

# Lyssky magikere

version 2.2

## Indhold

Lyssky magiker .....	2
Oplæring .....	2
Dhar og forvitring.....	2
Optagelse i et kollegium.....	2
Koge hus.....	2
Armbånd .....	3
Magiske remedier .....	3
Lysskymagier karrierer.....	3
Klog kone .....	3
Lyssky magiker.....	4
Sortkunstner .....	4
Necromancer.....	5
Evner .....	5
Forskning 1-2.....	13
Magi listen .....	16
Niveau 0 - Ynkelig magi .....	16
Niveau 1 Magi.....	17
Niveau 2 Magi.....	18
Niveau 3 Magi.....	18
Sort magi.....	19
Geheimnishnacht .....	19
Drikke.....	23
Bryg: .....	23
Eliksirer:.....	23

## Lyssky magiker

Dem der studerer det okkulte uden at indordne sig under de otte kollegier for magi, kaldes de "lyssky magikere". Disse har medfødte magiske evner, der måske først udvikler sig i en sen alder eller bliver holdt hemmeligt for omverdenen. Hvis de bor langt uden for lands lov og ret, eller bor i en af de større byer og af personlige årsager ønsker at studerer i al hemmelighed, falder man under denne kategori. Man har ikke nødvendigvis nogen lærer, men må klare sig med at købe okkulte bøger på det sorte marked, eller lytte til andre landsby hekse. Dem der overlever denne farlige læreperiode, og ikke bliver opslugt af de mørke kræfter, som de kanalisere i udførslen af deres kunst, har et farverigt liv af påkaldelser, åndemaninger, og okkulte møder foran sig.

I de små landsbyer starter mange velmenende ud, med at kurerer sygdomme, spå og velsigner markerne. Men langsomt forvitres deres sind af den magi, hvis farlige indflydelse de ikke forstår at værne sig imod. Mange af dem, der startede uskyldigt ud, ender med at forbande andre landsbyers kvæg, marker eller børn, og langsom kaste de den sidste rester af menneskelighed fra sig, mens deres kroppe og sind forvitres af den urkraft de kanalisere.

### Oplæring

Alle basis klasser er i princippet åbne, men for at blive oplært videre, skal man ligesom på alle andre stier finde en læremester eller opsøge en spilleder for at blive selvlærd. Man kan dermed ikke blive selvlærd lyssky magiker, uden at spørge en spilleder først!

### Dhar og forvitring

Da heksene ikke formår at begrænse den energi de kanalisere, og dermed uforvarende kommer til at bruge *Dhar* (sort magi), bliver de langsom forvitret af deres kunst. Dette sker fordi den lyssky magiker ikke er i stand til at lukke af for alle vindene undtagen én ligesom magikerne, og dermed kommer til at kanalisere den rå kraft fra alle otte vinde på samme tid. Derfor får de med tiden en psykisk eller fysisk deformitet, da den sorte magi forvitre deres sind og krop. Dette symboliseres ved, at en lyssky magiker, hver gang de lærer en ny formular på niveau 1 eller 2, får en deformitet. Forslag til deformiteter findes på tabellen sidst i sættet.

### Optagelse i et kollegium

En lyssky magiker, der bekender sig til et af kollegierne, har mulighed for at blive optaget i en af de otte kollegier, hvis han/hun bliver fundet værdig. Det er ikke alle der bliver optaget, og mange havner på bålet. Raten af succes afhænger meget af den magiker, man bekender sig til, hvor forvitret man er af sin kraft og den lyssky magikers alder. Fordi kollegierne som regel ikke optager folk over 20 somre gamle, da deres sind derefter anses for at være for snævert til at begribe de ufattelige underer, der ligger gemt i magiens væsen.

En Lyssky magiker kan overføre mange af sine kunster hvis de bliver optaget i kollegierne og mange talentfulde magikere udviklede deres evner selv inden de blev optaget. Kollegierne optager dog aldrig sortkunstnere, som har taget evnen "Sort sjæl" hvilket markerer den hårfine grænse imellem talentfuld ung og sortkunstner. De heldige, der bliver fundet i tide, kan se frem til en gloværdig tid under kollegiernes favn, hvor de (under nøje opsyn) kan udvikle deres kræfter yderligere inden for kollegiets til tider alt for snævre rammer... De mindre heldige hvis sjæl er mærket af de sorte kræfter de har bejlet til, ender i bålets rensende flammer...

### Koge hus

For at kunne brygge en drik skal den lyssky magiker have oprettet et koge hus med udstyr i form af min et kokekar eller kedel og eksempelvis: kolber, ingredienser, tørrede urter, stor røre

ske og glas med obskurt indhold o.l. Hver drik tager omtrent 5-10 minutter at lave. Det koster 4 Guld kroner at oprette et Koge hus (svarende til et opstillings rum for Alkymister). Den Lyssky magiker kan også udvide sit kogehus til et laboratorium eller eksperimentarie som beskrevet i Alkymist sættet, men det giver ikke nogen fordel.

### Armbånd

Længerevarende forbandelser symboliseres med et sort armbånd, der er påført en gul stribe, for hvert magi niveau man kan kaste. Medmindre man har evnen besværges, så skal armbåndet påføres en gul streg pr. magi niveau +1. Forbandelsen kan derefter kun ophæves med kommandoordet "Ophæve" hvis kasteren af ophæve formularen er på samme magi niveau eller højere, end den der har kastet forbandelsen. Man kan godt være påvirket af mere end en forbandelse af gangen, og heksen kan godt se de sorte armbånd og hvor stærke de er. Heksen er dog ikke i stand til at se hverken de røde eller de blå armbånd.

### Magiske remedier

Den lyssky magikers magi manifesterer sig anderledes end magikerne, og nogen gange er det ikke nok med de magiske ord, således kan forbandelserne eksempelvis udføres som ritualer med dukker + nåle + lok af håret fra offeret eller lignende, hvorefter man siger forbandelsen på dansk til offeret. Helbredelsen kunne være en healings teknik, hvor man holder hænderne på det område af modtageren, der skal heales, eller "Ophæve formularen" kunne være et ritual med røgelses afbrænding og åndemaning. Ovenstående er rollespils ideer, som er åbne for spillerne at benytte sig af, men det er ikke noget vi som spilledere kræver af folk, der vil spille lyssky magiker/heks.

## Lysskymagier karrierer

### Klog kone

I de små landsbyer starter mange velmenende ud, med at kurerer sygdomme, spå og velsigner markerne. Men langsomt forvitres deres sind af den magi, hvis farlige indflydelse de ikke forstår at værne sig imod. Mange af dem, der startede uskyldigt ud, ender med at forbande andre landsbyers kvæg, marker eller børn, og langsomt kaste de den sidste rest af menneskelighed fra sig, mens deres kroppe og sind forvitres af den urkraft de kanaliserer.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Giftblander I Helbredende drik Ynkkelig magi I-II		Basis	Lyssky magiker Skriftklog Urtekyndig

*OBS: Husk at en klog kone ligesom alle andre "magikyndig" karakterer starter på 0 XP. Dvs. man kan ikke overføre xp fra en tidligere karakter til en lysskymagiker-rolle.*

## Lyssky magiker

Dem der studerer det okkulte uden at indordne sig under de otte kollegier for magi, kaldes ofte de "lyssky magikere". Disse har medfødte magiske evner, der måske først udvikler sig i en sen alder eller bliver holdt hemmeligt for omverdenen. Hvis de bor langt uden for lands lov og ret, eller bor i en af de større byer og af personlige årsager ønsker at studerer i al hemmelighed, falder man under denne kategori. Man har ikke nødvendigvis nogen lærer, men må klare sig med at købe okkulte bøger på det sorte marked, eller lytte til andre landsby hekse. Dem der overlever denne farlige læreperiode, og ikke bliver opslugt af de mørke kræfter, som de kanaliserer i udførelsen af deres kunst, har et farverigt liv af påkaldelser, åndemaninger, og okkulte møder foran sig.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Bryg I-II	Bryg 1	Akademiker*	Kultist
Førstehjælp	Giftbrygger I	Alkymist	Sortkunstner
Giftbrygger II, III	Ynkelig magi II	Giftbrygger*	<i>(det går kun en vej herfra...)</i>
Meditation		Klog kone	
MP		Mester Intrigant*	
Niveau 1 Magi: I-II*		Omrejsende	
Samler I		magiker	
Ynkelig magi: (ubegrænset)		Urtekyndig*	
Akademisk videnskunst I			
- Magi &			
- Necromanti.			

## Sortkunstner

Du har købt okkulte bøger fra omrejsende handelsfolk og studeret magien i skjul, både fra omrejsende heksemestre og ved at iagttage magikerne i skjul. Der er vældige kræfter til rådighed for den der har evnerne og tør bruge dem! Det sitrer i fingrene når den rå kraft fejer igennem dine hænder og fejer dine forblindede fjender af vejen. Magikerne fra de otte kollegier eller "rigtige magikere" som de kalder sig, er gamle og forstokkede. Du har kun hån tilovers for deres regler og den uvidenhed, som er ophavet til deres frygt for den såkaldte "sort magi". Nææ du kunne snildt feje deres ynkelige formularer til side og dræbe dem i en håndbevægelse uden så meget som at blinke, de er ikke andet end svæklinge der ikke har mestret magiens sande væsen!

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Besværger	Akademisk videnskunst I	Lyssky magiker	Necromancer
Bryg (ubegrænset)	- Necromanti &	Magiker	
Eliksirmester	- Magi	Mester Alkymist	
Falden magiker I*	Giftbrygger II		
Giftmager I	Niveau 1 Magi: I		
Indviet			
MP			
Niveau 1 magi: (ubegrænset)*			
Niveau 2 magi: I-II*			
Samler II			
Sort sjæl I-II			
Ynkelig magi: (ubegrænset)			
Akademisk videnskunst II			

- Magi &
- Necromanti.

\*Denne evne behøves ikke at købes, for at kvalificerer sig til karrierer exit.

## Necromancer

Du er almægtig og verden burde knæle for dine fødder! Efter mange nætter med ritualer i fuldmånens skær har du opnået en kraft, som kun få tør drømme om. Du har mestret nekromantien, kommanderer horder af udøde og den vældige kraft du kanalisere, kan kun få i den gamle verden hamle op med. Dine fjender dør som fluer af sjældne sygdomme eller små sår, og mødre gemmer deres døtre for dig, når du går forbi – og med god grund, for du mangler altid ofre til dine ritualer og gravene tømmes langsomt for potentielle udøde. Men du har tiden for dig. Du som kan kontrollere døden her kun en kort formular fra selv at undslippe Morr's rige for altid!

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg (ubegrænset)	Besværger	Sort kunstner	<i>Bundet til en pæl på et bål eller med din lærings kniv i ryggen ...</i>
Cirkelleder	Indviet		
Giftmager II	Samler II		
Gravens slør	Sort Sjæl I		
Heksemester I-II	Akademisk videnskunst II		
Kommandere udød I-IV	- Magi		
Litch I-III	- Necromanti.		
Mestre ynkelig magi I-II	Gift mager I		
MP	+ Flot kostume*		
Niveau 1 magi: (ubegrænset)*			
Niveau 2 Magi: (ubegrænset)*			
Niveau 3 Magi: I-III*			
Samler III			
Sort Sjæl II-III			
Ynkelig magi: (ubegrænset)			
Akademisk videnskunst III			
- Magi &			
- Necromanti.			

\* Kostumet skal godkendes af en spilleleder.



# Evner

## Akademisk Videnskunst (vælg type)

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** 11-4

**Beskrivelse:** I denne evne indgår der mange forskellige, såsom:

Astronomi, Dæmonologi\*, Filosofi, Historie, Ingenørkunst, Jura, Magisk viden, Nekromantik\*, Runer, Slægtsforskning/Herladik, Strategi/Taktik, Teologi, Videnskab og mange flere.

Det er vigtigt at bemærke at disse evner ikke gør at man kan f.eks. kaste magi hvis man har "Magisk viden" og/eller "Teologi". Rollen vil kunne udtale sig om magi og magiske formularer (og hvis spilleren har læst magisættet), på det niveau svarende til rollens niveau i Akademisk Videnskunst (Magisk viden).

En *trolldmand* skal have Akademisk Videnskunst (Magisk viden) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

Det samme gør sig gældende for *præster*, der skal have Akademisk Videnskunst (Teologi) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

Nogle af evnerne har måske ikke den store spiltekniske indflydelse (f.eks. Filosofi), men er med til at give rollen dybde og karakter. Det vil også give mening hvis ens rolle havde "Akademisk Videnskunst (Strategi/Taktik) 3", hvis man spiller en gammel general. Og især hvis rollen gerne vil fortælle om alverdens slag og strategiske spisfindigheder.

Som spiller vil man kunne gå til en spilleleder og stille spørgsmål, der falder ind under ens valgte "Akademisk Videnskunst" – alt efter rollens niveau, vil man få et svar der matcher rollens viden.

## Analyse

**Evnetype:** Basis, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Du har stødt på mangan en beskrivelse af alkymisternes ædle kunst i dine skrifter. Du kender hver en duft, hver en kulør og hver en smag af selv den sjældneste Elixir. Du er blot et opslag fra at identificerer sådanne drikke, såfremt de er brygget korrekt.

Hvis du bruger 10. min på at slå drikken op i dine bøger eller undersøge den i et laboratorium, kan du identificere drikken uden at indtage den. (Du må efter den 10 min. lange undersøgelse, kigge på den påhæftede seddel, og læse drikkens effekt, uden at drikke eliksiren).

## Bedrevidende

**Evnetype:** Basis, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Du er en legende inden for dit fag, mener du i hvert fald selv. Hvis du gad tage rejsen, kunne du snildt få et en plads som lektor ved et af de største Akademier i kejserriget. Du fører dog en udmærket tilværelse her, og rejsen vil være trættende. Så du må nedlade dig til at bo i disse fjerne egne og ødsle din store viden udover de umælende fjolser, der omgiver dig. Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

### **Besværger**

**XP:** 75

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst I (necromanti), formularen: "Onde øjne"

**Beskrivelse:** Efterhånden kan du mange forbandelser, både dyr, mennesker og naturen kan du forvitre og få til at visne og dø. Du har fortryllet mange på din vej, og du er god til det! Med denne evne bliver dine forbandelser et niveau kraftigere, så de skal have en ekstra gul stribe. Kan du eks kaste niveau 1 magi, skal dine sorte armbånd have to gule streger. Kan du kaste niveau 2 magi, skal de dermed have tre gule streger.

### **Bryg**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Dit kendskab til lægeurterne har nået nye højder, og du har udviklet en helt ny mirakelkur. Denne mikstur vil gøre dig vid berømt i lægekredse, og dens gavnlige egenskaber kender ingen grænser. Du må vælge en af alkymistens bryg, som du nu kan fremstille. Du er i stand til at bruge rustning, der giver op til 3 RP. Obs. Vær opmærksom på, at du ikke kan bruge magi samtidigt med at du bære rustning.

### **Cirkel leder**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** Indviet, Akademisk viden (magi) III.

**Beskrivelse:** Du er indviet i de store magiske ritualers dybeste hemmeligheder, som udgøre selve grundstenen i de største formularer, påkaldelser og produktion af magiske artefakter. Din magiske krlft kender ingen grænser og de lavere magikere flokkes om dig, for at få del i din kraft. Du kan nu lede et ritual, som beskrevet under cirkelmagi i magisættet.

OBS: Man kan kun deltage i ét magisk ritual pr. spilgang, uanset om man leder ritualen som cirkelleder eller menig-deltager i ritualen i form af evnen "indviet".

### **Expert: Kniv og daggert**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Du har i mange år ikke brugt andet end små våben til at beskytte dig, dine kære og dine ejendele. Et sådant lille våben har måske været en del af dit professionelle udstyr som f.eks. en læges skalpel. Hvorom alting er, er du nu ret god med en kniv: Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv. Kæmper du med to (eller flere) knive får du stadigvæk kun +1 MRP. *En kniv må maksimalt have et blad der er 15 cm langt (lidt større end de forbudte skumkasteknive). En kniv er mindre end en dolk/daggert.*

### **Eliksirmester**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 125

**Rollekarakteregenskab:** mindst 3 bryg, Akademisk viden II (Videnskab)

**Beskrivelse:** Alkymisten kan lære drikke fra Eliksirlisten når han lærer et nyt bryg, inden for den retning af alkymien, som denne har valgt at studerer.

### **Falden magiker 1-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** I1-3, Sort sjæl I1-3, Kollegie evne I1-3

**Beskrivelse:** Efter lang tids oplæring i en af kejserrigets otte kollegier for magi har du vendt deres værdier ryggen og går dine egne veje. Hvorfor skal man begrænse sig til én magisk vind, når formularerne ligner hinanden så meget? Du har alligevel kontrol nok over vindene til at behærske flere af dem, så hvorfor lade sig begrænse af en flok snæversynede, små skræmte mænd!

Hver gang du tager denne evne får du adgang formularerne inden for endnu en af de magiske vinde. Man kan lære formularer op til og med det niveau, som det man har i evnen "Sort sjæl". Dvs. har man "Falden magiker I" og "Sort sjæl II", kan man lære op til niveau 2 formularer i én af de syv andre, samt alle formularerne fra sit originale kollegium op til det niveau, som man kunne lære inden man forlod magikerstien.

### **Filosofi (Kærlighed til viden)**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk Viden I (Valgfri)

**Beskrivelse:** Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det lige nettop du finder interessant ved faget. Du er et omvandrede leksikon og kunne med lethed få et stipendium på et af de større akademier i Altdorf.

### **Formular: Niveau 0-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** Niveau 0-1: 50 XP og Niveau 2-3: 75 XP.

**Rollekarakteregenskab:** I1-3, Akademisk viden (magi) I1-3.

**Beskrivelse:** Du får adgang til en formular på niveau 0 eller lavere. Denne formular skal vælges fra listen "Ynkkelig magi" sidst i sættet.

### **Forskning 1-2**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** Eliksirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

**Beskrivelse:** Se afsnittet om forskning.

### **Fysisk overlegen 1-6**

**Evnetype:** Basis, avanceret, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** I1-6

**Beskrivelse:** Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man kommer til skade. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på et antal HP svarende til rollens niveau i Fysisk overlegen. Eks. Er man faldet i kamp og har Fysisk overlegen 2, vågner man på 2 HP i stedet for normalt 0 HP. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkysmist drik for at genvinde yderligere HP.



### **Giftbrygger 1-3**

**Evnetype:** Basis, Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** I1-3

**Beskrivelse:** Du har igennem dit arbejde med lægeurterne fået et indgående kendskab til deres indvirkning på helbredet. Du forstår at helbrede symptomerne, eller fremskynde dem som det behager dig. Du kan fremstille og kurerer den type gift som niveauet svare til : 1: Søvn, 2: Besvime og 3: Dødelig. Man kan enten lave giften som et pulver/krystal eller som en drik. Hvis man laver det som drik kan den have en farve svarende til ens niveau eller en af de lavere, niveau 1: Rød, klar eller blå, niveau 2: Gul, niveau 3: Grøn. Eks. Har man Giftbrygger II kan man lave søvngift og besvime gift enten som pulver (bordsukker/salt) eller som en drik en én af farverne: Rød, klar, blå eller gul.

### **Giftmager 1-2**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst III (Videnskab eller necromanti)

**Beskrivelse:** Som alkymist slog du aldrig rigtig til, men forgive folk det har du altid været god til og kunder dem har du nok af! Med denne evne kan du lære alle eliksirerne på sortkunsternes eliksirliste. Desuden giver Giftmager dig adgang til Forskning på det samme niveau, som du har giftmager, dog kan du i ikke forske andet end gifte og emner der forbedre dine gifte. (Se afsnittet senere i sættet).

### **Gravens slør**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst II (Necromanti)

**Beskrivelse:** Efter at have brugt talløse nætter på omegnens kirkegårde med at grave knogler op eller samle sjældne urter, hænger der en helt særlig lugt over dig. Med denne evne ser uintelligente udøde som zombier og ghouls dig som en udød, og angriber dig ikke, medmindre du angriber dem først, begynder at løbe eller på anden måde gør unødigt opmærksom på dig selv.

### **Heksemester 1-2**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 75, 125

**Rollekarakteregenskab:** I1-2, Akademisk videnskunst III (Magi), Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Besværger & Sort sjæl II, Litch I.

**Beskrivelse:** Dine forbandelser er meget potente, og flere af dine fjender er bukket under ved at undervurderer styrken af dine forbandelser. Heksemester I: Hvis du kaster en forbandelse over en anden spiller, vil følgende effekt blive lagt til forbandelsen effekt: *Kastes en formular med effektordet "Frygt" i nærheden af spilleren, skal denne flygte somom effektordet frygt også var kastet på vedkommende.* Heksemester II: Du kan vælge to af effekterne for en forbandelse i stedet for én. Eks. har du heksemester to og kaster formularen "Onde øjne", kan du både gøre offeret mundlam (stum), blind og få vedkommende til at flygte, hvis der kastes frygt i nærheden af vedkommende.

### **Immun til gift 1-3**

**Evnetype:** Basis, avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** I1-3

**Beskrivelse:** Du har efter mange års vandring i byens underverden vænnet dig til giftattentater, og har sandsynligvis allerede taget livet af mere end en konkurrent. For hver niveau af denne evne bliver man

immun til den type gift, som svarer til ens niveau i gift immunitet:

**Niveau 1:** *Søvn og besvime gift.*

**Niveau 2:** *Dødelig gift og gifte af typen bryg.*

**Niveau 3:** *Gifte af typen eliksirer.*

### **Indviet**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst (magisk viden, necromanti eller dæmonologi) II

**Beskrivelse:** Din viden om magi er dyb og uudtømmelig, og kun få kan hamle op med din kraft, nu hvor du er blevet indviet i magiens allerhjemmeligste ritualer.

Troldmanden har fået indsigt i de større ritualer og bliver anset som dygtig nok, til at deltage i udførelsen af riterne. Du kan nu indgå i ritualer, når de bliver udført, og bidrage med MP.

OBS: Man kan kun deltage i ét magisk ritual pr. spilgang, uanset om man leder ritualen som cirkelleder eller menig-deltager i ritualen i form af evnen "indviet".

### **Kommandere udøde 1-4**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst III (Necromanti), Sort sjæl I, 1-4I

**Beskrivelse:** Du kan kanalisere vældige mørke kræfter og kan animere døde kroppe som om de var mannequindukker.

Med denne evne kan du styre lige så mange zombier eller lignende uintelligente udøde, som du har niveau i. Kontrollerer udøde. Du kan give dem kommandoer i korte sætninger, som de udfører efter bedste evne, men du kan ikke give dem komplekse ordre som "slå dem ned, men undlad at spise kvinderne".

### **Kommandere udød horde**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 150

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Sort sjæl III, kommandere udød IV

**Beskrivelse:** Dit tav på de udøde er overvældende og de følger dit mindste vink. Med denne evne kan du kontrollere alle uintelligente udøde inden for synsafstand, som beskrevet i kommandere udøde.

### **Kujonens nag**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Du ved, at du ikke er den bedste til at kæmpe, og du hader det, hver gang nogen beviser det. Men du har andre måder end at rejse dig igen og tage en omkamp. Næh, dine hænder skal ikke besudles ved at røre en eller anden ussel bølle. Det har du folk til. Hævnen er sød.

Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovre forstås.

### **Lick 1-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 100

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Sort sjæl I, Kommandere udøde II

**Beskrivelse:** Efter mange eksperimenter og søgen i ældgamle okkulte skrifter, har du endelige udvundet den kraft som ellers kun er forundt guderne selv! Du er stærkere end de ædle herrer, adelen og præster og dem der er værre!

Evnen lich beskriver din transmutering til en af de mest skrækindjagende skikkelser, som verden endnu har set! Selve tilstanden kan også opnås via evnen "Forskning". A) Når du tager evnen første gang, laver du en Hokruks, hvilket er en krukke eller anden hul genstand m. låg, der indeholder resterne af din sorte sjæl. Du kan ikke blive karakterdræbt, så længe krukken er intakt, men hvis hokruksen åbnes karakterdræbes du øjeblikkelig. B) Evnerne "Førstehjælp" og "Kirurgi" virker ikke på dig længere. C) Hvis ikke du allerede har taget formularen "Sjælesluger" så får du den, fremover kan du ikke kaste andre typer af magiske missiler end: Dødsskade. D) Hver gang du tager evnen Litch, får du adgang til en række nye evner. For at kunne stige et niveau højere i Litch, skal man have alle evnerne markeret med \* i det fåregående niveau.

#### **Lich 1**

Fysisk overlegen I\*  
Immun til gift I\*  
Tykhudet I\*  
Sort sjæl II\*

#### **Lich 2**

HP 1  
Fysisk overlegen II-VI  
Immun til gift II\*  
Sort sjæl III\*  
Tykhudet II\*

#### **Lich 3**

HP 1-2  
Kommandere udød horde  
Mestre sort magi  
Tykhudet III  
Regenerering  
Ranalds velsignelse

#### **Læse/Skrive Reikspiel**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** De fleste indbyggere i Kejserriget kan hverken læse eller skrive, men du er med blandt den lille skare af folk, der har brudt ordenes gåde og tillært jeg disse evner. Når man har knækket denne gåde, kan man kun se tilbage med foragt, på de uoplyste ignoranter, der ikke begriber hvad der gemmer sig af underværker på de tæt beskrevne sider. Med denne evne kan du læse og skrive alle tekster der er på dansk.

#### **Mestre sort magi**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 200

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst IV (Necromanti eller dæmonologi), Akademisk videnskunst IV (magi), Sort Sjæl III

**Beskrivelse:** Du er en af de få mester necromancere, hvis udøde fødder betræder den gamle verden. U svøber den sorte magi omkring dig, lige så let som herremanden svøber en kappe om sin skulder! Alle de formularer du kender, som har evnen "Geheimnischnacht" koster 1 MP mindre at kaste. Dog kastes de minimum som en niveau 0 formular.

#### **Mestre ynkelig magi 1-2**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 125

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden IV (magi), mindst fem niveau 0 formularer.

**Beskrivelse:** Du har studeret magiens inderste væsen, og udført alle de store ritualer. Den ynkelige magi, som kun er en skygge af den sande magi, er lige så naturlig for dig, som at gå hen af gade eller trække vejret. Nå hæver et øjenbryn, slår lynet ned; når du hvifter med hånden; ligger vindene sig og når du rører den syge; bliver denne rask!

Niveau I: Når du har fået denne evne, fordobler du dit daglige antal af Ynkelige formularer dvs. du kan nu hver spilgang kaste 2 \* dine MP + 4 formularer.

Niveau II: Du har ikke længere noget maksimum på, hvor mange niveau 0 formularer du kan kaste. Dvs. hvor

du før kunne kaste dine 2\* MP+4 formularer gratis, kan du nu i princippet kaste uendeligt mange niveau 0 formularer.

### **MP (Magi point)**

**Evnetype:** Basis, **XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** 11-x

**Beskrivelse:** Repræsenterer den mængde af energi som en magikyndig kan trække på, hver gang evnen tages får den magikyndige et ekstra magi point pr. spilgang

### **Ranalds velsignelse**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 125

**Rollekarakteregenskab:** -

**Beskrivelse:** Du er nu blevet så god og har overlevet så længe som et af det etablerede samfunds banemænd. Alle dine tricks du har måttet ty til gennem livet har gjort at du kan mærke mulighederne når de byder sig. Det siges, at på dit erfaringsniveau fatter selv guden Ranald interesse for dig og dine gøremål. Måske du kunne udnytte det...? Du kan derfor have din races maksimale HP med +1. Du får ikke et HP du kan bruge nu. Men har din race et maksimum på X HP, hæves maksimum nu til X+1.

### **Regenerering**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 125

**Rollekarakteregenskab:** Fysisk overlegen VI, HP 2

**Beskrivelse:** Din hud er hård som sten og dine muskler er hærdede efter mange års kamp, der er nærmest ikke et sted på din krop som ikke er dækket af arvæv. Der findes ikke den skade, som du ikke har pådraget dig i kamp og din krop har efterhånden vænnet sig til det. Med denne evne vågner du altid på fuld HP efter en kamp, i stedet for på 0 eller dit niveau i fysisk overlegen.

### **Samler 1-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden I (Videnskab eller Natur), 1-3I

**Beskrivelse:** Du kender skoven så godt som bagsiden af din egen hånd og ved præcis hvor du skal lede for at finde en tusindfryd eller en af lyseblå morgenstjerner.

Med denne evne kan du supplere de ingredienser du køber fra de omreisende handelsmænd med urter, som du finder i skoven, og dermed få en rabat på prisen. Med samler 1: ¼ i rabat på prisen for at brygge alle dine drikke. Samler 2: ½ i rabat på prisen for at brygge alle dine drikke, Samler 3: Kan du i skoven finde alle de ingredienser du behøver til at lave brygget "Helbredende drik".

### **Sort sjæl 1-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 50

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden II (Necromanti eller dæmonologi)

**Beskrivelse:** Du er velbevandret i det okkulte og efter mange års arbejde er du begyndt at kunne mærke hvordan din viden om det overnaturlige får dig til at fjerne dig mere og mere fra din menneskelighed, for jo mere man kigger ind i mørket, jo mere kigger det tilbage på én. Som alle andre sande sortkunstnere risikerer du at ende dine dage på bålet, hvis du bliver opdaget, men med de ufattelige kræfter som nu ligger åbne for dig, skal du nok fejle dine fjender af banen! Med denne evne får du adgang til at lære formularer markeret

som "Sort magi" på samme eller lavere niveau, som dit niveau i Sort sjæl. Derudover bliver du overfølsom overfor effektordet "Hvile", alt efter hvor korrumpet du er:

Sort sjæl 1: Bliver der kastet formularer med effektordet "Hvile" direkte på dig mister du 2 HP.

Sort sjæl 2: Hvis formularer med effektordet "Hvile" kastes direkte på dig mister du 3 HP og skal flygte, som om der var kastes effektordet "Frygt" på dig.

Sort Sjæl 3: Hvis formularer med effektordet "Hvile" kastes direkte på dig mister du 3 HP og besvimer. Hvis det kastes i nærheden af dig mister du 1 HP (høre afstand).

### **Tykhudet 1-3**

**Evnetype:** Avanceret, **XP:** 125, 175, 225

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskundst IV (Videnskab, Natur eller Necromanti)

**Beskrivelse:** Du har igennem en lang forsøgsrække med sære drikke og eliksirer for at styrke dit helbred, mange farefulde rejser ind i den dybeste del af skoven eller ved udførsel af unævnelige ritualer, styrket din hud, så den er så sej og stærk som læder. Med denne evne får du +1 i RP for hver niveau i Tykhudet.

## **Giftmager 1-2**

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Elixirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

**Beskrivelse:** Dette er de mest kendte landvindinger inden for alkymien, som alkymisterne har udviklet i det seneste århundrede. For at forske en drik, der ikke er i sættet, eller en af nedenstående bedrifter, laver man en in-game forskning i et laboratorium og betaler det antal xp evnen koster. Hvis man vil forske en drik som ikke i forvejen står i sættet, skal den godkendes af mindst 3 spilledere'er. Det går dog sjældent som alkymisten forventer og mange eksperimenter fører ikke til noget brugbart. Hvilke forskningsområder, der er inden for alkymistens formåen, er bestemt af dennes niveau af forsker. Forskning 1 giver adgang til forsknings områderne niveau 1, som kaldes "Almen lære". Tages evnen forskning igen (hver niveau koster 100 xp), får man adgang til det niveau af forskning, som evnen anviser.

### **Eksempel 1**

Forskning 3 giver adgang til evnerne på niveau 3 også kaldet "læren om sten og metal".

Derudover kan forskerens udstyr også spille ind. Således ændres alkymistens niveau af forskning alt efter hvilket laboratorie denne har:

Opstillingsrum: -1

Laboratorium: +0

Eksperimentarium: +1

Kvaliteten af udstyret ligges sammen med ens evner i at forske, når man skal vurderer hvilke forskningsområder/evner alkymisten har adgang til.

### **Eksempel 2**

"Forskning 3" giver +2 forsknings niveau. Derudover er alkymistens faciliteter afgørende for den forskning, som denne kan foretage, således giver et "opstillingsrum" -1, et "laboratorium" +0 og et "experimentarium" +1.

### **Niveau 1 – Almen lære**

#### **Giftbrygger Ia**

**XP:** 75

Efter mange år som livlæge ved hoffet, ved du både hvordan man forlænger livet for sin patriark, og forkorter det for hans fjender, der tilsyneladende bukker under for skrækkelige sygdomme, den ene mere sjælden end den anden.

Du kan lave dine bryg og eliksirer af typen "Gift" i samme farve som din søvn-, besvime- og dødelig gift.

### Mirakelkur

**XP:** 75

Efter mange år som alkymist har du kurreret flere lidelser og dårligheder, end mange møder på et helt liv. Du har efterhånden fundet en fantastisk eliksir, som mirakuløst kurerer alle sygdomme, hvis du selv skal sige det...

Når du laver brygget "Helbredende drik" kurerer den 1 HP mere end den plejer og kurerer giftstyrke I.

Denne evne stacker med "Livseliksir", men ikke med "Helbredende drik I". Denne evne giver adgang til alle evner, som kræver "Helbredende drik I".

### Niveau 2 – Læren om livet

#### Gift: Apoptosome

*(Betragtes på lige fod med sort magi)*

**XP:** 175

Apoptosome er også kendt som "Døden ved tusinde små snit" og er en blanding af en række giftige substanser som cyanid, hvidt bly, bulmeurt og bittersød natskygge. Symptomerne kan være svære at se, da der ikke er den store mængde af hvert stof, men samlet set er de en meget potent gift, der er svær at kurerer.

**1 stadium (sygdom):** giften kan kureres med to modgifte, som kan kurerer giftstyrke II, indtages der kun én modgift bliver sygdommen hverken værre eller bedre, indtages der ingen modgift i løbet af en spilgang forværres tilstanden til stadium 2.

**2 stadium (dødeligt syg):** Som stadium 1, dog kræver det et antal modgifte af giftstyrke III for at kurerer den hhv. ikke forværre sygdommen til næste stadium.

**3 stadium (uhelbredelig syg/døende):** Nedbrydningen af kroppen er så fremskreden at der ikke kan laves nogen modgift – sygdommen ender på dette stadium med karakterdrab inden slutningen af spilgangen. Symptomer: *Mavesmerter, svimmelheds anfald og kvalme.- offeret ved med det samme at denne er blevet forgiftet.*

#### Giftbrygger Ib

**XP:** 100

Du har ryddet mange af både dine egne og din patriarks rivaler af vejen, og har efterhånden fået en stor indsigt inden for den mere lyssky del af alkymien... Du kan brygge din søvn-, besvime- og dødelig gift som drikke i farven "Brun".

#### Gift: Ældgift

**XP:** 125

Indtageren af denne drik ved med det samme, at denne er blevet forgiftet. Offeret føler årene presse sig på og alderdomens tyngde på skuldrene. Offeret mister 2 HP permanent (man har min. 1 HP tilbage) fra sine maksimale HP, og bliver stærkt forpustet ved hård fysisk udfoldelse som eks. løb eller kamp, og skal hvile sig/puste ud bagefter. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift eller magi, som kan helbrede giftstyrke 2.

Indtages flere doser, bliver effekten ikke forøget. Elixiren er rød, medmindre man har evnen: "Giftbrygger Ia". Det koster 1 MP at brygge eliksiren.

#### Livseliksir

**XP:** 125

Du har løst livets gåde og løftet alderdomens trykkende skygge fra dine skuldre. Du har ikke været syg siden du indtog drikken, dine sorger er vasket bort og du har et langt liv i vente, som en af denne verdens få sande

udødelige.

Alkymisten får +1 HP og kan ikke dø af alderdom, desuden kan alle healende drikke alkymisten laver, kurerer 1 ekstra HP. Koster 30 Guldkroner og 2 MP at fremstille Elixiren, hvis man vil genskabe den til en anden spiller.

### **Varierende niveau**

#### **Immunitet til gift**

**XP:** 75

**Rollekarakteregenskab:** 1-4I

Det er almindeligt at identificerer alkymiens grundsubstanser ved at smage på dem. Efter mange års forskning har du indtaget alle tænkelige gifte og din krop har vænnet sig til den kolossale belastning, samt alle de bivirkninger, det medfører. Det kræver det forrige niveau af Immunitet til "gift" for at kunne forske det efterfølgende. Eks. Det kræver "niveau 0" for at man kan forske til "niveau 1" osv.

Niveau 1: Immun til søvn og besvime gift (styrke I)

Niveau 2: Immun til dødelig gift (styrke II)

#### **Ny opskrift**

Efter mange søvnløse nætter i tællelysets skær har din forskning endelig båret frugt og du kan føjet endnu en opskrift til din i forveje store samling af eliksirer og virksomme bryg!

Niveau 1: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som et bryg. **XP:** 75

Niveau 2: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som en eliksir. **XP:** 100

#### **Sackraells Wisdom** (betragtes som sort magi)

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst I (dæmonologi), 2-4I

Du har gjort fortrinlige fremskridt i laboratoriet og har lavet en særlig drik. Når du har brygget den og skærer halsen over på et dyr som eks. en kylling eller en væder, er det som om et ekstradimensionalt væsen kan tale igennem drikken til dig, når du sidder bøjet over dit bryggekar. Hver gang du tager denne evne, lærer du en ny magi:

Niveau 2: Du lærer én ynkkelig magi. **XP:** 100

Formularerne vælges fra et vilkårlig kollegium i magisættet. Når du tager denne evne første gang, får du adgang til evnen Sort sjæl I-III. For at kunne tage Sackraells Wisdom igen, kræver det, at man har ét niveau lavere i evnen "Sort sjæl" end det niveau af Sackraells wisdom, som man ønsker at erhverve sig.

## Magi listen

Her følger en liste af de formularer som den lyssky magiker har til rådighed. Listerne er opdelt i to hovedkategorier, den første indeholder den magi, som gode hekse kan trække på, mens de stadigvæk mener det godt og hjælper befolkningen. Den anden liste beskriver den sorte magi og dermed de vældige kræfter, som enhver magikyndig kan trække på, men som pletter sjælen og vansirer kroppen

### **Niveau 0 - Ynkelig magi**

#### **Barkhud**

Druiden binder rødder omkring det område af kroppe som skal beskyttes, og lader dem vokse sammen, så de danner et lag af beskyttende rødder uden omkring huden. Modtageren af formularen får +1 RP, formularen holder resten af spilgangen, til RP'et mistes eller formularen ophæves, og markeres med et blåt armbånd.

Remse: **Progegro terrae vis** (*Jeg beskyttes af jordens styrke*)

#### **Helbrede**

Du healer modtageren af denne formular, ved at føre en del af din egen livsenergi over i vedkommende, der øjeblikkeligt genvinder 2 HP.

Remse: **Renovo corpus** (*Jeg genopretter kroppen*)

#### **Måne syge**

Du forbander modtageren af denne besværgelse, og mætter dennes krop med Chamons tunge vind. Hver gang offeret rører et metal der særligt let kan optage den overskydende energi, siver dele af det hurtigt over i metallet, og skaber dermed et lokalt vakuum somoftest i fingrene på personen, hvilket giver denne stærke smerter. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

- **Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.
- **Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt alternativt kan kvalmen vende tilbage, hvis offeret vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev kastet. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas). - kan undtagelsesvist ophæves af drikkene modgift eller antioxidanter.
- **Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.
- **Alderdommens trykken:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt) og bliver stærkt forpustet.
- **Hypokonder:** Spilleren er overbevist om, at denne fejlser alverdens dårligdomme eller er dødeligt forgiftet – indtil en kur imod den indbildte sygdom/gift er fundet eller max. 20 minutter er gået.
- **Angst/Paranoia:** Spilleren er overbevist om at denne bliver forfulgt af et potentielt farligt væsen eller person – varighed 20 min.

Formularen markeres med et sort armbånd og varer resten af spilgangen medmindre andet står anført. Forbandelsen kan ophæves af "Opløse magi", "Ophæve forbandelse" og lignende uanset hvilket niveau kasteren af ophæve formularen har.

Remse: **Ferrum remanet tuus mors igne** (Jernet bliver din død i flammerne)

#### **Frygtløs/sanseløs**

Du og modtageren af denne formular går i en trancetilstand, hvor I bliver i stand til at tilsidesætte nogen af



kroppens basale funktioner og undertrykke fareinstinktet. Kasteren og en anden modtager bliver immun til formulare med effektordene "Frygt" og "Søvn".

Remse: **Protegro mentem** (*Beskyt sindet*).

## **Niveau 1 Magi**

### **Aether rustning**

Troldmanden fremmaner en barriere af Aether omkring sig. Aether er det stof som ligger imellem vores verden og det hinsidiges og intet materiale er stærkere end dette. Magikeren kan få +1 RP for hvert niveau af magi denne kan kaste. Formularen varer indtil spilstop eller RP'ne er mistet og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Protegro Vita sortis caelum** (*Jeg beskytter livet og visualiserer himlen*)

### **Bryde forbandelse: "Ophæve"**

Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person, og fjernes således alle dårligdomme forårsaget af magi. Du må benytte Forhekselsen med effektordet "Ophæv", der ophæver alle effekter markeret med et rødt armbånd. Bruges formularen ikke i kamp, ophæver den alle effekter markeret med et armbånd, såfremt den lyssky magiker kan kanalisere kraft nok til at bryde forbandelserne.

Remse: **Solvo mentem** (*Jeg frigiv sindet*)

### **Charmere**

Offeret ser magikeren som sin ven og vil gå meget langt for at hjælpe vedkommende. Denne vil dog ikke bringe sig selv i en situation, hvor der angiveligt vil blive udøvet fysisk skade på denne eller andre. Magien kan ikke anvendes under kamp og vare i en time, eller indtil den bliver opløst, og markeres med et sort armbånd.

Remse: **Muto mentem** (*Jeg ændre sindet*)

### **Dehydrering**

Magikeren sender en bølge af energi igennem offeret og ødelægger dennes vandbalance, så kroppen ikke kan optage vand. Man skal berøre sit offer, for at kaste denne formular. Formularen har næsten samme effekt som "Besvime gift": Offeret for formularen ved med det samme at denne er blevet ramt af formularen. Man får et stærkt ildebefindende og lige meget hvor store mængder vand offeret indtager, vil denne have en glubende tørst og langsomt miste bevidstheden. Efter 10 min. Besvimer offeret, men beholder alle sine HP. For at bringe offeret tilbage til livet kræver det en af følgende formularer Ophæve eller destruktion, eller et bryg, som kan kurerer niveau I gifte.

Remse: **Consumo aquam vita corpus** (*Jeg ødelægger det livgivende vand i kroppen*).

### **Frygt**

Du fremmaner en ubeskrivelig dødsangst i dine fjenders sind, og de indser at noget skæbnesvanger vil forekomme, når de står til regnskab for Morr i dødsriget. Du må benytte forhekselsen med effektordet "Frygt" en gang, umiddelbart efter at du har afsluttet formularen.

Remse: **Accio Nexum** (*Jeg påkalder mørket*)

### **Onde Øjne**

Du forbander modtageren af denne formular og slukker lyset i vedkommendes øjne, så denne aldrig skal se dagens lys igen. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

- **Dødskulde/Sjælesår\***: Offeret mister 1 HP fra sine permanente HP, og hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. (Effekten varer resten af spilgangen)
- **Interdikt**: Offeret kan ikke længere helbredes med magiske formularer, bønner, bryg eller Elixire, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes

- både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten vare resten af spilgangen)
- **Mundlam:** Offeret bliver stum i 15 min.
- **Onde øjne:** Offeret bliver blind i 5 minutter.

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbind. Man skal rører sit offer for at kunne forbande det, og forbandelsen kan ikke bruges i kamp.

Remse: **Consumo corpus** (*Jeg ødelægger kroppen*)

## Niveau 2 Magi

### Bortmaning: "Hvile"

Heksen bortmaner ved gamle ritualer og hvid magi, den udøde genganger. Efter at have fremsagt remsen, må heksen bruge effektordet "Hvile" en gang.

Remse: **Solvo mortem** (*Jeg frigiver den døde*)

### L.2 Heksekrukke

Hvis denne pose placeres på én person, uden denne opdager det, kan den bruges til at forbande personen på afstand. Den efterfølgende spilgang tager den forbandelse, som er kastet over krukke effekt. Der er to måder at bruge den på:

- 1) Man kan give den direkte i hånden eller ligge den på en besvimet person og selv forklare vedkommende effekten, hvorefter den øjeblikkelig træder i kraft.
- 2) Man kan ligge den ubemærket i offerets oppakning og sige det til en GM, som efter spilgangen tjekker oppakningen og fortæller offeret at denne er forbandet den efterfølgende spilgang. Finder offeret posen inden spilstop bliver denne påvirket af 1 af forbandelserne, finder offeret den først efter spilstop bliver denne påvirket af to forbandelser næste spilgang.

Det er ikke nok at kaste hekse krukken efter offeret den skal enten gives til og accepteres af offeret eller ligges i vedkommendes bagage for at have effekt.

Remse: /Ritual) Dette er ikke en egentlig formular, snarere et lille ritual som heksen selv kan udfører. Det kræver en lille pose med remedier så som urter, knogler o.l. derudover skal der være en genstand fra offeret og en lille seddel med offerets navn på samt den/de forbandelser der er kastet over posen.

- *Heksekrukker betragtes ganske vist ikke som sort magi, men der ses ofte skævt til de magikere som laver dem alligevel, for intet godt kan komme af dem og man skal tage sig i agt for deres skaber...*

## Niveau 3 Magi

### Bålfærd

Du fremmaner en alt fortærende ild i din faldne fjendes krop, ilden spreder sig og fortærer hurtigt alt bindevævet og reducerer musklerne i kroppen til skygger af deres gamle jeg.

Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

- **Anraheis forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.
- **Bålfærd:** Offerets maksimale antal HP reduceres til 1 HP. (Effekten vare resten af spilgangen)

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbind.

Remse: **Exuro corpus et cumsumo animus** (*Jeg brænder kroppen og ødelægger sjælen*)

## Sort magi

For at kunne kaste sort magi kræver det, at man har evnen "Sort sjæl" på det niveau af sort magi, som man vil lære/kaste. Når først man har taget et skridt ned af denne vej og dermed forladt dydens smalle sti, er det som regel begyndelsen til enden...

### **Geheimnishnacht**

"Geheimnishnacht" er en nat hvor onde kræfter luger i mørket, og ærlige borgere barrikaderer sig inden døre og våger over deres døtre. For det siges, at i denne nat blæser kaosvindene frit over sletterne og dens tilbedere samles på skumle steder i slette ærinder.

Så slemt var det dog ikke i Weissburg, da heksemesteren Johannes Krüger rejste sig af graven, efter hans kult over en længere periode havde svækket den krypt, der holdt ham indespærret. Sammen rejste de en mægtig hær af udøde, og søgte at knuse den lille købstad og feje hen over landet som en gold vind. Kun ved stort heltemod og meget blod fra byens borgere, blev horderne drevet tilbage og Krüger støt til hvile igen, i den grav der allerede bar hans navn. Mens der tilfaldt hans tilhængere en krank skæbne i flammerne på byens torv, og en umærket grav nær kirkegården...

De magiske vinde blæser stærkt op til og under geheimnishnacht og dermed også den kilde af rå kraft, som sortkunstnerne trækker deres mørke magi fra. Noget af den sorte magi er dermed mere potent i månederne op til februar, hvis dette er tilfældet står det og effekten deraf anført i den enkelte formular.

### **Formular oversigt**

#### **Niveau 0**

Sjælesluger	Magisk missil.
Sjælevandring	Tale med død/besvimet spiller.

#### **Niveau 1**

Kaosmærke	Mærke i panden giver +3 MRP.
Sjælefrænde	Overfører noget af kasterens livsenergi til en anden spiller.
Sjæleslør	Beskytter delvist imod effekten af "Hvile".

#### **Niveau 2**

Mørkets slør	Forbandelse
Mørkets tjener	+2 MRP og forhindrer lakaj i at forråde kasteren.

#### **Niveau 3**

Gavnlig mutation	+5 KG og en evne.
Rejse udød	Rejser besvimet spiller som viljeløs zombie.
Sandseskjuler	Dødelig forbandelse.
Tusmørkets kåbe	+3 HP og beskytter delvist imod effekten af "Hvile".

## **Niveau 0 sort magi**

### **Sjælesluger**

Du har længe kunne kanalisere den rå udøde kraft, men først nu har du fået rigtigt tag om den. Fra dine fingre kan du udsende bølger af negativ energi, der suger livskraften ud af dine fjender, der visner foran dine øjne. Du kan nu kaste magiske missiler (døds skade) som en niveau 0 magi, hvis du rammer med en magisk missil, healer du selv automatisk 1 HP, lige meget hvor du rammer. Denne form for healing kan maksimalt bringe dig 2 HP over dit oprindelige HP.

*Remse: En tentatio nex (Jeg angriber med mørke)*

### **Sjælevandring**

Du bringer dig selv i en trance lignende tilstand og sender din sjæl ud af din krop. Du kan nu henvende dig til den besvimele eller afdøde og stille denne 3 spørgsmål. Den afdøde behøver hverken at tale sandt eller svarer på dine spørgsmål. Når de tre spørgsmål er stillet, vender din sjæl tilbage til din krop. Det er dog en meget hård belastning for kroppen, at sjælen forlader den og mange får varige men. Du tager 1 HP i skade hver gang du kaster denne formular.

Remse: **Sortis - Mentem** (*visualisér ånden*)

## **Niveau 1 sort magi**

### **Kaos mærke**

Du tegner mærket for en af de unævnelige i panden på modtageren af denne formular og råber den unævneliges navn højt for at påkalde væsnets opmærksomhed. Modtageren af denne formular får +3 MRP og et niveau højere i evnen "Sort sjæl", har vedkommende ikke evnen i forvejen får denne evnen "Sort sjæl I". Formularen markeres med et blå armbånd og varer indtil MRP'ne mistes, tegnet fjernes eller formularen ophæves med Hvile, Destruktion eller formularen Ophæve. Vedkommende er dog stadigvæk mærket af formularen og har sit niveau af evnen "sort sjæl" resten af spilgangen. Kastes formularen over vedkommende igen, falder niveauet i sort sjæl kun 1 niveau ved spilgangens afslutning.

*Remse: Accio (væsnets navn) nex (jeg påkalders væsnet fra mørket)*

### **Sjælefrænde**

Du flår et stykke af din egen livsenergi ud af din sjæl og overfører den til en anden.

Kasteren af formularen mister et antal HP, kasteren bestemmer selv hvor mange, men skal have mindst 1 tilbage. De mistede HP kan ikke genvindes ved hverken førstehjælp, helbredende drikke eller helbredende magi. Kun formularerne "Mørkets slør (Dræne liv)" eller "Sjælesten", kan helbrede kasterens tabte HP. Modtageren af formularen får et antal ekstraordinære HP, svarende til det antal HP som kasteren afgav. De ekstraordinære HP holder resten af spilgangen, dvs. mistes de, kan spilleren genvinde dem på normal vis ved for eksempel førstehjælp, helbredende drikke o.l.

Formularen holder resten af spilgangen og markeres på modtageren med et blå armbånd og på kasteren med et sort armbånd, indtil kasteren har genvundet sine HP. Formularen holder resten af spilgangen, og kun effekten på modtageren kan ophæves med en "ophæve" formular.

*Remse: Muto Vita korpus (jeg ændre vores kroppers livsenergi)*

### **Sjæleslør**

Du spinder et net af sort magi omkring dit sind og beskytter dig delvist fra præsters søgende lys. Første gang der kastes hvile på eller i nærheden af dig i løbet af denne spilgang, tæller det som om du har ét niveau lavere i evnen "Sort sjæl". Man kan ikke komme lavere ned end "sort sjæl I" med denne evne. Formularen varer resten af spilgangen, til den ophæves eller til den har afværget ét af effektordene "Hvile", og markeres med et rødt armbånd.

*- Speciel: Man kan bruge 1 ekstra MP på formularen, og dermed forlænge den til at virke på de første to kast af "Hvile", som påvirker én. Man kan kun bruge 1 MP pr. kast på denne måde.*

- *Specielt (Geheimnishnacht I): På Geheimnishnacht (februar) er denne formular 1 MP billigere at kaste, og kastes dermed som en ynkelig formular.*

Remse: **Accio Prestigio Mortis** (jeg påkalder et blændværk af mørke)

## Niveau 2 sort magi

### **Mørkets slør**

Du forbander en anden magikyndig, og ligger et slør af sort magi omkring denne. Dette blokerer for den magiske kraft som magikeren har, og forvirrer hans sanser, så han ikke længere er i stand til kun at kanalisere sin egen energistrøm.

- **Mørkets slør:** Der ligger et slør af Dhar omkring offeret, al magi offeret kaster en sand formular (dvs. niveau 1-4 ikke ynkeligmagi/dagligdags bønner) koster det 2 ekstra MP for at virke. For hver gang der betales 4 MP til sløret får karakteren et niveau højere i sort sjæl (maks niveau 3). Disse niveauer af sort sjæl fortager sig med ét niveau pr. spilgang.
- **Dræne liv:** Du stjæler en andel af offerets livskraft. Offeret mister permanent 2 HP, mens kasteren hæver sine maksimale HP med 1. Dette kan maksimalt bringe kasteren på 2 HP højere end sit maksimale (stacker med HP'ne fra magiske missiler af typen "dødsskade").
- **Frygtssom:** Du dræner offeret for mod og viljestyrke, så der vedkommende kun er en tom skal. Offeret kan ikke blive immun til frygt uanset hvilke immunitets evner denne har eller hvilke drikke/formularer denne påvirkes af.

Hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. Denne formular bliver betragtet som sort magi og effekten være resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd.

Remse: **Solvo illium/sua Nex Mentem** (jeg frigiv hans/hendes ånds mørke)

### **Mørkets tjener**

Du ligger et slør af mørke over modtageren af denne formular, som beskytter vedkommende mens denne udfører dine befalinger, samt sletter sporene, hvis det går galt. Modtageren af denne formular får +2 MRP, men hvis vedkommende bliver fanget og udsat for et forhør vil modtageren af formularen se en illusion af dig, stå bagved dem og skule på sig. Skulle modtageren af formularen forsøge at tale under forhøret, vil illusionen række sine klamme hænder frem og kvæle vedkommende, hvilket har samme effekt som dødelig gift, bortset fra at offeret hverken er i stand til at tale eller få luft i de 2-5 minutter det tager vedkommende at besvime. Hvis den negative effekt af formularen når at træde i kraft, kan den kun afværges med en formular med effektordet "Hvile". Formularen markeres med et blå armbånd og varer resten af spilgangen medmindre den ophæves. Man genvinder ikke MRP'ne efter de først er mistet, det er kun den negative effekt, som holder hele spilgangen.

- *Specielt (Geheimnishnacht I): På Geheimnishnacht (februar) er denne formular 1 MP billigere at kaste, og koster dermed kun 1 MP.*

Remse: **Protegro vita Praestigio mentem** (Jeg beskytter hans/hendes liv og sætter blændværk i sindet)  
"Selv efter at være befriet fra denne formular, er det få der tør røbe deres herres hemmeligheder!"

## Niveau 3 sort magi

### **Gavnlig mutation**

Du kanalisere dine sorte kræfter ind i legemsdelene af en heldig tilbeder af de unævnelige, som får en gavnlig mutation. - Formularen kan kun kastes på en person der er villig til at modtage de mørke kræfters velsignelse!

Vedkommende får +3 ekstraordinære RP, +2 ekstraordinære HP og evnerne: Frygtløs I, Påkaldelse I, Stålsat sind I og én niveau 0 formular, som kan kastes 2 gange (med mindre modtageren har MP, hvorved formularen blot lægges til de i forvejen kendte formularer). Derudover får vedkommende et niveau højere i evnen "Sort sjæl", har vedkommende ikke evnen i forvejen får denne evnen "Sort sjæl I". Formularen

markeres med et blå armbånd og varer resten af spilgangen, til HP'erne mistes eller den ophæves med enten "Hvile", "Destruktion" eller "Ophæve" formular. Vedkommende er dog stadigvæk mærket af formularen og har sit nye niveau af evnen "sort sjæl" resten af spilgangen. Kastes formularen over vedkommende igen, falder niveauet i sort sjæl kun 1 niveau ved spilgangens afslutning.

- *Specielt (Geheimnishnacht I): På Geheimnishnacht (februar) er denne formular 1 MP billigere at kaste, og koster dermed kun 2 MP.*

Remse: **Muto nexus corpus** (jeg muterer mørket i kroppen)

### Rejse udød

Du kanalisere dine sorte kræfter ned i et dødt legeme og animerer det til at følge dit mindste vink. Denne formular kan kun kastes på en person, som er bevidstløs eller som i løbet af spilgangen har været påvirket af en sjælesten (dvs. mistet 1 HP til en sjælesten). A) Vedkommende får NPC-evnerne: Langsom, Dødt sind og Viljeløs, samt mister alle evner, der kræver mental aktivitet. B) Derudover vågner den faldne på fuld HP, samt får +3 ekstraordinære RP og +2 HP. C) Zombien mister alt fri vilje og alle dens handlinger skal kommanderes og derefter udføres bogstaveligt, som beskrevet under evnen "Viljeløs". Det kræver evnen "Kommanderer udød" at kunne kontrollere zombien. D) Når formularen ophører, husker offeret alt hvad der er sket, som om det foregik i en tyk tåge med en mørk og bydende stemme til at lede sig.

Effekten varer i 1 time, til offeret går på 0 HP eller til formularen ophæves, ved at der kastes "Hvile" på offeret (hvilket resulterer i at offeret bevidstløst og går på 0 HP) og markeres med et sort armbånd.

- *Specielt (Geheimnishnacht III): På Geheimnishnacht (februar) er denne formular 2 MP billigere at kaste, og i de to måneder op til er den: 1 MP billigere. Dvs. i februar koster den 1 MP at kaste og i december/januar koster den 2 MP at kaste.*

Remse: **Accio Mortis Terrem** (jeg tilkald "den døde" fra jorden).

### Sanseskjuler (kræver GM tilladelse at lære og kaste)

Denne forbandelse sender mørk magi ind i offerets sjæl og gnaver langsomt livskraften ud af offeret, indtil denne dør i stærke smerter. Først bevidstløst offeret, da det er lammet af smerter. Derved kan det stadigvæk bruge alle sine sanser, og opfatte hvad der foregår omkring det, men er for afkræftet og pint til at røre sig. Efter 5 min forsvinder offerets evne til at føle smerte, og denne kan bevæge sig igen. Herefter forsvinder offerets sanser en af gangen: smagssansen, lugtesansen, hørelsen og til sidst synet, hvorefter offeret falder om og dør. Det tager to spilgange for offeret at dø, og denne er fuld ud bevidst om, at det lakker mod enden.

Remse: **Curcum illius/sua Mortis Nex** (omslut ham/hende med død og mørke)

### Tusmørkets kåbe

Du fører dine sorte kræfter omkring som en hvirvelvind, der fejer alt liv og glæde til side, som måtte forsøge at bremse din fremfærd. Med denne formular får du +3 ekstraordinære HP og bliver immun til Frygt- og Besvime effekterne, som du udsættes for, hvis der kastes "Hvile" på dig. Du mister stadigvæk 3 HP, hvis der kastes "Hvile" direkte på dig og 1 HP hvis "Hvile" kastes i nærheden af dig, men du fortrækker ikke så meget som en mine, udover din onde hånlige latter, som runger skæbnesvangert i dine fjenders ører! – Hover og råb noget i retningen af "Ha ha din ynkelige magi er intet imod mine mægtige kræfter!" Så de andre spillere ved, at du er beskyttet imod deres magi. Formularen holder resten af spilgangen eller indtil den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

- *Specielt (Geheimnishnacht (februar) og måneden inden MP billigere at kaste, og*

Remse: **Protegro Mortis vis** (mørkets styrke og skygger)



*II): På Geheimnishnacht (januar) er denne formular 1 koster dermed kun 2 MP. et Phasm (Jeg beskyttes af*

# Drikke

## Bryg:

### Helbredende drik (brun-drik)

Den der indtager denne drik, genvinder omgående 2 HP.

### Kærligheds drik (rød-drik)

Når denne drik er indtaget, vil man få et kort "black out". Når man derefter åbner øjnene igen, vil man blive dybt fascineret af den første person man ser. I den næste time ser offeret denne person som sin meget gode ven, og vil gå langt for at hjælpe vedkommende eller gøre denne glad. Offeret vil dog ikke skade sig selv eller andre fysisk. Dette bryg tæller som en Elixir, mht. modgifte. *"Mangen en bejler har efterspurgt denne drik, når de ikke kunne charmerer sig til den hustru de ønskede dem..."*

### Modgift (grøn-drik)

Denne drik er egentligt et lugte salt, der holdes under personens næse, da denne som regel ikke er i stand til at indtage en drik. Drikken kan helbrede alle negative virkninger af bryg og giftene: søvn og besvime. For at kunne blive påvirket af lugtesaltet, skal offeret enten være beroliget eller fikseret (hvis eks. brug som kur mod blodrus).

### Koncentreret mod (grøn-drik)

Når denne drik indtages føler man sig utroligt modig og ser sig selv som intet mindre end den største helt i hele Kejserriget, hvilket man ikke er bleg for at gøre andre opmærksom på. Man får +1 HP, samt bliver immun til frygt og paralysereffekter. Man vil desuden føle sig krænket over selv den mindste antydning af en fornærmelse eller misbilligelse af ens evner. Hvilket som regel ender i en duel.

## Eliksirer:

### Antioxidant (rød-drik)

Denne drik er tyktflydende og sød, og det siges, at en dyb fred ligger sig over sindet, når først den er indtaget. Antioxidant kan helbrede alle negative effekter af Bryg, Eliksirer, samt blindhed og stumhed. Til gengæld bliver man døsig og falder i søvn efter 5 min., hvorefter man mister 1 HP, da kroppen har brugt mange resurser på at gendanne sig.

### Glemsel (brun-drik)

Offeret glemmer en specifik begivenhed eller tidsperiode, der ikke må have varet længere end max. 30 min. Indtages denne drik ved et uheld, glemmer man de sidste 30 minutter af spilgangen.

### Gift: Ældgift (rød- eller gul-drik) (betragtes som sort magi)

Indtageren af denne drik, ved med det samme at denne er blevet forgiftet. Offeret føler årene presse sig på og alderdomens tyngde på skuldrende. Offeret mister 2 HP (man har min. 1 HP tilbage) fra sine maksimale HP, og bliver stærkt forpustet ved hård fysisk udfoldelse som eks. løb eller kamp, og skal hvile sig/puste ud bagefter. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift, indtages flere doser, bliver effekten ikke forøget.

### Gift: Stormhat (grøn-drik)

Offeret bliver øjeblikkeligt klar over at denne er forgiftet, hvert 5. minut derefter mister offeret 1 HP indtil denne går på 0 eller får en modgift. Hvis offeret kommer på 0 HP besvimer denne og giften ophører med at give mere skade. Offeret kan ikke bringes på 1 HP af evnerne "Førstehjælp" eller "Kirurgi", dog kan magi, modgift og modgift mod dødelig gift, bringe offeret på benene igen.

# Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. Deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.