænk på at de fleste væsner er klart uintelligente, og de kan ikke give mere end vage

beskeder. De behøver heller ikke være specielt hjælpsomme. På grund af deres lave intelligens, er den information, man får, ofte upålidelig. Derimod lyver væsnerne ikke bevidst. Fugle og pattedyr kan tælle til tre. De øvrige kan kun regne til "mange". Det er umuligt at tale med væsner, der er uden INT.

## KONTROLLERER VÆSEN

Skole: A

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 KR

Ved hjælp af denne besværgelse kan kasteren fuldstændigt beherske 20 STØ væsner fra den rette gruppe pr. effektgrad. Kasteren kontrollerer alle væsnet/væsnerens handlinger gennem telepati. Kontrollen afbrydes, hvis væsnet/væsnerne kommer uden for besværgelsens rækkevidde. Drejer det sig om planter, kontrollerer troldmanden alle, der udgør en enhed, f.eks. en hel kornmark. Kontrollen kan dog ikke strække sig ud over rækkevidden, hvilket gør det umuligt at kontrollere end hel skov.



# SYMBOLISME

Symbolismen adskiller sig på mange vigtige punkter fra de øvrige magiskoler. Symbolisten udøver ikke sin væsentligste magi gennem ord og fagter, men ved at skabe forskellige typer af symboler, der kan aktiveres på forskellig vis. Men symbolister kan også lære sig en række almindelige ritualer og besværgelser.

## SYMBOLER

Et symbol må udføres i et bestandigt materiale, da det påvirker dem, som ser det. Man kan ikke tegne et symbol i vand, men det går udemærket at tegne det i sand, male det på en væg eller ætse det ind i en vinduesrude. For at et symbol skal fungere, må det være komplet og helt uskadt. Den mindste lille skavank ødelægger symbolet.

Hvis man vil fremstille et symbol på en anden måde end ved at tegne eller male det, må symbolisten benytte sig af en passende håndværksfærdighed. For eksempel kan man fremstille symboler i træ (finsnedkeri) eller metal (klejnsmedie) eller gravere det i metal (gravør).

Symboler tegnes i effektgrader. For hver ekstra effektgrad bliver symbolet mere detaljeret, mere magtfuldt og samtidig også svære at fremstille fejlfrit. Når symbolisten har nedtegnet symbolet, slår han/hun et normalt færdighedslag (med de sædvanlige reduktioner for effektgrader) for at se, om symbolet er fejlfrit. Han/hun ser selv, om der er fejl, når han/hun er færdig, hvis der da ikke er fumlet. I det tilfælde tror vedkommende, at symbolet er fejlfrit på trods af, at det er mangelfuldt. Her på dette sted bør SL slå terningen i hemmelighed. Et perfekt slag medfører, at symbolet behøver det halve antal PSY-point for at fungere. Et symbol fungerer ved den effektgrad, det fremviser, og ved lavere effektgrader. Et mangelfuldt symbol kan ikke rettes til. Det må kasseres og symbolisten må begynde om igen.

Et symbol må aktiveres for at kunne fungere. Symbolisten koncentrerer sig om symbolet og "lader" 1 PSY-point pr. effektgrad i det. Symbolet aktiveres da, og det har nu en umiddelbar effekt på alle inden for dets rækkevidde, der ser symbolet (med øjnene). Et symbol fungerer som en hurtig (kvik) besværgelse. Et

symbols rækkevidde er afhængig af dets størrelse. Det må være mindst en kvadratdecimeter, men kan tegnes så stort det skal være. Dets rækkevidde er 10 meter pr. kvadratdecimeter. Et symbol kan kun aktiveres 1 gang. Derefter er det brugt op.

Symboler påvirker kun intelligente væsner, da det retter sig mod sjælens underbevidsthed. Alle væsner anses for at have en modstandskraft i PSY-gruppen mod et symbol. Symbolet skal derfor overvinde PSY-gruppen med dets effektgrad efter Modstandstabellen. Virkningen er enten umiddelbar (f.eks. Glemsel) eller varer i 1T6 KR pr. effektgrad. Slå separat for hvert væsen (hvis det er muligt). Man kan kun være påvirket af ét symbol ad gangen.

Af og til er det usikkert om en person ser et symbol eller ikke. Personen skal da slå et svært PSY-slag for at klare sig.

Symbolet kan tegnes på en sådan måde, at det lyser i mørke, når det aktiveres. Hvis symbolisten vil have denne virkning, må han eller hun afsætte en effektgrad udelukkende til dette formål, mens han/hun tegner symbolet.

Det tager (overfladen i kvadratcentimeter)  $x$  (effektgraden)  $x$  1T3 KR at tegne et symbol. Et symbol af anden grad med en overflade på to kvadratcentimeter tager  $(2x2=)4T3$  KR at tegne. Det tager (overfladen i kvadratcentimeter)  $x$  (effektgraden)  $x$  1T4+1 dage at fremstille et symbol på anden måde (se ovenfor).

## USIKKERHED

Skole: S

Skoleværdi: 3

De, der ser symbolet, bliver usikre og tvivler på deres færdigheder. Alle deres CL nedsættes med 1 pr. effektgrad.

## STOP

Skole: S

Skoleværdi: 4

Ofre, der bevæger sig mod symbolet, må stoppe op, og de kan ikke komme nærmere symbolet.

## LOKKE

Skole: S

Skoleværdi: 5

Symbolet virker mystisk dragende, og ofret går mod det for at kunne studere det nærmere

re. Symbolet fjerner ikke selvopholdelsesdriften. Et væsen udsætter sig ikke for en umiddelbar fare, og det vil forsvare sig normalt, hvis det bliver angrebet. Besværgelsen er derimod god til at lokke væsner i skjulte fælder med.

## FJERNSKRIFT (K)

Skole: 5

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Sx1 km

Varighed: Konc.

Dette er en almindelig besværgelse. Ved dens hjælp kan symbolisten nedtegne et budskab på et sted og samtidig lade det komme til syne på et andet sted inden for rækkevidden. Symbolisten må tegne eller skrive budskabet på et sådan måde, at det er læseligt, f.eks. ved at skrive det på pergament eller tegne det i sand. Samtidig med denne proces kastes besværgelsen. De skrifttegn, der udgør selve budskabet, viser sig da som lys i luften, mens de nedtegnes af symbolisten. For hver KR, som symbolisten bruger besværgelsen, koster det én PSY/effektgrad. Han eller hun kan nedskrive fem bogstaver eller et ideogram (en simpel tegning eller et kinesisk skrifttegn/hieroglyf) pr. KR. Når besværgelsen ophører, forsvinder lystegnene, men den normale skrift befinder sig fortsat hos symbolisten. Man kan ikke overføre symboler på denne måde.

## KRAFT

Skole: S

Skoleværdi: 10

Kraftsymbolet har særlige egenskaber. Det fungerer som et batteri ladet med PSY for et andet symbol, og det kan aktiveres uden, at symbolisten behøver at gøre noget. Et kraftsymbol rummer ligeså mange point PSY, som dets effektgrad. Når symbolisten tegner symbolet, nedskriver han/hun også de vilkår, der skal til, for at symbolet aktiveres. Vilkårene må være helt præcist definerede og bygge på fysiske hændelser. Hændelserne må også finde sted inden for Kraftsymbolets synsvidde.

Eksempler på tilladte vilkår:

- Et levende væsen med mindst STØ 3 kommer ind i rummet, hvor symbolet findes.
- Et væsen bruger magi i en afstand af

højest 10 felter fra symbolet.

Eksempler på forbudte vilkår:

- Et væsen med fjendtlige hensigter kommer inden for en afstand af 10 felter fra symbolet. (Fjendtlige hensigter er ikke fysiske hændelser).

Kraftsymbolet kobles til et andet symbol. Når Kraftsymbolets aktiveringsvilkår indtræffer, flyder dets energi over til det andet symbol og aktiverer det på almindelig måde. Kraftsymbolet er derefter afladet og kan ikke genanvendes. Man kan koble så mange Kraftsymboler til en andet symbol, som man nu orker. Disse Kraftsymboler, må have forskellige aktiveringsvilkår. Rækkevidden er uden interesse for Kraftsymbolet, men det må være skrevet sammen med det symbol, det skal aktivere.

## BLINDHED

Skole: S

Skoleværdi: 11

De ofre, der rammes af symbolet, mister helt synsevnen.

## EPILEPSI

Skole: S

Skoleværdi: 12

De ofre, der rammes, falder bevidstløse om. Deres kroppe gennemrystes af kramper og voldsomme ryk. Besværgelsen forårsager ingen skader.

## GLEMSEL

Skole: S

Skoleværdi: 13

Umiddelbart

Ofret mister hukommelsen i (effektgraden x effektgraden) timer bag ud i tiden. Man glemmer alt det, der er sket, og alt det, man har lært sig i løbet af denne periode. Hukommelsestabet er permanent.

## VENSKAB

Skole: S

Skoleværdi: 13

Symbolet medfører, at ofret bliver venskeligt indstillet over for symbolisten.

## ELEMENTARVÆRN

Skole: S

Skoleværdi: 14

Umiddelbart



Dette symbol kan bruges til at afværge alle former for elementarånder. Proceduren adskiller sig noget fra de øvrige symboler. Hvis det lykkes for symbolets effektgrad at overvinde elementaråndens effektgrad efter Modstandstabellen, sendes elementarånden tilbage til sit hjemmeplan.

## FRYGT

Skole: S  
Skoleværdi: 15  
Umiddelbart



## ELEMENTARMAGI

### ILD (F)

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne. Skaden træffer totale KP.

### FROST (F)

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne. Skaden træffer totale KP.

### FORSEGLE (F)

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Sx1 minutter  
Se grundreglerne.

Symbolet tvinger ofret til at slå et slag i Skræktabellen. Et offer må slå ét slag pr. effektgrad, men kun det slag med den højeste værdi har virkning.

## FRED

Skole: S  
Skoleværdi: 16

Den, der rammes af symbolet, glemmer med det samme alle voldelige tanker. Slår nogen på et væsen, der er påvirket af Fred, ophører effekten straks.

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Se grundreglerne.

### MØRKE (F)

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Se grundreglerne.

### STENMUR (F)

Skole: E  
Skoleværdi: 3  
Rækkevidde: S/2 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Se grundreglerne.

### GASSKY (F)

Skole: E  
Skoleværdi: Stinkende 5, Irriterende 10,

Søvndyssende 13, Giftig 16.

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 minutter

Denne besværgelse frembringer en gassky, der virker enten stinkende, irriterende, søvndyssende eller giftig. Det er fire forskellige slags besværgelser, der skaber de forskellige typer gas. Skyen bliver 100 kubikmeter pr. effektgrad, som bruges på selve størrelsen.

For hver effektgrad, der sættes på giftstyrken, opnås 1T4 i styrke. Ofret må forsøge at modstå giftstyrken med sin FYS efter Modstandstabellen. Alle, der befinder sig inden for skyens rækkevidde, rammes automatisk af de virkninger, der står uden for paranteserne i tabellen. De virkninger, der står i paranteserne, rammer kun dem, der ikke har held (mislykkes) med at modstå giftstyrken.

Gastype	Farve	Virkning
Stinkende	Grøn	Ildebefindende. Lugtesansen sættes ud af spillet, mens man er i gasskyen og i 2T6 KR efter, at man har kunnet forlade skyen. (Opkastninger, der tvinger ofret til bare at stå stille og kaste op i 1T4 KR).
Irriterende	Gul	Tårer i øjnene. Alle Opmærksomhedsfærdigheder nedsættes med -10 CL, mens man er i skyen og i 2T6 KR efter, at man har kunnet forlade gasskyen. (Midlertidig blindhed mens man er i skyen og i 2T6+6 KR efter, at man har kunnet forlade den. Voldsom kløe, der varer lige til man har taget alt sit tøj af og aftørret kroppen. Kløens virkning er, at SMI og alle SMI-baserede færdigheder halveres).
Søvndyssende	Usynlig	Svimmelhed. SMI og alle SMI-baserede færdigheder nedsættes til 1, så længe man er inden i skyen og i 2T6 minutter efter, at man er kommet ud af den igen. Ens flytteformåen halveres i samme periode. (Søvn i 1T4+1 timer).
Giftig	Gråblå	En giftsky fungerer som en almindelig gift.

## LYN (F,K)

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Umiddelbart

Se grundreglerne. Skaden træffer totale KP.

## ENERGISTRÅLE (F)

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Umiddelbart

Se grundreglerne. Hvis man anvender de nye kampregler, nedsættes skaden til 1T3 pr. effektgrad.

## KNÆKKE (F,K)

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Troldmanden kan ved hjælp af denne besværgelse beskadige en ikke-levende genstand. Ikke bare våben, men også andre ting. SL må bestemme disse tings brudværdi. Et projektilvåben regner man med har BV 10.

Skjolde og rustninger anses for at have en BV, der er dobbelt så stor som absorptionsevnen. En KNÆKKE af første grad nedsætter genstandens BV med 10 point. For hver ekstra effektgrad forøges besværgelsens effekt med 2 point. En KNÆKKE af fjerde grad ødelægger altså 16 point. Magiske genstande kan øve modstand. KNÆKKE må da med sin effektgrad først overvinde effektgraden hos den besværgelse, der har den højeste effektgrad i den magiske genstand.

## FORHEKSE VÅBEN

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 minutter

Denne besværgelse forøger chancen for at ramme med et våben med +1 CL pr. effektgrad og forøger den skade, våbnet gør, med +1 pr. grad. Med et FORHEKSET VÅBEN kan man skade væsner, der ikke påvirkes af normale våben. Et FORHEKSET VÅBEN eliminerer op til lige så mange effektgrader af FORBANDE VÅBEN, som besværgelsen selv har. Eventuelt overskydende effektgrader har normal virkning på våbnet. Besværgelsen kan

lægges på et skjold for at øge dets parering-schancer. Skjoldets absorberingsevne påvirkes ikke.

## FORBANDE VÅBEN

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 minutter

Denne besværgelse nedsætter chancen for at ramme med et våben med -1 CL pr. effektgrad og nedsætter den skade, våbnet forvolder, med -1 pr. grad. FORBANDE VÅBEN påvirker FORHEKSE VÅBEN (se denne besværgelse m.h.t. fremgangsmåde). Besværgelsen kan lægges på et skjold for at nedsætte dets pareringschancer. Skjoldets absorberingsevne påvirkes ikke.

## ÅBNE (F)

Skole: E

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Umiddelbart

Se grundreglerne.

## FREMMANE/FJERNE ELEMEN-TARÅNDER

Skole: E

Skoleværdi: 9

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 KR

Se grundreglerne og afsnittet om elementarånder på næste side.

## VANDVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den, der forhekse af denne besværgelse, kan gå på vand, som om det var fast og stabil jordoverflade. Den forheksede kan bære al den udrustning med sig, som han eller hun kan bære på kroppen.

## ILDVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den, der er forhekset med denne besværgelse, kan opholde sig i naturlig ild uden at tage skade. (Drageild er ikke naturlig ild). Al

udrustning, som den forheksede bærer på kroppen, skades heller ikke.

## JORDVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Denne besværgelse gør det muligt at bevæge sig gennem alle former for ikke-magiske, faste materialer, bortset fra jern og bly, med en fart af højest 3 felter pr. KR. Den forheksede kan medbringe al den udrustning, han eller hun kan bære på kroppen.

## LUFTVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den forheksede kan bevæge sig frit i luften med en flytteformåen af 2 felter/KR pr. effektgrad. Han eller hun kan medbringe al den udrustning, der kan bæres på kroppen.

## LYSVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den forheksede kan forvandles til en lille (5 cm i diameter) kugle af hvidt lys, der kan bevæge sig med en hastighed af 150 felter/KR gennem alle faste emner, der lader lys slippe igennem (f.eks. luft, glas og vand, men ikke metal og sten) samt gennem alle væsker og gasarter. Han eller hun kan medbringe al den udrustning, der kan bæres på kroppen. Hvis nogen lægger MØRKE på lyskuglen, og lykkes med at forhekse den person, der udgør kuglen, bliver den forheksede tilintetgjort. I netop denne helt specielle situation regnes MØRKE ikke for en fysisk manifestation.

## MØRKEVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den forheksede smelter helt sammen med mørket, og vedkommende kan bevæge sig uset. End ikke væsner med mørkesyn kan opdage ham eller hende. Hvis den forheksede ikke selv har mørkesyn, kommer det frem via

besværgelsen. Besværgelsens virkning ødelægges, hvis den forheksede kommer inden for tre meters afstand af en lyskilde. Den forheksede kan observeres af nogen, der benytter MAGISK SYN. Desuden kan den forheksede opdages med Opdage fare og SANSNING.

## KULDEVEJ

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Den forheksede påvirkes ikke på nogen måde af naturlig kulde. En Glacials kulde er ikke naturlig. Al udrustning, der bæres på kroppen, er også beskyttet.

## GENFINDE

Skole: E

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Troldmanden kan bruge denne besværgelse til at genfinde en ting, der har været i hans eller hendes eje i mindst et døgn. Hvis troldmanden kaster besværgelsen med held, og genstanden befinder sig inden for dens rækkevidde, vil han eller hun få viden om afstand og retning til genstanden. Med én ekstra effektgrad kan toldmanden lede efter yderligere én genstand o.s.v.

## MAGNESIUMFLAMME (F,K)

Skole: E

Skoleværdi: 12

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Alle væsner, der ser lige mod troldmanden, når denne besværgelse lægges, må klare et svært PSY-kast eller blive blændet i 1T4 KR (+1 KR/ekstra effektgrad). Blændningen medfører, at ens CL nedsættes med 10 m.h.t. at ramme, samt at man kun har halv Flytteformåen, mens besværgelsen varer. Denne virkning gælder ikke kasteren, selvom han eller hun selv ser.

## IDENTIFIKATION

Skole: E

Skoleværdi: 18

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Umiddelbart

Ved hjælp af denne besværgelse kan kasteren identificere alle døde (uorganiske) materialer, f.eks. metaller og ædelstene. Han/hun kan derimod ikke vurdere og taksere materialet, eller finde magiske egenskaber ved det. Hvis en magiker finder et sværd og lægger denne besværgelse på det, får han eller hun et præcist svar på, hvad sværdet er lavet af og i hvilke mængder, de enkelte materialer findes i sværdet.

## ALMENE

# KOMMENTARER OM ELEMENTARÅNDER

En elementarånd E1 konstrueret efter Experreglerne har følgende grundegenskaber: STØ 1T6, SMI 3T6 og PSY 3T6. For hver ekstra effektgrad forøges STØ med 1T6 og PSY med 1T6. SMI påvirkes ikke af effektgraden. Elementarånder mangler FYS og INT. Deres STY og KP er lig med STØ.

I kamp deltager elementarånderne som almindelige væsner. Når man skal afgøre deres plads i kamprækkefølgen, benytter man de almindelige regler. Dette gælder også når elementarånderne prøver på at tilintetgøre hinanden. Visse elementarånder har angreb, der fungerer som ved normal kamp, f.eks. gnomen. Disse angreb anses for at have våbenlængden 0.

## NYE ELEMENTARÅNDER

De fire elementer jord, luft, ild og vand er de mest kendte. De blev opdaget først, og længe troede man, at de udgjorde hele universets grundsubstans. Århundreders grundige studier af dygtige elementarmagikere viste dog, at universet var mere kompliceret, end man først troede. Da troldmændene Staaphord og Perinn opdagede elementet mørke og dets elementarånd Umbran, indså man, at virkelighedens struktur havde flere udspring end fire. For den dygtige troldmand Barak Hashamayim lykkedes det efter års besvær som forsker at fremmane en Luminal og en Glacial. Visse magikere fortsætter deres forskning, og nu ved man ikke, hvor mange elementer, der egentlig findes. Men der er i hvert fald syv, som en dygtig elementarmagiker må kende til.

## MØRKE - UMBRAN

En Umbran viser sig som et svævende menneskelignende væsen, formet af fortættet mørke. Den kan:

1. Ødelægge en Luminal ved at overvinde Luminalens grad med sin egen efter Modstandstabellen.

2. Ikke skades af materielle våben.

3. Skabe en kugle af mørke omkring sig. Denne kugle har en radius på fem felter pr. grad. Inden i kuglen ophører alle lyskilder med at udsende lys, men de slukkes ikke. Ild vil fortsat forårsage brande, men de ses ikke. Mørkesyn fungerer ikke inde i kuglen.

4. Foretage et skrækangreb på et levende væsen.

Hvis Umbranen smyger sig omkring et væsen, og besejrer dets PSY med sin egen PSY efter Modstandstabellen, rammes ofret af et angreb efter Skræktabellen.

5. Flytte sig med en hastighed på 15 felter pr. KR.

6. Se uhindret i mørke.

7. Opnå dobbelt skade ved alle ildangreb.

8. Forårsage 2T6 pr. grad i skade på en Salamander. Når Umbranen angriber, behøver man ikke slå med terningen for at ramme. Det sker automatisk.

9. Kan kun fremkaldes fra mørke eller skygge.

## LYS - LUMINAL

En Luminal viser sig som en kugle af klart, skinnende lys. Den kan:

1. Ødelægge en Umbran ved at overvinde Umbranens grad med sin egen efter Modstandstabellen.

2. Ikke skades af materielle våben.

3. Oplyse et område med klart lys. Dette område har en radius på 5 felter/grad.

4. Blænde væsner. Alle væsner, som ser lige mod en Luminal, må slå et normalt PSY-slag. Mislykkes dette, bliver de blændede i 2T6 KR. Væsner med mørkesyn og sortfolk må slå et svært PSY-slag. Et blændet væsen mister midlertidigt synsevnen, og han eller hun handler (og behandles) da, som om vedkommende befandt sig i mørke.

5. Flytter sig med en hastighed af 15 felter pr. KR.

6. Er immun over for alle former for ildangreb og kan ikke skades af en Salamander. På

den anden side kan en Salamander heller ikke blændes af en Luminal.

7. Kan kun manes frem fra en eller anden slags lyskilde. Dagslys kan også betegnes som en lyskilde. Månelys går også, men ikke stjernelys.

## KULDE - GLACIAL

En Glacial viser sig som en menneskelignende ånd, med blå hud og vildt, hvidt hår og skæg. Rundt om en Glacial hvirvler en evig, iskold susende vind, fyldt med flygende sne. Den kan:

1. Omfavne et væsen og give det frostskafer (1T4 pr. grad). CL=8+E.

2. Skades af materielle våben. Alle jernvåben får rustskafer af at ramme en Glacial. Et våbens brudværdi nedsættes med 1 for hver gang, det rammer. Et jernvåben med æg får desuden dets skadevirkning medsat med 1, for hver gang det rammer Glacialen.

3. Ødelægge en Salamander ved at overvinde dens grad med sin, efter Modstandstabellen. En Salamander kan ødelægge en Glacial ved at overvinde den efter Modstandstabellen.

4. Er immun over for alle former for kuldeangreb.

5. Får dobbelt skade af ildangreb.

6. Flytter sig med en hastighed af 6 felter pr. KR, dog 10 felter pr. KR hvis omgivelsernes temperatur er nul eller derunder.

7. Fremmanes af faste materialer, der har en temperatur på nul grader eller lavere.

8. Baner sig vej gennem massiv is ved at skabe en tunnel, 1,5 meter høj og 1,5 meter bred med en hastighed af 1 felt pr. KR.

9. Nedkøler et metalvåben, så det gør 1T4 i ekstra skade mod levende væsner (ikke gengangere) pr. effektgrad. For hver grad er der 5% (1/20) chance for, at våbnet splintres første gang, det rammer noget i afkølet tilstand. Mithrilvåben splintres dog ikke af denne årsag. Nedkølingen varer i 1T4+5 KR, efter Glacialens berøring.

10. Påvirker med sin stærke kulde alle levende væsner inden for en radius af 2 felter. Alle væsner inden for denne radius må slå et svært FYS-slag. Et mislykket slag medfører, at de bare står og gisper på grund af den stærke kulde, der hersker i Glacialens nærhed.



## ILLUSIONISME

### SINDSMASKE

Skole: I

Skoleværdi: 1

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 timer

Den forheksedes sind maskeres, så det virker, som om det tilhører en helt anden slags væsen, hvis det bliver udsat for undersøgelse, f.eks. via SANSNING. F.eks. kan man maske-re sit sind, så det virker som om, det tilhører en øgle. Hvis en troldmand prøver at SANSE det nærmeste intelligente væsen, bliver SANSNINGEN narret af SINDSMASKEN, og besværgelsen vil overse det intelligente væsen, der benytter sig af SINDSMASKEN. Masken påvirker i øvrigt ikke sindet på nogen anden måde. Besværgelsen påvirker ikke færdigheden Opdage Fare.

### DISTRAKTION (K)

Skole: I

Skoleværdi: 2

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Hvis en troldmand kaster denne besværgelse med held, lykkes det for ham eller hende, at rette alles opmærksomhed mod ét bestemt punkt, hvis de da befinder sig inden for besværgelsens rækkevidde. Væsner kan kun gøre modstand mod denne besværgelse, hvis

de ved, at den kastes, d.v.s. hvis de ser, at troldmanden udfører besværgelsen. Dette medfører dog ikke, at de helt forstår, hvilken besværgelse troldmanden er ved at kaste. Væsner, der påvirkes, mærker ikke, at de er blevet forheksede.

### BILLEDLIGGØRE (F)

Skole: I

Skoleværdi: 3

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 minutter

Besværgelsen skaber en kopi, et "afbillede" af noget, et væsen, en genstand, en lyd, en lugt etc.

Et afbillede følger nøje de kommandoer, som troldmanden giver, men afbilledet er ikke virkeligt og kan aldrig gøre nogen skade. Hvis det på nogen måde kommer i fysisk kontakt med et levende væsen, forsvinder det. Hvis troldmanden lægger ekstra effektgrader i besværgelsen, kan han eller hun gøre afbillederne mere virkelighedstro, og for hver ekstra effektgrad forøges sværhedsgraden m.h.t. at kunne gennemskue afbilledet med +4 fra de normale 10. For at kunne gennemskue BILLEDLIGGØRE må man kunne overvinde dets sværhedsgrad med ens egen INT. BILLEDLIGGØRE har 3 STØ som udgangspunkt og får yderligere 3 STØ pr. effektgrad, der "investeres" i afbilledet. Med en BILLEDLIGGØRE E4 kan man altså skabe et tredimensionalt billede af et menneske med STØ 12.

## SPØGELSESTEMME (F,K)

Skole: I

Skoleværdi: 3

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 KR

Den, der kaster denne besværgelse, kan ændre sin stemme til ukendelighed. Han eller hun kan også få stemmen til at komme fra et valgfrit punkt inden for besværgelsens rækkevidde.

## DUNKEL (F)

Skole: I

Skoleværdi: 4

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 minutter

Denne besværgelse medfører, at man bliver sværere at udskille fra omgivelserne. Man virker utydelig og diffus. For hver effektgrad får en angriber -1 i alle CL med nærkampsvåben, -2 i alle CL med afstandsvåben og -2 i alle CL med Finde Skjulte Ting, når man leder efter den forheksede.

## BEVÆGE SIG LYDLØST

Skole: I

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 minutter

Denne besværgelse sikrer, at den forheksede kan bevæge sig helt lydløst uanset, hvad man foretager sig. Lydløsheden omfatter kun ét væsen og al den udrustning, han eller hun bærer på sig. Vedkommende mister dog ikke sin stemmes brug.

## SNUBLE (K)

Skole: I

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Hvis troldmanden forhekser ofret, snubler det med det samme og falder pladask til jorden. Troldmanden bestemmer selv i hvilken retning, ofret skal falde.

## ➤ FORVIRRE

Skole: I

Skoleværdi: 9

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: S/4 minutter

Et forhekset offer bliver forvirret og mister evnen til at tænke klart og handle aktivt. I

stedet står vedkommende bare stille. Men selvom væsnet er forvirret, medfører det ikke, at det har mistet selvopholdelsesdriften. Hvis væsnet angribes eller trues, vil det forsvare sig af al magt, uanset hvem modstanderen er.

## FORHEKSET SØVN

Skole: I

Skoleværdi: 11

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 timer

Troldmanden kan dysse ét væsen (der kan sove) i søvn pr. effektgrad. Der kræves også en effektgrad pr. 20 STØ hos væsnet ud over de første 20. Den sovende kan ikke vækkes.

## STILHED (F)

Skole: I

Skoleværdi: 11

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: S/4 minutter

Besværgelsen omfatter et felt pr. effektgrad og medfører, at det berørte område bliver absolut tyst og stille. Alle lyde fjernes. Det medfører bl.a., at det bliver umuligt at kaste besværgelser, hvis man befinder sig i feltet, da det jo kræver, at man kan bruge stemmen.

## ILLUSION (F)

Skole: I

Skoleværdi: 16

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 minutter

Besværgelsen skaber en illusion af noget efter samme regler som de, der gælder ved besværgelsen BILLEDLIGGØRE. Men illusionen forsvinder ikke, når man kommer i kontakt med den. Kun hvis det lykkes én at gennemskue den (se BILLEDLIGGØRE for dette). Desuden kan en illusion tilføje skade, og på den måde dræbe en modstander, for hvem det ikke er lykkedes at gennemskue illusionen. En illusion af et væsen har dets grundegenskaber og kampfærdigheder. Troldmanden bestemmer selv grundfærdighederne inden for de rammer, der nu er mulige for et væsen af den valgte art. En illusion kan dog ikke være bedre i nogen færdigheder end, hvad besværgeren selv er og kan. Det gør illusionerne mindre magtfulde, end de kan synes ved første øjekast. I de fleste færdigheder vil en illusion kun have basischancen. Det kan være nok så imponerende at kunne frem-

kalde en sabeltandet tiger, men hvis den kun har FV 2 i at bide, så er den ikke så farlig.

## AURA

Skole: I

Skoleværdi: 17

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 timer

Den forheksede omgives af en kraftig aura af magt og herlighed. Alle, der ser den forheksede, synes, at han eller hun virker imponerende, og de må overvinde trylleformulærens effektgrad med deres egen PSY-gruppe, for at kunne gøre noget fjendtligt mod den forheksede.

## FATA MORGANA (STOR ILLUSION) (F,R)

Skole: I

Skoleværdi: 19

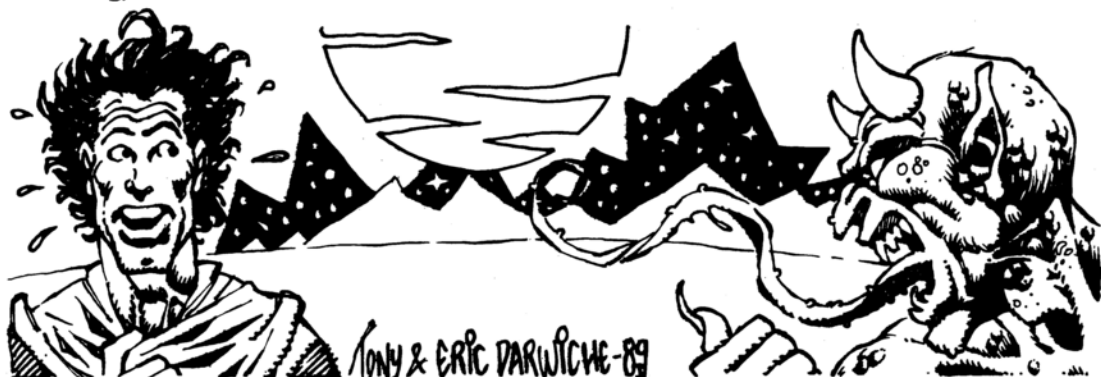
Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: S/4 uger

Dette er en stor og mægtig illusion, der gør det muligt at skabe afbilleder af selv store ting som paladser eller slotte. De illusionsbilleder, man skaber, kan befolkes af illusoriske væsner. Man kan desuden skabe værdifulde metaller, mønter, juveler m.v. Den følgende tabel giver eksempler på, de grader, der må til, for at man kan skabe bestemte bygninger eller formuer.

Effektgrad	Bygning	Formueværdi (sm)	Antal personer i menneskestørrelse
1	Lille skur	100	1
2		250	2
3	Lille hus	500	4
4		1.000	8
5	Normalt hus	2.500	16
6		5.000	32
7	Stort hus	10.000	64
8		25.000	128
9	Gård	50.000	256
10		100.000	512
11	Herregård	250.000	1024
13	Mindre slot	1.000.000	2048
15	Stort slot	5.000.000	4096
17	Kæmpepalads	25.000.000	8192

Illusionen varer indtil den angivne varighed holder op, eller indtil en anden troldmand kaster en FATA MORGANA, der overvinder den første i en kamp effektgrad-mod-effektgrad. Illusionen er total og narrer alle fem sanser. Kun ved hjælp af besværgelser som KLARSYN og KLARHØRING kan man midlertidigt beskytte sig mod besværgelsens virkning. Selvom man på denne måde har indset, at det drejer sig om en illusion, så fortsætter den med at eksistere, og når forsvarsbesværgelserne er ophørt med at virke, så genvinder FATA MORGANA sin virkning på sind og sanser. I den situation kan man bare ignorere besværgelsen, hvis man har held med et INT-slag, mens man prøver at udføre en handling, der ikke er i overensstemmelse med FATA MORGANAet.







## NEKROMANTI

### BESUDLE

Skole: N

Skoleværdi: 2

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Umiddelbart

Troldmanden besudler 1 liter væske eller et fast materiale på en sådan måde, at den eller det bliver ubrugeligt eller skadeligt for andre levende væsner. Det almindeligste er at gøre fersk mad fordærvet eller friskt vand udrikkeligt.

### PARALYSERING

Skole: N

Skoleværdi: 7

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 minutter

Den, der bliver forhekset, bliver helt paralyseret og kan ikke røre sig. Der kræves en effektgrad pr. 20 STØ hos ofret.

### KONTROL AF LAVERE GENGANGER

Skole: N

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Konk.

Denne besværgelse gør det muligt at tage kontrollen over en af følgende gengangere: skelet, zombie og ligæder. For hver ekstra effektgrad kan man tage kontrollen over yderligere en genganger.

Besværgelsen varer ligeså længe, som troldmanden koncentrerer sig om den. Med denne besværgelse er det endog muligt for en troldmand at bryde den kontrol, en anden troldmand har over en genganger. I et sådant tilfælde må troldmandens PSY først overvinde den kontrollerende troldmands PSY.

Ved hjælp af denne besværgelse kan man befale gengangeren til gravens hvile. Troldmanden skal først have opnået kontrol. Derefter kan han eller hun endnu en gang forhekse gengangeren med denne besværgelse, der så deaktiveres totalt og i al evighed.

### RÆDSEL (K)

Skole: N

Skoleværdi: 9

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Den forheksede må slå et slag i Skræktabelen, hvis han eller hun mislykkes med et normalt kampmoralslag. Lykkes kampmoralslaget, er personen nervøs i 1T4 KR. Det medfører, at han eller hun får -1/effektgrad i CL. Denne besværgelse har ingen virkning på gengangere eller på væsner uden INT. Også en spillerrolleperson må slå et kampmoralslag.

### BLINDHED

Skole: N

Skoleværdi: 10

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 KR

Ofret mister synsevnen.

## TALE MED DØD

Skole: N

Skoleværdi: 11

Rækkevidde: S/2 felter

Varighed: Specielt

Denne besværgelse gør det muligt at kommunikere med døde. Troldmanden må befinde sig på det sted, hvor væsnet døde eller ligger begravet, for at kunne kalde på den dodes sjæl. Desuden må troldmanden kende den dodes navn og kunne tale det sprog, som den døde talte, for at kunne kalde på sjælen. Hvis besværgelsen lykkes, så viser sjælen sig som en svagt lysende skikkelse. For hver effektgrad må troldmanden stille ét spørgsmål. Hvert spørgsmål besvares af den afdøde sjæl med et ja eller nej eller med en gåde eller et rim. Man kan ikke kommunikere med gengangere ved hjælp af denne besværgelse.

## GENOPLIVE DØD (R)

Skole: N

Skoleværdi: 12

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 uger (mumier P)

Ved hjælp af denne besværgelse kan nekromantikerne aktivere et lig, så der skabes en slave i gengangerform. Der findes tre slags gengangere, der adlyder disse regler: skeletter, zombier og mumier.

Det er lettest at animere og genoplive et skelet eller en zombie. Det er nok, at man har adgang til en krops/skeletopsætning, der ikke mangler væsentlige dele. Småting som fingre eller hænder er uvæsentlige. For at blive til en zombie, må liget have været dødt i mere end en måned.

For at kunne skabe en mumie, må man først balsamere liget efter alle kunstens regler for at forhindre, at det rådner. Indvoldene skal tages ud, og i stedet skal der påfyldes olier, krydderier og kemikalier, der forhindrer forrådnelsen. Kroppen skal også indhylles i specielt preparerede bandager. Der kræves FV 3 i håndværket Balsamering for at hele denne proces skal kunne lykkes. En mumie genoplives som en magisk genstand (se afsnittet om Magiske Genstande). Derfor er dets varighed permanent. Mumien skal have SEGL, PERMANENS og NEXUS for at kunne fungere.

Troldmanden, der skaber gengangeren, kontrollerer alle dens aktiviteter helt og fuldt.

Ordre kan kun gives, når gengangeren er inden for syns- og hørevidde. I andre situationer udfører den blot den senest givne ordre. Når en ordre er givet, så fortsætter gengangeren med at udføre den, indtil en ny gives. Spillelederen varetager denne slags gengangere, og han eller hun sørger for, at de udfører alle ordre til punkt og prikke.

Hvor magtfuld gengangeren bliver, afhænger af besværgelsens effektgrad.

### SKELET

Grad	1	2	3	4	5
STY	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0
SMI	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
INT	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25

### ZOMBIE

Grad	1	2	3	4	5
STY	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0
SMI	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
INT	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25

### MUMIE

Grad	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>	5 <sup>a</sup>
STY	1,2	2,4	3,6	4,8	6,0
SMI	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
INT	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0

- 1) Balsamøren må have FV 3 i sit håndværk.
- 2) Balsamøren må have FV 4 i sit håndværk.
- 3) Balsamøren må have FV 5 i sit håndværk.

I skæringspunktet mellem effektgraden og grundegenskaben aflæses en multiplikant. Denne multiplikant ganges med den grundegenskabsværdi, liget havde, mens det endnu var levende. Resultatet viser, hvilken grundegenskabsværdi gengangeren vil få. Afrund brøkdele opad. Højere effektgrader bruger søjle 5 i tabellen. At aktivere en magisk genganger koster (ud over alt andet) 1 grad/20 STØ hos ofret. Gengangerens PSY er lig med det antal PSY-point, troldmanden lagde ned i besværgelsen, da han eller hun kastede den.

Fra sit tidligere liv beholder gengangeren alle færdigheder, bortset fra det, der har INT som grundegenskab. De, der har SMI og STY som grundegenskab, ganges også med den multiplikationsfaktor, der står i tabellen.

## PANIK

Skole: N

Skoleværdi: 13

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Den forheksede må slå et slag i Skræktabelen, hvis han eller hun mislykkes med et svært kampmoralslag. Lykkes kampmoralslaget, er personen nervøs i 1T6 KR (se RÆDSEL tidligere). Denne besværgelse har ingen effekt på højere gengangere eller på væsner, der er uden INT. En lavere genganger må slå et normalt PSY-slag for at undgå at flygte bort fra troldmanden i 1T6/effektgrad KR. Selv en spillerrolleperson må slå et kampmoralslag.

## KONTROL OVER ÅNDER

Skole: N

Skoleværdi: 14

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Konc.

Denne besværgelse gør det muligt at tage kontrollen over usårige ånder (f.eks. spøgelser, gespenster og genfærd). Den virker som KONTROL OVER LAVERE GENGANGER. Dette er den form for exorcisme, der er mest udbredt i sagnverdenen. Denne besværgelse kaldes også EXORCISME.

## SMERTE

Skole: N

Skoleværdi: 14

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 KR

Denne besværgelse giver den forheksede svære smerter i hele kroppen. Smerterne medfører, at ofrets STY, SMI (og alle færdigheder der er baseret på disse to egenskaber) og dets flytteformåen halveres. For hver KR må den forheksede også slå et FYS-slag. Mislykkes slaget én gang, bliver ofret ude af stand til at gøre noget som helst, så længe besværgelsen varer.

## TERROR

Skole: N

Skoleværdi: 15

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Umiddelbart

Denne besværgelse ligner de øvrige skrækbeseværgelser, men denne har en langt kraftigere virkning. Alle væsner, der findes inden for dens rækkevidde, kan blive forheksede. De forheksede, der mislykkes med et svært kampmoralslag, må slå et slag i Skræktabelen med +10 til terningens resultat. De, der

klarer kampmoralsaget, er nervøse (se RÆDSEL tidligere) i 1T20 KR. Alt dette gælder også for spillerrollepersoner. Denne besværgelse har ingen virkning på væsner, der mangler INT. De lavere gengangere må slå et svært PSY-slag for ikke at flygte. Højere gengangere må slå et normalt PSY-slag for at undgå at flygte (se besværgelsen PANIK). Ånder er immune over for besværgelsen.

## DØDSHÅND (F)

Skole: N

Skoleværdi: 16

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Specielt

Troldmanden kan ved hjælp af denne besværgelse på afstand forsøge at kradse sig ind til sit offers hjerte. Besværgelsen gør 1T6 i skade hver KR, og den varer 1 KR/effektgrad. Rustninger udgør ingen værn. Alle former for beskyttende besværgelser fungerer derimod uden indskrænkninger.

## KONTROL OVER HØJERE GENGANGER

Skole: N

Skoleværdi: 17

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Konc.

Denne besværgelse gør det muligt at tage kontrollen over en af de højere gengangere (vampyrer og mumier). Den fungerer som KONTROL OVER LAVERE GENGANGER.

## VOODOORITUAL (R, F)

Skole: N

Skoleværdi: 18

Rækkevidde: Speciel

Varighed: Konc.

Troldmanden skaber til ritualen en dukke af voks, der forestiller en bestemt person. Dukken må indeholde et eller andet, der kommer fra personens krop, f.eks. en hårlok. Denne dukke tortureres derefter af troldmanden. Hvis ritualen lykkes, rammes ofret af voldsomme smerter, der gør det helt umuligt for vedkommende at gøre noget som helst. Ofret ligger bare og vrider sig. Men smerten gør ingen skade. Når ritualen ophører, er personen uskadt. Rækkevidden er E1 10 meter, E2 100 meter, E3 1.000 meter, E4 10.000 meter, E5 100.000 meter o.s.v. Troldmanden behøver

ikke vide, om ofret findes nogen steder. Det er nok, at ofret er inden for besværgelsens rækkevidde, for at virkningen kan opnås.

## LIVSUDTØMNING

Skole: N

Skoleværdi: 18

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Umiddelbart

Hvis et intelligent væsen bliver forhekset, kan troldmanden suge livsenergi ud af det. Ofrets PSY nedsættes med 2 point pr. effektgrad. Disse point overføres til troldmanden. Ofrets PSY kan ikke reduceres til mindre end nul, for da dør det. Hvis ofret overlever, genvinder det de tabte PSY-point på almindelig vis. Troldmanden mister de opsugede PSY-point med 1 pr. time, hvis han eller hun ikke allerede da har opbrugt dem. Blandt ondskabsfulde nekromantikere bruges denne besværgelse til at suge psykisk energi, som han eller hun så straks genanvender til at lægge andre besværgelser.

## SKRÆKTABEL

Levende væsner, der selv forårsager skræk, f.eks. drager, eller som er helt uden følelser, f.eks. insektoider, skal aldrig slå et slag i denne tabel. Gengangere skal heller aldrig slå et slag i denne tabel.

1T20 Resultat

- 1-4 Ofret bliver forsigtigt og får minus to (-2) i alle angreb og pareringer i 1T4 KR.
- 5 Ofret går bersærk (se reglerne for dette) og farer lige frem mod skrækårsagen.
- 6-14 Ofret flygter så hurtigt som muligt fra skrækårsagen i 3T6 KR.
- 15 Ofret kaster sig på jorden, rystende af skræk, indtil skrækårsagen forsvinder. Derefter ryster han eller hun i 1T4 timer. Det medfører, at SMI og alle SMI-baserede færdigheder er halverede.

16-18 Ofret står helt stille, som om han eller hun var paralyseret. Desuden fører det til +1 ved alle efterfølgende slag i denne skræktabel resten af dagen.

19 Ofret bliver hysterisk og står stille på stedet, skrigende af skræk indtil skrækårsagen forsvinder, og ofret bliver dysset ned. Desuden fører det til +3 ved alle efterfølgende slag i denne skræktabel resten af dagen.

20 Ofret besvimer og falder om på jorden på grund af den gruopvækkende oplevelse og forbliver bevidstløs i 2T8 minutter. Der er en risiko for varige mén (se 23+). Desuden fører det til +3 ved alle efterfølgende slag i denne skræktabel i de næste 1T3 dage.

21-22 Ofret står som lammet i 1T4 timer. Der er risiko for varige mén (se 23+). Desuden fører det til +3 ved alle efterfølgende slag i denne skræktabel i de næste 1T4 dage.

23+ Ofret rammes af et hjerteslag på grund af den gruopvækkende skrækoplevelse. Ofret må slå et normalt FYS-slag, og hvis dette slag mislykkes, så dør ofret. Lykkes slaget, besvimer ofret og forbliver bevidstløs i 1T8 timer. Der er en risiko for varige mén. Slå 1T20 en gang for hver grundegenskab. Hvis resultatet bliver 19-20 nedsættes grundegenskaben permanent med 1 point. Desuden fører det til +5 ved alle efterfølgende slag i denne skræktabel i de næste 2T4 dage.

Hvis en væsen har fået pålagt flere modifikationer, der er i funktion samtidig efter denne tabel, bruges kun den højeste. Hvis ofret slår flere slag i tabellen i samme KR, bruges også kun det højeste resultat.



## MENTALISME

### ORIENTERING

Skole: M

Skoleværdi: 1

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Sx1 timer.

Hvis troldmanden bruger denne besværgelse, kan han eller hun ikke miste orienteringen. Vedkommende er altid helt klar over i hvilken retning, de fire verdenshjørner befinder sig, og hvilken vej, han eller hun skal gå.

### SPRING (K)

Skole: M

Skoleværdi: 1

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 KR

Den forheksede kan præstere et kæmpespring uden tilløb. Han eller hun kan springe op til 4 meter vandret og 2 meter lodret pr. effektgrad. Når man lander igen, må man kunne klare et SMI-slag med held, ellers mister man balancen.

### MODSTANDSKRAFT

Skole: M

Skoleværdi: 3

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 minutter

Se grundreglerne.

## BALANCE

Skole: M

Skoleværdi: 4

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 timer

Den forheksede får en helt perfekt balancsevne. Han eller hun mister ikke balancen, og skulle vedkommende falde, lander han/hun altid med fødderne først. Den forheksede bliver også immun over for besværgelsen SNUBLE. F.eks. kan man gå på line uden problemer. Hvis han eller hun har brugt besværgelsen SPRING, lander den forheksede uden at risikere at miste balancen.

### HJERNETOM

Skole: M

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: S/4 timer

Besværgelsen medfører, at man ikke kan iagttage den forheksedes tanker eller sind på nogen som helst måde. Det gør den forheksede immun over for SANSNING på en måde, der ligner virkningen hos SINDSMASKE. TANKEOVERFØRING bliver også umulig på denne måde. Besværgelsen påvirker ikke færdighe-den Opdage fare.

### HØRELSE

Skole: M

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 timer

Besværgelsen forbedrer hørelsen med +2 i CL pr. grad. Se færdigheden Lytte.

## HURTIGHED

Skole: M

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx1 minutter

Besværgelsen øger ofrets flytteformåen, SMI og alle SMI-baserede færdigheder med 2 pr. grad.

## LANGSOMHED

Skole: M

Skoleværdi: 5

Rækkevidde: Sx2 felter

Varighed: Sx 1 minutter

Besværgelsen nedsætter ofrets flytteformåen, SMI og alle SMI-baserede færdigheder med 2 pr. grad.

## LUNGEFILTER

Skole: M

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 timer

Denne besværgelse gør det muligt for den forheksede at trække vejret i en hvilken som helst atmosfære, der indeholder tilstrækkelig med fri ilt til at kunne holde den forheksede i live – uanset hvilke giftgasser, der findes i luften.

## LØFT

Skole: M

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: S/4 km

Varighed: Sx1 minutter

Se grundreglerne.

## VÆRN

Skole: M

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: S/4 km

Varighed: S/4 minutter

Se grundreglerne.

## TANKEOVERFØRING

Skole: M

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: Sx1 KR

Se grundreglerne.

## VANDSYN

Skole: M

Skoleværdi: 6

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 timer

Besværgelsen skaber en gennemsigtig hinde over øjnene, der gør det muligt at se under vandet uden på nogen måde at irritere eller ødelægge øjnene. Denne besværgelse kan endog bruges i gasskyer eller i andre ubehagelige miljøer.

## VANDÅNDING

Skole: M

Skoleværdi: 7

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 timer

Ved hjælp af denne besværgelse kan man trække vejret under vandet uden problemer. Man kan dykke lige så dybt, man vil, og man risikerer ikke at få dykkersyge. Man kan fortsat også ånde almindeligt.

## FLYVE

Skole: M

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Berøring

Varighed: S/4 timer

Den forheksede får evnen til at flyve frit rundt i luften med en hastighed af 5/effektgrad. Der kræves endvidere en effektgrad for hver 20 STØ hos den forheksede ud over de første 20. Husk at 3 BEP=1 STØ.

## MØRKESYN

Skole: M

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Sx1 timer

Den, der modtager denne besværgelse, får evnen til at se varmeudstråling. Se mørkesyn i grundbogen s. 55.

## ØJEMÅL

Skole: M

Skoleværdi: 8

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Umiddelbart

Kasteren kan ved hjælp af denne besværgelse helt præcist afgøre afstande, arealer og

rumfang blot ved at bruge øjnene. Nogle måleredskaber er ikke nødvendige. Men for at kunne alt dette, må det der skal bedømmes, kunne ses. Det er f.eks. ikke muligt at vurdere rumfanget af vandet i en sø, bare ved at stå på stranden og se ud over vandet, da man jo ikke kan se, hvordan søens bund ser ud. Derimod kan man uden problemer vurdere søens areal, hvis hele kystlinien er synlig.

## USYNLIGHED

Skole: M  
Skoleværdi: 9  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Sx1 minutter  
Se grundreglerne.

## SYN

Skole: M  
Skoleværdi: 9  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Sx1 KR  
Se grundreglerne.

## SANDHEDSØJE

Skole: M  
Skoleværdi: 11  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Den forheksede gennemskuer alle illusioner og afbilleder, der vedrører synssansen. Dette inkluderer FATA MORGANA (se denne besværgelse vedr. specialregler).

## SANDHEDSØRE

Skole: M  
Skoleværdi: 11  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: S/4 minutter  
Den forheksede gennemskuer alle lydelige vildspor og bugtaleri. Dette inkluderer FATA MORGANA (se denne besværgelse vedr. specialregler). Desuden gennemskuer vedkommende alle løgne, han eller hun hører. Den forheksede er fortsat påvirket af tavshedsbesværgelser.

## KONTROLLERER (EN PERSON)

Skole: M  
Skoleværdi: 12  
Rækkevidde: Sx10 felter  
Varighed: Sx1 KR  
Se grundreglerne.

## TELEPORTATION

Skole: M  
Skoleværdi: 12  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart  
Se grundreglerne.

## MAGISK SYN

Skole: M  
Skoleværdi: 13  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Sx1 minutter  
Ofret får evnen til at se genstande eller væsner, der naturligt er usynlige (f.eks. elverfolk) eller som er blevet gjort usynlige ved hjælp af magi (f.eks. USYNLIGHED eller MØRKEVEJ). Besværgelsen yder også immunitet mod besværgelser, der nedsætter synsevnen.

## HUKOMMELSE

Skole: M  
Skoleværdi: 13  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart  
Den forheksede husker alt, hvad der er foregået i en hvis periode (1 døgn/effektgrad), til mindste detalje. Den genkalder dog ikke hukommelsestab, der skyldes magi. Besværgelsen påvirker heller ikke indlæringsevnen.

## MOD

Skole: M  
Skoleværdi: 14  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Sx1 minutter  
Den, der er forhekset af denne besværgelse, behøver ikke slå et slag i Skræktabellen, uanset hvem han eller hun møder, og uanset om nogen bruger nekromantismens forskellige skrækbreværgelser mod den forheksede.

## LANGSYN

Skole: M  
Skoleværdi: 15  
Rækkevidde: Berøring  
Varighed: S/4 timer  
Denne besværgelse gør det muligt at bruge øjnene som en slags kikkert. Hver effektgrad gør, at den synlige afstand til en ting nedsættes med en tiendedel. Dette medfører, at LANGSYN E1 nedsætter afstanden til en

tiendedel, E2 nedsætter den til en hundrededel, E3 til en tusindedel o.s.v. Hvis man bruger LANGSYN E3, ser man en ting, der er 1000 meter væk, som om den bare var 1 meter væk. Det er dog fortsat kun muligt at se i lige linie. I en sfærisk verden, kan man ikke se bag om horisonten.

## TILBAGEVENDE

Skole: M

Skoleværdi: 16

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Umiddelbart

Ved hjælp af en ceremoni kan troldmanden indvie en række steder, der er hans eller hendes tilbagevendingssteder. Dette ritual tager én dag og lykkes altid. Hvis magikeren derefter kaster denne besværgelse, teleporteres han eller hun til dette sted. Formulærens rækkevidde står i forhold til effektgraden: 1=10 km, 2=100 km, 3=1000 km, 4=10000 km, o.s.v.

Sagkyndig-hedsværdi	Antal pladser
---------------------	---------------

1-5	1
-----	---

6-10	2
------	---

11-15	3
-------	---

16-20	4
-------	---

o.s.v.

## TILBAGEVENDE MED OPHOLD

Skole: M

Skoleværdi: 19

Rækkevidde: Personlig

Varighed: Umiddelbart

Denne besværgelse fungerer som TILBAGEVENDE, men troldmanden bliver nu i op til effektgraden antal minutter på tilbagevendingsstedet, inden han eller hun atter vender tilbage til udgangspunktet.

## MAGISK FORSKNING

Alle magikere kan selv forske sig frem til nye besværgelser. For at kunne gøre dette må troldmanden have adgang til et laboratorium med en mængde kostbart udstyr og velforsynet med sjældne kemikalier og lærde skrifter om magi. Hvis en rolleperson selv vil skaffe sig sit eget laboratorium, kommer det til at koste ca. 30.000 sm, og det vil tage ham eller

hende 1 T10+10 måneder at fremskaffe alt det udstyr, der skal til, selv ved hårdt heltidsarbejde og selv i et civiliseret område.

Når troldmanden endelig skal til at forske, må han eller hun trække sig tilbage til laboratoriet, hvor det spændende arbejde skal foregå. Magisk forskning er et heltidsjob, der ikke levner plads til nogen som helst former for eventyr, træning eller andre tidskrævende aktiviteter. Spilleteknisk vises det ved følgende fremgangsmåde.

Rollepersonens spiller, giver SL en nøjagtig beskrivelse af, hvilken skole den ønskede besværgelse skal tilhøre, hvad besværgelsen skal gøre godt for, og hvad den skal have for rækkevidde og varighed. SL studerer forslaget nøje, og ændrer på de detaljer, han eller hun nu finder urimelige. Hvis SL mener, at besværgelsen er umulig eller hører til i en anden skole, skal han/hun sige dette til spilleren. Derefter sammenligner SL den nye besværgelse med dem, der allerede findes inden for skolen i denne bog og fastsætter så den nye besværgelses Skoleværdi. SL må først se, hvad for en virkning, den nye besværgelse er tænkt at have. Besværgelser, der påvirker mere end ét menneske på samme tid, er enten banale (f.eks. DISTRAKTION) eller har en meget høj Skoleværdi (f.eks. TERROR). De fleste besværgelser påvirker ét levende væsen eller ét begrænset område. En fysisk manifestation, som kan volde skade, må have en højere Skoleværdi end en almindelig besværgelse, der kan mislykkes i en PSY-mod-PSY-kamp. Når alt dette er klart, skal SL bestemme varigheden og rækkevidden. Jo større disse er, desto højere Skoleværdi kræves der. Her kan spilleren og SL blive enige ved hjælp af en diskussion. Man kan som SL nedsætte Skoleværdien noget, hvis spilleren er parat til at skære ned på varigheden og/eller rækkevidden.

Hvis rollepersonens FV i skolen overstiger den nye besværgelses Skoleværdi, kan rollepersonen begynde at forske for at få besværgelsen frem. Efter hver måned, hvor rollepersonen tilbringer tiden med at forske og ikke foretager sig nogen som helst andre tidskrævende aktiviteter, er der en mulighed for at lykkes med forskningen. Træk besværgelsens Skoleværdi fra rollepersonens FV i den aktuelle magiskole. Del forskellen med 2 og afrund opad. Spilleren skal slå lig med eller



lavere end denne talværdi med 1T20. Han eller hun må slå et slag pr. hel, overstået forskningsmåned. Lykkes slaget, har magikeren fundet ud af, hvordan man gør og behersker nu besværgelsen med en Sagkyndigheds-værdi, der er lig med hans eller hendes INT-gruppe.

## MAGISKE GENSTANDE

At fremstille magiske genstande er en kompliceret proces, der kræver en meget sagkyndig magiker. Alle magikere (uanset skole) kan fremstille magiske genstande. Til dette formål kræves visse meget avancerede og omfattende besværgelser og ritualer. Disse besværgelser og ritualer kan man lære sig ved alle de forskellige magiskoler. I det følgende tekstafsnit dækker ordet besværgelse selv symbolistens symboler.

De genstande, der skal blive magiske, må være helt perfekte og uden enhver skavank. Genstanden må ikke indeholde jern i nogen form. Magiske våben og rustninger er normalt af bronze, sølv eller mithril.

Den eller de troldmænd, der skal fremstille genstanden, må trække sig tilbage i total uforstyrrelighed, for at de kan udføre de forskellige, komplicerede ceremonier, der skal til. En troldmand behøver ikke beherske alle dele af processen. Det er nok, at de tilstedeværende toldmænds samlede kundskaber dækker behovet. Alt skal udføres nøjagtigt i den rigtige rækkefølge. Først skal SEGLet placeres og bestemmes. Bag efter skal de samle de besværgelser, de skal indeholde.

Derefter foretages det omfattende ritual PERMANENS, der påvirker SEGL. Til sidst udføres evt. NEXUS og LADNING. For hvert trin i processen må den troldmand, der udfører netop denne del, slå et færdighedsslag. Mislykkes det, er hele det magiske indhold i genstanden ødelagt, og man må begynde forfra. Fumler man med en eller anden besværgelse, må alle de tilstedeværende magikere slå et slag i Fejltændingstabellen. Desuden ødelægges den genstand, man var i gang med at arbejde med.

### LADNING (R)

Skole: Alle

Skoleværdi: 14

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Permanent

Dette ritual gør det muligt at oplagre PSY i en magisk genstand som i et batteri. Troldmanden kan tage PSY fra sin egen psyke og lægge det ind i genstanden. Troldmanden genvinder derefter PSY fra naturen til sin egen psyke, præcis som om han eller hun også virkelig havde kastet en besværgelse. For hver effektgrad kan man med LADNING lagre 5 PSY-point. En genstand kan kun forhekkes med LADNING én gang. Ofte er de genstande, der indeholder LADNING, stave og smykker.

### SEGL

Skole: Alle

Skoleværdi: 17

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Til den aktiveres

Hver effektgrad af denne trylleformular binder én effektgrad fra en anden valgfri formular til sig. Segl-formularer placeres på et bestemt punkt ved, at troldmanden tegner et pentagram med fingeren over det. En synlig substans er ikke nødvendig og intet ud over pentagrammet tegnes på dette tidspunkt. Derefter bestemmes den betingelse, der skal bryde SEGLet og udløse den indefrosne besværgelse (f.eks. ved at nogen rører pentagrammet eller ved at nogen prøver at kaste en besværgelse, der påvirker det).

De besværgelser, der bindes af SEGLet regnes for at have S10, når man skal beregne varighed, rækkevidde og lignende værdier.

En SEGLformular kan ikke opdages med det blotte øje (hvis troldmanden da ikke har tegnet pentagrammet, så det kan ses). Det kan dog fornemmes med færdigheden Opdage Fare eller med besværgelsen SANSNING, da det efterlader et astralt aftryk i de magiske energier i universet.

Et SEGL brydes, når dets aktiveringsbetingelser opfyldes, eller hvis det overvindes af ÅBNE eller OPLØSE. Også her udløses besværgelsens virkninger. Et almindeligt SEGL holder op med at eksistere, når det brydes (se dog PERMANENS).

### PERMANENS (R)

Skole: Alle

Skoleværdi: 19

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Permanent

Dette ritual bruges til at ændre et SEGL med. Det kan ændre lige så mange effektgrader SEGL, som det selv indeholder. Ritualets virkning er, at SEGLET bliver permanent. Det holder nu ikke op med at eksistere, når det aktiveres. Når ritualet udføres, må den troldmand, der er tilstede hele tiden, ofre et PSY-point.

## **NEXUS (R)**

Skole: Alle

Skoleværdi: 20

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Permanent

Dette ritual skaber et samlingspunkt for naturens strømme af magisk kraft. Derved kan en genstand blive selvforsynende med energi uden at skulle gå omvejen over troldmandens PSY. Et NEXUS leder præcis så meget energi ind i genstanden, som der er brug for. Der er normalt ingen risiko for, at genstanden ikke skal fungere p.g.a. energimangel.

Dette ritual kræver at en troldmand (hvilken som helst) frivilligt offer et PSY-point pr. effektgrad (permanent) for at aktivere det. Nexusritualet må have én effektgrad for hvert ritual, som det "forsørger". Dette inkluderer SEGL, men ekskluderer PERMANENS og NEXUS selv. LADNING kan aldrig forsynes med NEXUS. En magisk genstand kan kun indeholde 1 NEXUS

## **BRUG AF MAGISKE GENSTANDE**

For at kunne bruge en magisk genstands egenskaber, må brugeren vide, hvad den magiske genstand indeholder af magi, for brugerens psyke må harmoniseres med genstanden. Det går særdeles fint bare at løfte et magisk sværd og bruge det som et almindeligt sværd, men man kan ikke sådan uden videre bruge dets magiske egenskaber. Man kan opdage, om en ukendt genstand er magisk ved at bruge SANSNING eller via færdigheden Opdage Fare. Men der kræves mere for at kunne forstå magien. Nogen må bruge ritualet AFLÆSE MAGI. Dette ritual læres på alle magiskoler.

## **AFLÆSE MAGI (R)**

Skole: Alle

Skoleværdi: 16

Rækkevidde: Berøring  
Varighed: Umiddelbart

Dette ritual kan kun bruges på én ting/genstand eller ét væsen ad gangen. Troldmanden må overvinde det antal effektgrader, der findes i genstanden med summen af hans/hendes sagkyndighedsværdi i ritualet og ritualets effektgrad. Lykkes det, medfører det, at troldmanden har haft held til at identificere alle de besværgelser, der er lagt på genstanden eller væsnet samt gennemskue hvilke effektgrader, de har.

Når en person ved hvilke besværgelser, der findes i en genstand, kan han eller hun prøve at harmonisere sin psyke med genstanden for at kunne lære at håndtere dens magiske egenskaber. Dette medfører, at han eller hun må sidde og meditere over genstanden en hel dag. Ved dagens slutning må han eller hun prøve at overvinde summen af genstandens samlede antal effektgrader med sin egen PSY. Lykkes slaget, har personen fået kontrol over genstanden og kan bruge den ubesværet i fremtiden. Mislykkes forsøget, må vedkommende prøve igen efter at have sovet en nat. Det er absolut muligt, at flere personer kan bruge den samme magiske genstand.

Har man én gang lært sig, hvordan man bruger en magisk genstand, må man miste hukommelsen for indlæringsperioden, for at man senere skal kunne miste evnen til at anvende genstanden.

## **MAGISKE GENSTANDES VIRKNING**

En magisk genstand udfører de besværgelser, der er lagt i den og med de bestemte effektgrader, der blev brugt, da den magiske genstand blev skabt. En bronzestav, der skabtes med LYN E3, udløser altid en LYN med tre effektgrader, når den bruges. Magiske genstande lykkes altid med deres magi. Man behøver ikke kaste en terning. Når en besværgelsesvarighed udløber, kan man direkte reaktivere den (under forudsætning af at dens SEGL er permanent). En magisk genstand må have en "kilde" at trække energi (PSY) fra. Denne kilde er enten brugeren, en LADNING eller et NEXUS. En magisk genstand forstyrres ikke af, at der er jern i dens nærhed.

## **HVORDAN MAN OPLØSER MAGIEN I EN MAGISK GENSTAND**

Den magi, der findes oplagret i en magisk genstand, er alt for stærk til at kunne opløses af en almindelig besværgelse. Man må udføre et opløsningsritual eller prøve at ødelægge genstanden fuldstændigt. At ødelægge en magisk genstand er ofte meget svært, hvilket der er mange eksempler på. Herskerringen, der var en utrolig kraftfuld genstand, kunne kun tilintetgøres af vulkanild. Sværdet Excalibur fik ingen skader under alle kong Arthurs kampe.

### **OPLØSNINGSRITUAL**

Skole: Alle

Skoleværdi: 17

Rækkevidde: Berøring

Varighed: Umiddelbart

Tre gange ritualets effektgrad skal overvinde summen af de magiske effektgrader, der findes i den magiske genstand. Lykkes slaget, er magien ødelagt for altid. Mislykkes slaget, må troldmanden slå en gang i Fejltændingstabellen. Fumler troldmanden, må han eller hun slå to gange i Fejltændingstabellen.

### **EKSEMPLER PÅ MAGISKE GENSTANDE**

Magiske genstande er gennemgående sjældne og forekommer ikke i fri handel. Hvis spillerne vil have magiske genstande, må de finde dem eller fremstille dem selv. Derimod kan det ske, at de får lov til at låne en magisk genstand for at kunne udføre en opgave. Hvis spillerne selv skal fremstille et magisk formål, kan de være i den situation, at de ikke selv har adgang til de ritualer og besværgelser, der skal til. De kan da købe sig til hjælp hos en eller anden troldmand.

En sådan troldmand tager 1000 sm i timen for sit arbejde og er ikke parat til under nogen omstændigheder at ofre permanente PSY-point. Den slags magikere findes i de store troldmandsakademier, men de er ofte svære at finde og ligger ofte meget afsides.

Hvis spillerne vil sælge magiske genstande, som de ikke vil have eller kan bruge, er det bedst, at de indstiller sig på en byttehandel med en stor troldmand eller et troldmand-

skollegium. Byttehandlen bør være sådan, at begge parter bliver tilfredse. Ingen er jo normalt interesseret i at skrue prisen op for den anden. Hvis spillerne absolut vil sælge en genstand, kan man regne med en ca. pris på 3000 sm pr. effektgrad i genstanden. Hvis genstanden er forsynet med PERMANENS tredobles prisen. Det tredobles også for NEXUS. Men SL bør sikre sig, at magiske genstande er så sjældne, at det ikke bliver aktuelt at sælge nogen.

I eventyrens verden findes der mængder af magiske genstande, som udnyttes af helte og skurke. Her følger i udpluk af kendte, magiske genstande med en beskrivelse af deres egenskaber.

#### **ALADDINS FLYVENDE TÆPPE**

Dette er et smukt, vævet, østerlandsk tæppe, perfekt bevaret og uden skavanker. Det indeholder to LØFT E5, to SEGL E5, to PERMANENS E5 og en NEXUS E4. Tæppets totale bæreevne er 30 STØ. Da det selv vejer STØ3, kan det bære 27 STØ (3 BEP=1 STØ). Tæppets magi aktiveres ved, at man rører ved et broderet felt og siger "Tæppe, flyv mod den blå himmel!".

#### **KHEREK TZORS ILDSVÆRD**

Kherek var en legendarisk helt, der kæmpede mod væsner fra et andet univers i de frosne polarområder. Han og hans venner blev sendt nordpå for at undersøge nogle mystiske fremmede. Det viste sig, at de fremmede var ondskabsfulde væsner fra en anden verden. Kherek Tzors ildsværd viste sig at være et glimrende redskab til mere end kamp. Ved en lejlighed brugte han det til at skære en stor isflage ud, og på det kunne eventyrerne sejle over en flod. Slagsværdet er af mithril. Det indeholder en ILD E3, en SEGL E3 og en PERMANENS E3. Når man aktiverer magien, begynder sværdbladet at flamme. Det gør da 3T6 ekstra i skade. Dette koster 3 PSY/KR. Magien aktiveres, hvis man holder det dragne sværd i hånden og siger "Giv ild!".

#### **ACHILLES SKJOLD**

Dette fantastiske skjold nævnes i Iliaden. Achilles var grækernes fornemmeste kriger under den trojanske krig. Han havde til dels en guddommelig oprindelse, og flere af Olympens guder gav ham udrustning, da kan skul-

le drage i krig, hvis de da ikke hjalp ham direkte under kampene. Dette store skjold forarbejdedes af træ og bronze af smedeguden Hefaistos og hans kyklopmedhjælper. Det har flere magiske egenskaber. Det er let at bruge (FORHEKSE VÅBEN E2), det absorberer alle skader ualmindeligt godt (VÆRN E2), og det kan udsende lyn af skarpt lys, der kan blænde alle, der ser på skjoldets forside (MAGNESIUMFLAMME E4). Disse tre besværgelser er forseglede med SEGL og PERMANENS. Achilles brugte skjoldet med stor succes under kampene foran Trojas bymur. Det kunne dog ikke beskytte ham mod hans skæbne. Han blev skudt i hælen af en forgiftet pil, afskudt af den trojanske prins Paris, og Achilles faldt således inden sejren var vundet.

### AUTOLYKOS STØVLER

Autolykos var søn af Hermes, tyvenes og købmændenes gud i antikkens Grækenland. Han blev selv mestertyv. Hans støvler giver en evnen til at bevæge sig lydløst, uanset hvad man end bærer. De er af blødt læder med billedet af en fjer indgraveret i sålernes underside. Hver støvle indeholder BEVÆGE SIG LYDLØST E1, SEGL E1 og PERMANENS E1. Magien udløses, hvis man med højre pegefinger banker tre gange hurtigt efter hinanden på højreside af støvleskaftet.

### ANGUVARDEL

Helten Fritjof, kendt fra Fritjofs saga, bar dette slagsværd. Han elskede den skønne Ingeborg, men da han ikke var af ædel byrd, og hun var højadelig, blev der lagt mange hindringer i vejen for deres kærlighed. Fritjof begav sig ud på en lang færd, for at øve stordåd og bevise sin duelighed. På denne langfærd indså han sværdets magiske egenskaber. Da han vendte hjem, fik han til sidst sin elskedes hånd. Sværdet er af mithril, og det har sit navn indgraveret med gamle, nordiske runer på den ene side og billedet af et drageskib på den anden. Det ses dog kun i måneskin, der kastes tilbage fra havets overflade. Sværdets magi er FORHEKSE VÅBEN E3, SEGL E3, PERMANENS E3 og NEXUS E2. Besværgelserne aktiveres, når sværdet trækkes ud af skeden.

### NARSIL/ANDURIL

Argagon, søn af Arahton, også kendt som

Elessar Telcontar, bærer dette sværd i "Ringenes Herre". Det er ældgammelt arvegods i hans slægt, der stammer fra Den første Alder, hvor det blevet smedet af Telchar. Sværdet knustes, da Aragons forfader Isildur faldt ved Den anden Alders slutning, og det blev ikke smedet sammen igen før tre tusinde år senere, da de ni vandringsmænd tog afsted på deres mission. Da fik det navnet Anduril, Flammen fra Vest. Det er et tohåndssværd af mithril, der indeholder FORHEKSE VÅBEN E2, SEGL E2, PERMANENS E2 og NEXUS E2. Magien aktiveres, når sværdet trækkes af skeden. Legenden siger, at alle, der trækker sværdet ud af dets skede, og som ikke er af Elendils slægt, vil møde en snarlig død.

### LOKES SKO

Loke var den snu gavtyv blandt asaguderne. I mange myter fortæller man om hans ofte upassende og uelskværdige gerninger. Loke var ofte sammen med guderne på eventyr, især med Tor. Men på bunden var han guderens fjende, og det er forudsagt, at han ved Ragnarok skal kæmpe imod asaguderne. Han ejede et par fantastiske sorte lædersko, ved hvis hjælp man kunne komme frem næsten overalt. De indeholder LUFTVEJ E1, VANDVEJ E1, KULDEVEJ E1, tre SEGL E1, tre PERMANENS E1 og NEXUS E6. Magien aktiveres, når man siger "Luft er ingen hindring!", "Vand er ingen hindring!" eller "Kulde er ingen hindring!".

### TABEL OVER MAGISKE GENSTANDE

IT100	Ting
01-10	Magisk sværd. Giver +1 i skade og +1 på CL.
11-30	Magisk drik med HELE E4.
31-40	Magisk ring. VÆRN E2.
41-50	Magisk amulet. SANDSYN E3.
51-60	Magisk pil. Giver +1 i skade og +1 på CL.
61-70	Magisk kniv. Giver +1 i skade og +1 på CL.
71-75	Magisk kniv. Giver +2 i skade og CL+2p.
76-90	Magisk stav. Indeholder 1-5 trylleformularer. SL kan selv lægge den eller de formularer i staven, som han/hun finder er mest nødvendige, f.eks. HELE eller ILD.
91-00	Magisk trylleformularpapir eller

pergament, hvor FRYGT er skrevet. Denne type papir bliver til støv, mens man læser formularen op. SL kan naturligvis selv skrive en eller flere formularer ned på pergamentet eller papiret, der evt. passer bedre ind i hans ellers hendes eventyr.

## MULTIVERSUMS OPBYGNING

De kloge har gennem århundreder debatteret og diskuteret spørgsmålet om, hvordan universet er opbygget. Den herskende opfattelse er, at der findes en uendelig mængde af sideordnede universer. De har alle hver deres naturlove og udviklingsveje. Tilsammen danner de multiversum. Multiversums oprindelse er uklar, men de fleste tror, at det voksede frem af de syv kendte elementarkilder, hvor elementernes essens findes. Det er ud af disse kilder, at multiversums energier flyder. I hvert univers blandes de syv kendte elementer i forskellige mængder, afhængig af universets afstand fra elementarkilderne. De fleste universer ligger omtrent lige langt fra alle kilderne, og de ligner derfor stort set hinanden, når det drejer sig om naturlove og opbygning. Men hvis man flytter sig væk fra centralområdet, biver de universer, man finder, stadig mere og mere afvigende. Der findes universer, der ligger nær ved luftens og mørkets kilder og langt fra lysets og jordens kilder. Hele det univers er fyldt af luft og i det svæver en stor mængde småverdener, en slags asteroider. Væsner, der lever dér, skaber sig deres eget lys ved hjælp af magi, og de bevæger sig mellem asteroiderne ved at flyve på forskellig vis. Et andet univers ligger nær ildens og jordens kilder og langt fra vandets, mørkets og kuldens kilder. Det består af en eneste, gigantisk vulkansk verden, der stort set er en ørken. Man kan nærme sig elementernes kilder, men man kan ikke nå frem til dem. I en elementarkilde kan kun ét element eksistere, og da alt liv er opbygget af en blanding af alle elementer, betyder det, at et levende væsen tilintetgøres, hvis det kommer for tæt på en elementarkilde.

De forskellige universer i multiversum er adskilt fra hinanden, men bindes dog sammen af det åndelige plan, der gennemtrænger

dem alle. Det åndelige plan er usynligt og har ikke form og rumfang som de øvrige universer. På det åndelige plan synes alle afstande at være ligegyldige. Men det er svært at vide. Mange troldmænd har bevæget sig igennem det åndelige plan, men da den slags rejser foregår uden, at man oplever noget af det åndelige plan, ved ingen, hvordan det egentligt er opbygget. Ved at færdes gennem dette plan, er det muligt at flytte sig fra et univers til et andet.

På denne måde er det muligt for rollepersoner at være med i flere spilleleders verden. Men husk på at naturlovene er forskellige fra univers til univers. Den magi eller den færdighed, der fungerer i en SL's univers, behøver ikke at fungere overhovedet i en anden SL's univers. Hver SL bestemmer helt og aldeles selv, hvordan hans eller hendes univers fungerer. Tidens gang kan også adskille sig fra et univers til et andet. Tiden kan gå halvt så hurtigt i et univers som i et andet. Den tid, som rollepersonerne oplever rent subjektivt, er dog altid den samme.

Der findes endog teorier om, at der eksisterer flere dimensioner eller eksistensplaner, hvilket vil udgøre en meget fremmedartet virkelighed uden for multiversums rammer. Det drejer sig bl.a. om Dødsriget, hvortil de afdødes sjæle begiver sig, og om Kaos, hvorfra dæmonerne kommer. Det er uhyre svært at rejse væk fra Multiversum til disse planer – og det er endnu sværere at komme tilbage. Der findes ingen kendte, almenlydige metoder for, hvordan man skal kunne klare sådanne "rejser". I nogle sjældne tilfælde er en levende steget ned i Dødsriget – og senere vendt tilbage. Orfeus er den mest kendte. Derimod findes der ingen kendte tilfælde af, at nogen er vendt tilbage fra Kaos. Corwin af Amber begav sig til Kaosborgen i the Courts of Chaos, men man fik aldrig at vide, om han kom tilbage.

Der kræves meget stærk magi for at kunne klare at flytte sig fra et univers til et andet i Multiversum. Men på alle magiskoler kan man lære et ritual, der sætter én i stand til at gøre det.

## TRANSFER (R)

Skole: Alle

Skoleværdi: 16

Rækkevidde: Special

Varighed: Umiddelbart

Dette ritual giver besværgeren en mulighed for at flytte to levende væsner pr. effektgrad fra et univers til et andet via det åndelige plan. Et af disse væsner kan være troldmanden selv. Alle, der skal rejse via "transfer", må være i kropskontakt med besværgeren i overføringsøjeblikket. Under hele ritualet må besværgeren koncentrere sig om egenskaberne i det univers, man skal komme til. Da antallet af universer synes at være uendeligt, så eksisterer der sikkert også ethvert tænkeligt univers. Magikeren kan derfor i tankerne definere, hvordan mål-universet skal være, og så "bare" rejse dertil. Overføring fra et univers til et andet tager ingen mærkbar tid.

Mislykkes ritualet, sker der ingen transfer. Fumles der med besværgelsen, kommer de rejsende til et forkert univers.

## LIVSFORLÆNGNING

For at blive en kyndig og dygtig magiker kræves der mere tid til studier og forskning, end et almindeligt menneskeliv kan tilbyde. Se blot på de magikere, der nævnes i legender, sagn og myter: Merlin, Gandalf, Allanon, Väinämöinen, Baba Yaga, Obi-wan Kenobi og mange andre. De er altid gamle uden at ældes. Tidligt i eventyr- og sagnverdenens historie begyndte mange magikere at søge efter en måde at forlænge deres liv på. Efter omfattende studier og eksperimenter lykkedes det at udvikle et ritual, der nu kan læres på alle magiskoler.

### LIVSFORLÆNGNING (R)

Skole: Alle

Skoleværdi: 17

Rækkevidde: Special

Varighed: Personlig

Dette ritual er meget omfattende og kræver al magikerens energi i én måned pr. effektgrad. For hver dag, som magikeren udfører ritualet i, må han eller hun indtage en dosis stjernedrik og en dosis sarasso (se afsnittet om droger), hvilket gør det hele til en kostbar handling. Magikeren må udføre ritualet helt uforstyrret af ydre ting. Lykkes ritualet, standses magikerens alder i 1T4+4 år pr. effektgrad (SL slår et skjult slag, og når ritualets effekt holder op med at virke, informerer han/hun spilleren om dette). Ritualet kan ikke på nogen måde gøre troldmanden yngre.

Hvis ritualet mislykkes, er der chance for, at troldmanden er blevet skadet under processen. Slå et normalt PSY-slag. Mislykkes dette, nedsættes magikerens FYS permanent med 1. Fumler magikeren, rammes han eller hun af de sædvanlige fejltændingsvirkninger. Desuden ældes han/hun med et år p.g.a. anstrengelserne.

## SPIRITUS FAMILIARUS

Alle magikere har den særlige evne, at de kan tage en ånd i deres tjeneste som familiarus. Denne ånd må have taget sin bolig i et uintelligent væsens krop og besjælet den.

Magikeren må udføre en særlig, magisk ceremoni for at lokke ånden eller sjælen til sig. I en krukke af sølv må han eller hun afbrænde 3 galgeurtblade og sortblærerødder (se afsnittet om droger for flere detaljer). Når ånden kommer efter 1T4+1 minutter, må magikeren have et dyr parat, som ånden kan tage sin bolig i. For at besegle aftalen med ånden, må troldmanden permanent ofre et PSY-point til den. Ånden har INT 1T6+8 og PSY 1T6+8. I øvrigt får familiarus dyrets grundegenskaber og færdigheder.

En familiarus tjener trofast sin herre og mester, indtil denne dør eller til familiarus' krop dør. Derefter vender ånden igen hjem til sit eget plan. Normalt kan en troldmand kun have en familiarus i sin tjeneste ad gangen. Den kan fungere som troldmandens kammerat, spion eller sendebud. En familiarus kommunikerer med sin mester ved en form for begrænset telepati. Når de to har øjenkontakt med hinanden, kan de konversere med hinanden i tankerne. Telepatien har en maksimal rækkevidde på 10 meter. Den kan også tale sin mesters modersmål med FV 3. Men da dyrets strube ikke er skabt til at tale, er dens ord grødede og ikke til at forstå. En person, der hører en familiarus tale, og som har FV 3 eller bedre i det sprog, der bruges, forstår, hvad der bliver sagt, hvis vedkommende lykkes med et normalt INT-kast. En person med FV 2 eller lavere i sproget har ingen mulighed for at forstå.

En familiarus' natur ligner dens mesters. Et ondskabsfuldt væsen betjenes af en ondskabsfuld familiarus, et hjertensgodt væsen af en hyggelig familiarus. En familiarus fungerer som en hvilken som helst anden intelli-

gent skabning. Ved træning og erfaring kan den lære sig færdigheder, der passer med dens krop. Ånden har ingen egne færdigheder

med sig, når den flytter ind i dyrets krop. Den kan aldrig lære sig nogen form for magi.

#### EKSEMPLER PÅ ALMINDELIGE FAMILIARUSDYR

	Falk	Kat	Krage	Marekat	Rotte	Ugle	Slange
STY	1T3+1	1T4+1	1T3+1	1T4+1	1T3	1T4+1	2T4
STØ	1	1	1	1	1	1T2	1T3
FYS	1T3	1T4+1	1T3	1T3+1	1T3+1	1T3	2T6
SMI	1T6+20	1T6+18	1T6+16	1T6+15	1T6+10	1T6+20	2T6+10
FF.	L1/F70	L14	L1/F40	L12	L8	L1/F40	L8
Våben	2 Kløer	1 Bid	1 Næb	1 Bid	1 Bid	2 Kløer	1 Bid
Skade	1T2	1	1	1	1T2	1T2	1T4 1)

1) Kan indeholde gift med styrken 1-20

Chancen for at en familiarus rammer med et naturligt våben er (STY+SMI+INT)%, når den er ny. Træfchancen kan senere forbedres ved erfaring (og, i sjældne tilfælde, træning).

#### FÆRDIGHEDER

**Falk:** Flyve 19, Se Skjulte Ting 13. Godt afstandssyn.

**Kat:** Snige sig 15, Skjule Sig 12, Springe 12, Klatre 12, Lytte 12, Se Skjulte Ting 8, Svømme 10, Spore 7. Godt syn, selv i svagt lys.

**Krage:** Flyve 14, Skjule Sig 10, Se Skjulte ting 11.

**Marekat:** Snige Sig 13, Skjule Sig 12, Springe 15, Klatre 17, Lytte 10, Se Skjulte Ting 8. Kan tumle med ting med "hænderne".

**Rotte:** Snige Sig 10, Skjule Sig 15, Klatre 8, Lytte 10, Se Skjulte Ting 8.

**Ugle:** Flyve 17, Se Skjulte Ting 13. Godt syn, selv i mørke.

**Slange:** Spore 10, Skjule Sig 14 (hvis slangen er camouflaget).

I Monsterbogen og i andre af Eventyrspils produkter findes der flere væsner, der passer godt som familiarusdyr.

## MAGIKERES TØJ

De fleste magikere klæder sig som folk i al almindelighed, og man kan derfor ikke se, hvad de har for profession. En del troldmænd og hekse kan dog godt lide at vise, hvad de arbejder med, og de klæder sig derfor på en mere iøjnefaldende måde.

De forskellige magiskoler forbindes traditionelt med visse farver. Disse traditioner er urgamle og af ukendt oprindelse. Man mener dog, at farverne på en eller anden måde både står i forbindelse med skolernes måde at anskue verden og udøve magi på. Magikere klæder sig ofte (men ikke altid) i skolens farve. Der hersker ingen tvang.

Skole	Farve	Symboliserer
Animisme	Rød	livet
Elementarmagi	Sort	universets oprindelse
Illusionisme	Hvid	den ustrukturerede virkelighed
Mentalisme	Orange	sjælens ild
Nekromanti	Sort/gråt	døden og tomheden
Symbolisme	Purpur	visdommens ædelhed

# GRUNDREGLERNE OG DEN NYE MAGI

Hvis du ikke ønsker at indføre det komplette, nye magisystem, kan du godt bruge alle besværgelser og ritualer, der findes i denne bog, sammen med grundreglerne. Du må dog gennemføre følgende forandringer:

## 1. MAGISKOLER

Alle troldmænd må tilhøre en magiskole. En troldmand kan kun lære besværgelser fra den skole, han eller hun tilhører.

## 2. SVÆRHEDSGRAD

Man beregner besværgelsernes Sværhedsgrad ved at dele Skoleværdien med 3 og afrunde opad.

## 3. ÆNDRE RÆKKEVIDDE OG VARIGHED TIL GRUNDREGLERNES FORMAT

I forklaringerne i begyndelsen af bogen står der hvilke værdier i grundreglerne, der modsvarer de værdier, der er angivet i dette hæfte.

## 4. INDLÆRING

Tabellen i afsnittet "Indlæring af nye besværgelser" i bogen med grundreglerne (side 40) udbygges til følgende:

Trylleformulærens sværhedsgrad	Antal måneder for indlæring	Udgift i sølv mønt
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000
5	5	5000
6	6	6000



# DROGER & URTER



I sagnverdenen findes der mange droger og gifte, som man kan udvinde af falskens planter og dyr. En del af disse tager vi op i dette kapitel. Ved hjælp af de regler, der står her, kan den enkelte SL siden selv skabe de droger, der er nødvendige i hans eller hendes eventyrverden.

## NAVN

Effekt: Her står, hvad drogen gør.

Form: Drogens form (væske, drik, etc.).

Forbrugsmåde: Hvordan drogen indtages.

Ventetid: Den tid, det tager, inden drogen begynder at virke.

Virkningstid: Varighed af drogens fulde virkning.

Ventetid: Den tid, det tager, efter af drogevirkningen har fortaget sig og indtil eftervirkningerne begynder.

Eftervirkningstid: Eftervirkningernes varighed.

Eftervirkning: Her beskrives drogens negative eftervirkninger.

Ingredienser: Beskrivelse af hvilke materialer der skal til for at fremstille én dosis af drogen (urter, dyredele og mineraler).

Færdighed: Her angives, hvilken færdighed, der kræves ved fremstillingen. Står der flere færdigheder, bruger man den, man behersker bedst. Den, der fremstiller drogen, må slå et færdighedsslag for, at drogen skal kunne få den ønskede effekt. Slår man et særligt slag bliver drogen 25% bedre og slår man et perfekt slag, bliver drogen 50% bedre. Et fumleslag medfører, at fremstilleren er kommet til at skade sig selv under arbejdet.

## DROGER

### CELLI

Effekt: Læger 1 KP hveranden time.

Form: Hvidt pulver.

Forbrugsmåde: Blandes med vand og drikkes.

Ventetid: 1 time

Virkningstid: 1T8+10 timer.

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Ingredienser: Et løg fra svaneblomsten, 10 gr. Korsurtblade (plukket om sommeren).

Færdighed: Drogekundskab, Lægeurtkundskab.

## DURAGOS

Effekt: Forhindrer og afbøder alle slags sårinfektioner.

Form: Salve

Forbrugsmåde: Smøres på sår.

Ventetid: -

Virkningstid: 1 døgn.

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Ingredienser: 23 gr. Korsurtrod (indsamlet om efteråret).

Færdighed: Drogekundskab, Lægeurtkundskab.

## LILIANSBLAD

Effekt: Mens drogen virker, kan brugeren magte fysisk kropsarbejde dobbelt så godt.

Form: Blade konserverede i gelé.

Forbrugsmåde: Tygges.

Ventetid: 1T10 minutter.

Virkningstid: 1T4+1 time.

Ventetid: 1T10+30 min.

Eftervirkningstid: 2T4 timer.

Eftervirkning: Rysten (SMI og alle SMI-baserede færdigheder halveres).

Ingredienser: 30 gr. blade fra liliansurten (plukket i det senere forår) og en gelé, der indeholder 5 gr. Korsurtblade (plukket om sommeren).

Færdighed: Drogekundskab.

## KARSONOLIE

Effekt: Kroppens modstandskraft mod kulde forbedres. En fornuftigt klædt person kan tåle kulde ned til -30 grader. Til gengæld lugter man så dårligt, at man automatisk bliver opdaget, hvis man kommer nærmere end 5 meter fra et væsen med lugtesans. Desuden kan man ikke bruge sin egen lugtesans, mens drogen virker.

Form: Olie.

Forbrugsmåde: Indgnides på kroppen.

Ventetid: 0

Virkningstid: 1T4+20 timer.

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Eftervirkning: -

Ingredienser: Karson er en bison-type, der lever i polarområderne. Af dens fedt kan man brygge karsonolie. Fra et voksent dyr kan man udvinde tre doser olie og fra en kalv én dosis.

Færdighed: Drogekundskab.

## **SORTBLOD (GIFT)**

Effekt: Skade (se gift i grundreglerne).

Form: Trægtflydende, sort væske.

Forbrugsmåde: Indtages med mad eller drikke eller via sår.

Ventetid: 1T4 KR.

Virkningstid: Se gift i grundreglerne.

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Eftervirkning: -

Ingredienser: 10 cl. mavesaft fra en flyveøgle.

2 knuste manticatoratænder. Giftstyrke 1T4+3.

Giften har en bitter smag, der gør, at den kan opdages i mad eller drikke. Slå for Prøvesmagen eller Opdage Fare, hvis giften er blandet i stærkt krydret mad. Hvis giften er blandet i mad, der ikke smager af ret meget, opdager den, der spiser maden, den fremmede, bitre smag uden at kaste en terning. Giften kan smøres på våben. En mantiora har 1T20+20 tænder. En flyveøgle har 1T10+10 cl. mavesaft.

Færdighed: Drogekundskab, giftkundskab.

## **CANAS**

Effekt: En dosis svarer til en dagsration mad.

Form: Hård, brødagtig kage.

Forbrugsmåde: Spises.

Ventetid: -

Virkningstid: 1 døgn.

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Eftervirkning: -

Ingredienser: 100 gr. mel fra gyldenkor og almindelige bageingredienser.

Færdighed: Drogekundskab.

## **SARRASOS**

Effekt: Alle kroppens sanser bliver mere følsomme og fintmærkende (+5 i alle Opfattelsesfærdigheder). Ulempen er, at hvis den påvirkede person udsættes for stærke sansindtryk (blændende lys, larm, etc.), må han eller hun slå et svært PSY-slag eller stå som bedøvet i 1T3 KR - ude af stand til at foretage sig noget aktivt.

Form: Pulver.

Forbrugsmåde: Indhaleres.

Ventetid: 1T6 KR.

Virkningstid: 1T10+10 minutter.

Ventetid: 1T4 minutter.

Eftervirkningstid: 1T10+10 minutter.

Eftervirkning: Rysten (SMI og alle SMI-base-

rede færdigheder halveres).

Ingredienser: 3 gr. pollen fra purpur anemone (kun til at finde i det sene forår). Pollendosen kræver 100 blomster.

Færdighed: Drogekundskab.

## **STJERNEDRIK**

Effekt: Al tankevirksomhed skærpes (INT forøges 1T4 point).

Form: Væske.

Forbrugsmåde Drikkes.:

Ventetid: 2T4 minutter.

Virkningstid: 1T20+60 minutter.

Ventetid: 1T6+10 minutter.

Eftervirkningstid: 1T20+120 minutter.

Eftervirkning: Brugeren falder i søvn.

Ingredienser: 25 gr. Davidsblomst (plukket om foråret) og 7 gr. Tårebuskebær (plukket i sensommeren).

Færdighed: Drogekundskab.

## **KAMPDRIK**

Effekt: STY forøges med 1T6, SMI med 1T4. STY- og SMI-baserede færdigheder forhøjes med lige så meget som SMI. Flytteformåen forøges med 2.

Form: Væske.

Forbrugsmåde: Drikkes.

Ventetid: 1T6 minutter.

Virkningstid: 1T4+15 minutter.

Ventetid: 1T6 minutter.

Eftervirkningstid: 1T6+20 minutter.

Eftervirkning: Rysten og sløvhed (Flytteformåen, INT, SMI og disses færdigheder halveres).

Ingredienser: 5 tænder fra en kimæres løvehoved. Der findes 1T20+30 tænder pr. hoved. Færdighed: Drogekundskab.

## **ERISINON (GIFT)**

Effekt: Voldsomme hallucinationer.

Form: Grønt pulver.

Forbrugsmåde: Blandes med vand og drikkes.

Ventetid: 1T3 minutter

Virkningstid: 1T10+10 minutter (halveres hvis man klarer giftslaget).

Ventetid: -

Eftervirkningstid: -

Eftervirkning: -

Ingredienser: 3 frugter fra gyldenbusken (plukket i sensommeren). Giftstyrke 10.

Færdighed: Drogekundskab, giftkundskab.

## SMAUGIFONIA

Effekt: Mens drogen virker, ophæves lidt efter lidt enhver tilstand af krampe, skræk og/eller angst, som brugeren befinder sig i. Det gælder også tilstande, der er fremkaldt af magi.

Form: Drik.

Forbrugsmåde: Drikkes.

Ventetid: 1T3 minutter.

Virkningstid: 1T4 minutter.

Ventetid: 0

Eftervirkningstid: 1T4+2 timer.

Eftervirkning: Når virkningstiden er forbi, falder brugeren helt afslappet i søvn i 1T4+3 timer. Når han eller hun vågner, er vedkommende tilbage i sin gamle skikkelse.

Ingredienser: 5 dragebær (plukket midt i højsommeren).

Færdighed: Drogekundskab, Lægeurkundskab.

## REKUPERA (GIFT)

Effekt: Dyb søvn.

Form: Blåt pulver.

Forbrugsmåde: Indtages med mad og drikke.

Ventetid: 1T6 minutter.

Virkningstid: 1T6+6 timer (halveres hvis man klarer giftslaget).

Ventetid: 0

Eftervirkningstid: 1T4 timer (halveres hvis man klarer giftslaget).

Eftervirkning: Hovedpine og sløvhed. SMI, INT og disses færdigheder halveres (afrundes nedad).

Ingredienser: 10 dragebær (plukket midt i højsommeren) og 10 gr. Korsurtblade (plukket om sommeren).

Færdighed: Drogekundskab, lægeurkundskab. Drogens styrke er 1T6+FV.

## PLANTER

### DRAGETRÆ

Type: Træ.

Hyppighed: Sjælden.

Klimabælte: Tempererede.

Voksested: Tørre bjergskråninger.

Løvform: Som løn, blot mere takket.

Løvfarge (efterår): Mørk purpur (sorte).

Blomstertype: Korsurtlignende.

Blomsterfarve: Mørkeblå.

Blomstringstid: Sent forår.

Frugttype: Store tyttebær (meget søde).

Frugtfarve: Rød.

Frugtsæson: Højsommer.

Dele der anvendes til droger: Bærret.

## SVANEBLOMST

Type: Urt.

Hyppighed: Usædvanlig.

Klimabælte: Subtropiske.

Voksested: Mark og enge.

Løvform: Liljelignende.

Løvfarge (efterår): Grøn (brun).

Blomstertype: Lilje.

Blomsterfarve: Hvid.

Blomstringstid: Sent forår, tidlig sommer.

Frugttype: -

Frugtfarve: -

Frugtsæson: -

Dele der anvendes til droger: Rodløget.

## KORSURT

Type: Urt.

Hyppighed: Almindelig.

Klimabælte: Subarktiske.

Voksested: Sumpområder.

Løvform: Korsformede.

Løvfarge (efterår): Grøn (brun).

Blomstertype: Anemone.

Blomsterfarve: Rød.

Blomstringstid: Sommer.

Frugttype: -

Frugtfarve: -

Frugtsæson: -

Dele der anvendes til droger: Blad, rod.

## LILIANSURT

Type: Urt

Hyppighed: Sjælden.

Klimabælte: Subtropiske.

Voksested: Pinjeskove.

Løvform: Tulipanformede.

Løvfarge (efterår): Grøn (grøn).

Blomstertype: Tulipanlignende.

Blomsterfarve: Gulgrøn.

Blomstringstid: Tidligt forår.

Frugttype: -

Frugtfarve: -

Frugtsæson: -

Dele der anvendes til droger: Bladet.

## DAVIDSBLOMST

Type: Urt.

Hyppighed: Usædvanlig.

Klimabælte: Tempererede.

Voksested: Strande langs havet.  
Løvform: Sekstakkede.  
Løvfarve (efterår): Grøn (rødbrun).  
Blomstertype: Rørlignende.  
Blomsterfarve: Gul.  
Blomstringstid: Forår.  
Frugttype: -  
Frugtfarve: -  
Frugtsæson: -  
Dele der anvendes til droger: Blomsten.

## TÅREBUSK

Type: Frodig busk.  
Hyppighed: Usædvanlig.  
Klimabælte: Tempererede.  
Voksested: Sandede skovområder.  
Løvform: Rund.  
Løvfarve (efterår): Grøn (orange).  
Blomstertype: Kirsebærlignende.  
Blomsterfarve: Lys blå.  
Blomstringstid: Sent forår.  
Frugttype: Kirsebærlignende.  
Frugtfarve: Blå-violet.  
Frugtsæson: Sensommer.  
Dele der anvendes til droger: Bærret.

## GYLDENBUSK

Type: Busk.  
Hyppighed: Meget sjælden.  
Klimabælte: Tempererede og subtropiske.  
Voksested: Åbne skove.  
Løvform: Nåle.  
Løvfarve (efterår): Gyldengul (gyldengul).  
Blomstertype: Små og uanselige.  
Blomsterfarve: Grøn.  
Blomstringstid: Forsommer.  
Frugttype: Hindbærlignende.  
Frugtfarve: Orange.  
Frugtsæson: Sensommer.  
Dele der anvendes til droger: Bærret.

## GYLDENKORN

Type: Sædekorn.  
Hyppighed: Meget sjælden i vild form. Gylden-korn dyrkes systematisk af skovelfolk.  
Klimabælte: Tempererede.  
Voksested: Mark og enge.  
Løvform: Uinteressant.  
Løvfarve (efterår): Uinteressant.  
Blomstertype: Uinteressant.  
Blomsterfarve: Uinteressant.  
Blomstringstid: Uinteressant.  
Frugttype: Kornaks.

Frugtfarve: Gyldengul.  
Frugtsæson: Efterår.  
Dele der anvendes til droger: Akset.

## PURPURANEMONE

Type: Urt.  
Hyppighed: Meget sjælden.  
Klimabælte: Subarktiske.  
Voksested: Langs åer og bække.  
Løvform: Aflang.  
Løvfarve (efterår): Grøn (brun).  
Blomstertype: Ligner stor anemone.  
Blomsterfarve: Purpur.  
Blomstringstid: Sent efterår.  
Frugttype: -  
Frugtfarve: -  
Frugtsæson: -  
Dele der anvendes til droger: Pollen.

## SORTBLÆRE

Type: Urt.  
Hyppighed: Sjælden.  
Klimabælte: Arktisk.  
Voksested: Strande langs kysten.  
Løvform: Som Fandens Mælkebøtte.  
Løvfarve (efterår): Sort (sort)  
Blomstertype: Som Fandens Mælkebøtte.  
Blomsterfarve: Blå.  
Blomstringstid: Højsommer.  
Frugttype: -  
Frugtfarve: -  
Frugtsæson: -  
Dele der anvendes til droger: Roden, der graves op i det sene efterår.

## GALGEURT

Type: Urt.  
Hyppighed: Meget sjælden.  
Klimabælte: Tempererede.  
Voksested: Tidligere henrettelsessteder, galgebakker m.v.  
Løvform: Runde.  
Løvfarve (efterår): Grøn (brun).  
Blomstertype: Roselignende.  
Blomsterfarve: Vinrød.  
Blomstringstid: Højsommer.  
Frugttype: -  
Frugtfarve: -  
Frugtsæson: -  
Dele der anvendes til droger: Bladene.

# UDRUSTNINGS OVERSIGTER



I dette afsnit finder du lister over alle mulige slags udrustninger. Listerne er inddelt efter emne. Alle priser er i sølvmonter og vægten er i BEP, hvor intet andet er angivet.

## BÆREEVNE

En rollepersons normale bæreevne er lig med STY antal BEP. Hvis han eller hun bærer mere

Byrde	Bevægelsesreduktion	CL- & SMireduktion
0,0-0,5 xSTY	±0	±0
0,5-1,0 xSTY*	-20%	-1
1,0-1,5 xSTY*	-40%	-3
1,5-2,0 xSTY*	-60%	-7†

\*Med denne byrde kan rollepersonen ikke svømme. †Ingen SMI-baserede færdigheder kan bruges.

DIVERSE VÆRKTØJ			1/2 tomme reb		Tallerken		
Navn	Vægt	Pris	(20 meter)	2	12	af træ	1/4 1,2
Træsav	1	60	1 tomme reb			af tin	1/4 25
Snedkerhammer	1/2	18	(20 meter)	4	25	af sølv	1/4 190
Træhammer	1/2	2	Kæde (5 meter)	1	80	af guld	1/4 3750
Håndøkse	1	40	Kraftig kæde			af ler	1/4 2,5
Skovøkse	1	75	(5 meter)	2	250	af porcelæn	1/4 60
Jernbor (5 stk)	1/2	50	Træstige (2 meter)	4	60	Trækrus	1/4 1,2
Stemmejern	1/2	25	Rebstige (5 meter)	1	30	Tinkrus	1/4 40
Murske	1/2	40	Entrehage	1/2	25	Porcelænkop	1/4 60
Stenbor	1	50	Saks	1/4	50	Sølvbæger	1/4 125
Koben	1	25				Guldbæger	1/4 2500
Småsøm (100 stk)	1/2	75	KØKKENUDSTYR			Fin porcelænskål	1/4 125
Store søm (10 stk)	1/2	50	Navn	Vægt	Pris	Krystalskål	1/4 250
Skruer (10 stk)	1/2	100	Stegepande i jern			Fin krystalskål	1/4 1500
Skruetrækker	1/4	15	Lille	1	15	0,3 kg saltkar	
Knibtang	1/4	20	Stor	1	40	af tin	1/4 190
Jernkiler (3 stk)	1/2	15	Jerngryde			af sølv	1/4 440
Trælim (1/2 liter)	1/2	4	(1 liter)	1	15	af guld	1/4 8750
Farve (4 liter)	2	35	(2 liter)	1	25	Drikkehorn	1/4 25
Trætomme (1 m)	1/2	7	(4 liter)	2	45	Forsølvet do.	1/4 100
Vinkel	1	12	Jernkedel			Jerngenstande kan forsværes. De	
Fiskeysnore (10 meter)	1/4	1	(20 liter)	4	225	koster da 50% af prisen for en	
Fiskekroge (10 stk)	1/4	10	(40 liter)	8	500	ægte sølvgenstand. De kan også	
Hakke	1	125	(100 liter)	21	1250	forgyldes, og koster da 30% af	
Skovl	1	40	(200 liter)	41	2500	prisen for en ægte guldgenstand.	
Spade	1	75	Træske	-	1	BEHOLDERE	
Segl	1	40	Kniv			Alle vægtangivelser er for tomme	
Le	1	60	af tin	-	7	beholdere. Tre liter vand vejer 1	
Høtyv	1	60	af sølv	-	50	BEP.	
Plovskær af jern	4	190	af guld	-	750	Navn	Vægt Pris
Forhammer	2	40	Ske			Træanker (25 liter)	1 20
Bærbar ambolt	3	190	af tin	-	7	Trætønde	
Normal ambolt	8	625	af sølv	-	50	(50 liter)	2 30
Lille blæsebælg	1	90	af guld	-	750	(100 liter)	3 50
Stor blæsebælg	4	190	Gaffel			(200 liter)	6 90
Flytbar smedje	16	625	af tin	-	10	Lærkrukke	
Smedje	170	1870	af sølv	-	75	(1/2 liter)	1/2 2,5
Lille gribetang	1	25	af guld	-	875	(2 liter)	1 7
Stor gribetang	1	50	Øseske			(4 liter)	1 12
Jernbarre	4	75	af træ	1/4	1,5	(20 liter)	3 40
Kobberbarre	4	80	af tin	1/4	25	Glaslomme-	
Blybarre	4	60	af sølv	1/4	75	lærke (1 dosis)	- 60
			af guld	1/4	1500		

end dette, tvinges vedkommende til at gå langsommere. Det er muligt for en person at belæse sig for alvor, også med mere end han eller hun kan bære uden besvær. Men selv lettere byrder, kan være til besvær i visse situationer, og byrder påvirker personens flytteformåen samt SMI og SMI-baserede færdigheder. Almindeligt tøj, som en rolleperson bærer, medregnes ikke, når byrden beregnes.

Glaslomme-lærke (5 doser)	1/4	150
Tinlomme-lærke* (1 dosis)	-	25
Tinlomme-lærke* (5 doser)	1/4	60
Lerlomme-lærke (1 dosis)	-	2,5
Lerlomme-lærke (5 doser)	1/4	10
Træspand (20 liter)	1	3
Metalspand (20 liter)	1	25
Læderspand (20 liter)	1	12
Feltflaske (1/2 liter)	1/4	5
(1 liter)	1/4	7
(2 liter)	1/4	12
Vandsæk (4 liter)	1/2	12
(20 liter)	1	25

\*Findes også af sølv til 5 gange tinlommelærkens pris.

### TØJ (ALLE PRISER I KM)

Navn	Pris
Bukser	25
Baskerhue	15
Bælte	20
Hattefjer	10
Hat	30
Jakke	30
Kjortel	20
Kjole	50
Korte bukser	10
Snørestøvler	75
Kappe	100
Hue	5
Sandaler	10
Bredskygget hat	25
Støvler	
høje, hårde	200
høje, bløde	100
lave, hårde	100
lave, bløde	50
Sørk	15
Tunika	20
Undertøj & strømper	15
Sweater	20
Uldvanter	10

### FELTUDRUSTNING

Navn	Vægt	Pris
Olielampe	1/2	7
Olielygte	1	40
Lampeolie (1/2 liter)	1/2	2,5
Fakkel	1/2	1
Lille rygsæk (2 BEP)	1	5
Mellemstor rygsæk (4 BEP)	1	10
Stor rygsæk (6 BEP)	1	20
Lille sæk (1 BEP)	1/4	1

Mellemstor sæk (2 BEP)	1/4	2
Stor sæk (4 BEP)	1/4	3
Kæmpestor sæk (8 BEP)	1/2	4
Fyrtøj	1/4	2,5
Æske til gløder	1/2	10
Lædertelt (2 mands)	8	190
(4 mands)	16	375
(8 mands)	30	875
Lærredstelt (2 mands)	5	125
(4 mands)	10	250
(8 mands)	16	500
Fiskekrog og fiskesnøre	1/4	2,5
Lille fiskenet	1/2	12
Stort fiskenet	1	60
Tyndt tæppe	1	60
Tykt tæppe	1	125
Skindtæppe	2	310
Sengetøj af stof	3	25
Sengetøj af læder	3	60
Halmmadras	1/2	2,5
Halm (til en uge)	1	0,5
Sammenklappelig træseeng	6	250
Fint uldlagen	1/2	165
Lagen af linned	1/2	315
Myggenet (2x2 meter)	1/4	125
Feltbestik	1/2	100
Bæltespung (20 mnter)	1/4	5
Møntbælte (100 mnter)	1/2	10
Snarer (3 stk)	1/2	2

### DIVERSE

Genstand	Vægt	Pris
Voksalys	-	1
Klokke (håndbetjent)	1/4	10
Hængelås	1/2	180
Pen, blæk & pergament	1/2	3
Buestreng	-	0,1
Sytråd (10 meter)	-	0,1
Synål	-	0,1
Timeglas	1	875
Minutglas	1/4	190
Solur	4	500
Glaskugler (20 stk)	1/2	25
Helligt symbol		
Træ	1/4	1
Sølv	1/4	40
Lokkehorn	1/2	50
Signalhorn	1/2	30
Harpe	5	350
Lyre	1	75
Sækkepibe	3	150
Håndtromme	1	40
Fele (violin)	3	250

Fløjte	1/4	50
Ski	2	20
Skøjter	1	20
Snesko*	1	5

\*Halverer en persons flyttefor-måen.

### DROGER

Navn	Chance	Pris
Dauidsblomst	15%	7 sm/g
Dragetræsbær	10%	55 sm/stk
Firkløver	100%	1 sm/blad
Gyldenbuskebær	5%	120 sm/stk
Gyldenkornt	15%	80 sm/hg
Korsurt, blad	85%	5 sm/g
Korsurt, rod	70%	5 sm/g
Lakridsrod	60%	5 sm/rod
Liliansurt	10%	6 sm/g
Purpurane-monepollen	5%	200 sm/g
Saffran	100%	20 sm/g
Stormhat <sup>3</sup>	10%	100 sm/dosis
Svaneblomst, løg	15%	350 sm/stk
Tårebuskebær	15%	23 sm/g
Hvidløg	100%	4 km/fed
Duragos	30%	115 gm/dosis
Canas <sup>1</sup>	3%	80 gm/tablet
Karsonolie <sup>2</sup>	30%	50 gm/dosis
Liliansdroge	7%	200 gm/dosis
Sarassos	2%	320 gm/dosis
Smaugifonia	1%	280 gm/dosis

1) Findes altid på skovlverfolks bopladser, men sælges kun til elverfolk.

2) Kun i arktiske egne.

3) Kræver først held i brugen af færdigheden Underverdenen.

4) Der er en chance for, at drogen eller ingrediensen skal kunne findes hos en urtekræmmer. I et normalt samfund findes der ca. 1 urtekræmmer pr. 500 indbyggere.

### MAD & DRIKKE

Navn	Pris
Frugtsaft	4 pr. anker
Øl	5 pr. anker
Cider	10 pr. anker
Mjød	5 pr. anker
Vin, simpel	15 pr. anker
fin	20 pr. anker
Feltproviant	16 km pr. dagsra-tion



**HÅNDVÆRK OG TJENESTER**

Navn	Pris
Førsåling	1
Besøg i badstue	1
Klipning	3
Barbering	2
Bogindbinding	40 pr. bind
Horoskop	100 pr. spørgsmål
Vask	3 pr. kg.
Oversættelse	*

\* 2x (Grundpris i baggrundspoint for det ukendte sprog) sm pr. 100 ord. Baggrundspointene angives i afsnittet om færdigheder. Eksempel: En oversættelse fra dragesproget koster (2x20=) 40 sm pr. 100 ord.

**TRANSPORTMIDDEL**

Navn	Vægt	Pris	Lasteevne†	Mindste trækdyr
Let, tohjulet vogn*	20	1500	50	1 pony
Stor, tohjulet vogn	60	1000	100	2 muldyr
Firhjulet vogn	100	2000	200	2 middelstore heste
Robåd/sejlbåd	45	250	120	
Sejlbåd	300	4000	500	
Lille kano	25	300	100	(12 KP)
Stor kano	50	700	200	(14 KP)

\* Dette er et let og sportsligt køretøj, der ligner romerske væddeløbsvogne. Hvis vognen trækkes af en middelstor eller stor hest tilbage-lægger den på gode veje 40 km i løbet af en dagsmarch.

† Lastevnen angives i BEP. Når man beregner, hvor mange personer, der kan være i et transportmiddel, er 3 BEP=1 STØ. Husk på at BEP ikke bare angiver vægt, men BEP kan også vise, hvilket omfang en ting har.

**TRÆK- OG RIDEDYR**

Navn	Pris
Æsel	190
Muldyr	375
Pony	250
Hest,	
let	300
middelstor	500
stor	700
Okse*	200
Kamel	500
Elefant	2200
Utæmmet & utilredet	x0,5
Kamptrænet	x10

\* Dagsmarchen for en oksekærre er to tredjedele af den normale.

Ridedyr kan maksimalt bære 2xSTY antal BEP. Overlæssede ridedyr kan nægte at flytte sig. Husk at 1 STØ=3 BEP. Hvilket køretøj, dyret kan trække, er noteret i tabellen.

**RUSTNINGER FOR RIDEDYR**

Navn	Abs	Vægt
Pris		
Læder	2	STØ/4
5xSTØ		
Ringbrynje	4	STØ/2
40xSTØ		

**ANDEN RIDEDYRS****UDRUSTNING**

Navn	Vægt	Pris
Saddel	1	50
Saddeltasker (5 BEP)	1	20
Elefantsaddel (tre personer)	20	200

**TYVEVÆRKTØJ**

Genstand	Mål	Pris	Kommentarer
Dirke (10 stk)	15 cm	225	
Lange dirke (10 stk)	45 cm	320	
Utilfilede nøgler (10 stk)	–	140	
Nøgelfile (6 stk)	–	100	
Voksklump	–	4	
Nøglehulssav	–	375	
Glimmerplade	15x10 cm	15	Løfter kroge af gennemdørsprækker
Håndbor	20 cm	85	Snordrevet, 2 cm i diameter
Mejsel	–	16	
Spejl	3 cm	90	På 25 cm skaft
Lille hammer	20 cm	10	
Metalsav (nedstryger)	–	550	
Søgestænger	25 cm	35	Af stål, med og uden krog
Smøreolie	25 ml	8	
Snøre	50 m	2	
Stenkugler (24 stk)	–	5	Kastes foran forfølgere
Stemmejern	25 cm	35	
Tang	12 cm	50	
Værktøjstaske	*	10	

\* En værktøjstaske kan indeholde al den oven for nævnte udrustning. Den vejer da 3 BEP.

## GÆSTGIVERI

Gæstgiveriet er et sted, der spiller en stor rolle under en eventyrfærd. Der finder man mad, husly og allehånde rygter samt personer, der kan udsørges om vej og opgaver. Et gæstgiveri, værtshus eller en kro uden overnatningsmuligheder, kaldes for en taverna.

I stueetagen i et gæstgiveri ligger gildetuen, hvor serveringen finder sted. I tilknytning til dette ligger køkkenet. På etagen oven på ligger soveværelserne. I gæstgiveriets gård finder man stald, wc og badstue.

Der findes fire typer af gæstgiverier: fint, normalt, fattigt og slum. De fine gæstgiverier besøges først og fremmest af adelsmænd og rige borgere. De normale gæstgiverier ligger langs landevejene eller i byernes bedre dele. Et rent lokalt værtshus eller gæstgiveri er som regel fattigt indrettet. Havneknejper og billige beværtninger klassificeres ofte som slum.

### GÆSTGIVERIETS UDSEENDE OG SERVICE

Ting	Slum	Fattigt	Normalt	Fint
Antal småborde <sup>1</sup>	—	1T4	1T8	3T6
Antal langborde <sup>2</sup>	3T4	2T3	2T4	1T6
Antal aflukker <sup>3</sup>	—	1T4	2T4	2T4
Chance for at få aflukke	0%	15%	95%	95%
Antal sovesale	1	2	2	—
Antal senge/sovesal	4T4+4	4T4+2	3T4+2	—
Antal dobbeltværelser	1	1T3+1	1T3+4	1T3+5
Antal enkeltværelser	1	1T3	1T3+3	1T3+5
Chancen for at få et sted at sove <sup>4</sup>				
Sovesal	50%	55%	55%	—
Dobbeltværelse	20%	35%	45%	75%
Enkeltværelse	30%	25%	25%	65%
Bad	nej	ja	ja	ja
Tjener	værten	værten	værten	værten+1
Udamider	værten	værten	1	1T3
Kok	1	1	1	1T3
Ekstra køkkenpersonale	nej	nej	1	1T4+1
Chance for underholdning <sup>5</sup>	35%	45%	65%	50%
Chance for stald	15%	25%	60%*	100%
Chance for vognskur	nej	nej	15%*	50%

### UNDERHOLDNING

Rollepersonerne kaster mønter til de underholdende som betaling. Ejer rollepersonerne mindre end 30 km, behøver de ikke at betale.

Musiker 1T6 km  
 Danserinder 1T10 km  
 (mandlige rollepersoner)  
 1T3-1 km  
 (kvindelige rollepersoner)  
 Gøglere 1T8 km

### GÆSTGIVERI/PRISER

Mad & drikke	Pris
Enkel grøntsagstuvning	5 km
Kødstuvning	10 km
Kødstykke og roer	30 km
Godt måltid (ikke slum)	50 km
Luxus måltid (ikke slum eller fattigt)	10 sm
Festmåltid	20 sm
Øl (lågkande)	2 km
Mjød (lågkande)	2 km
Cider (krus)	1 km
Vin (krus)	3 km
Indkvartering (pr. nat)	
Sovesal	3 sm
Dobbeltværelse	5 sm
Enkeltværelse	7 sm
Staldplads (pr. døgn)	
Æsler/Muldyr	7 km
Pony	6 km
Let+Middelstor hest	10 km
Stor hest	15 km
Okse	9 km
Elefant (ikke tilladt i byer)	10 sm
Eventyrdyr <sup>7</sup>	5 sm

1) 6 pladser

2) 15 pladser

3) 4 pladser

4) Hvis man får et værelse i et gæstgiveri, får man også staldplads eller vognplads, hvis en sådan findes ved gæstgiveriet.

5) Slå 1T20: 1-10 Troubadourer, 11-15 Danserinder, 16-19 Gøglere, 20 SLs special.

6) Ved en landevej 100%

7) Hippogrif, pegasus m.v.

### HASARDSPILUDRUSTNING\*

Terninger	Pris/par*
træ	2
tin	20
sølv	100
elfenben	400
guld	500
Kortspil (52 kort)	30

\*Vil man have preparerede terninger eller mærkede kort, koster det ti gange mere.



