

Magisæt Version 2.4.6

Indhold

Magiens historie	3
Magikere generelt	5
Start af rolle som magiker	5
Oplæring	5
At kaste en formular	5
Magiske missiler	6
Magi point (MP).....	6
Ynkelig magi.....	6
Almen magi og evner.....	7
Meditation	8
Armbind	8
Rustninger og våben for magikere	8
Præster og magikere	8
Troldmænd	9
Lærling	9
Omrejsende magiker	9
Magiker	10
Mestermagiker	11
Ærkemagiker	12
Evner	13
Almen magi.....	20
Ynkelig magi (Niveau 0 formularer).....	20
Almene formularer (Niveau 1).....	24
Almene formularer (Niveau 2).....	25
Almene formularer (Niveau 3).....	26
De Otte Kollegier	27
⊙ Aqshy, Ild Lauget	27
⊙ Ghur, Rav Sekten	29
⊙ Hysh, Lysets Orden	31
⊙ Ghyran, Livets Orden.....	33
⊙ Chamon, Den Gyldne Orden.....	35
⊙ Azyr, Himmel Logen.....	36

© Ulgu, Den Grå Orden	38
© Shygsis.....	40
Magiens sprog	43
Cirkel magi	46
Magiske genstande:.....	50
Kendte stærke magiske genstande i spilområdet	54
Copyright Notice	55

Indledning

Dette hæfte er en sælsom rejse ind i magiens verden, der beretter hvordan magien fejer over lande som en vind fra kaosriget i nord til elvernes hjemland i syd. Det er fortællingen om, hvordan menneskene tog deres første spæde skridt på denne mystiske sti, efter elverne åbnede deres øjne for dens undere og lurende fare.

Det er et studie i de magiske vindes mystik, og i det urgamle sprog, som enhver magiker må tillære sig uanset den vind de vil mestres. Men hvilken kraft der venter den tålmodige! Når magien lykkes og dens knitrende rå kraft bølgende forlader fingrene og bøjer virkeligheden efter ens vilje, da ligger verden for ens fødder. Thi selv de ældste og mægtigste ritualer kan læres af den der med flid fordyber sig i dens hemmeligheder.

Af Mads B.K.

Magiens historie

For bare 200 hundrede år siden var alt magi bandlyst af Sigmar kirken, hvormed dens udøvere blev jagtet nådeløst og brændt på bålet. Der var ingen skoler og collegier, som der er i dag, og dem der var så uheldige at blive født med magiens gave, havde kun valget imellem at give sig tilkende eller leve en tilværelse i skjul og langsomt blive fordærvet af en kraft, som de kunne manipulere men ikke forstå.

Under den sidste store krig mod kaos, hvor alle menneskerne forenedes under ét banner for at slå mørket tilbage, sendte både dværgene og høj elverne krigere til at forsvare den frie verden. Dværgene sendte et helt kompagni af brave veteraner, mens høj elverne kun sendte tre mand; Troldmænd. Deres navne er siden gået over i legenderne, da det var dem, der bragte magien til mennesket og lærte dem at tæmme den.

Under de første små konfrontationer med Kaos tilhængerne, viste magikerne deres værd, og den siddende Kejser af Kejserriget Magnus den hellige, indså snart, hvilken resurse de ville blive i den kommende tid. Således skete det, at Teklis "tilbød" at oplære de første magikere i Kejserriget. Da ordet spredtes, at elverne ville lære ud af deres sande kunst, søgte mange af Kejserrigets lyssky magikere og heksemestre, at blive optaget. Teklis, Fenreir og Yrtle dræbte alle de hekse, der var for vansirede og forvitrede af deres egen sorte magi, til at bære så stort et ansvar. Da kun ondt kan komme af at oplære en heks i magiens ædle kunst, hvis denne først er fordærvet.

Teklis indså hurtigt, at menneskerne ikke var i stand til at håndtere "den sande magi" uden at blive fordærvede. I stedet lærte han dem at beherske en lille del af magiens væsen, og på den måde opstod systemet som vi kender i dag, med de otte magiske vinde.

De Otte vinde

Magi i warhammer settingen er energi som flyder i usynlige vinde. Der er otte primære vinde, og menneskelige magikere må ikke benytte sig af mere end én vind nogensinde! Det er direkte forbudt i Emperiet ved lov at benytte mere end én, da mennesker ikke kan håndtere mere end én type uden at blive korrumperet! Hvorved de magiske vinde forvrider deres sind og vandsirer deres kroppe.

Alle magiens vinde er usynlige for det almindelige menneske. Mageren har den velsignelse og forbandelse at have et andet syn. I den "anden" verden ser mageren alt klarere, alt har kraftigere farver og virker mere levende for mageren, end den "virkelige" verden. Det er ved dette syn, som magikeren bliver født med, at denne lærer at manipulere magiens vinde.

Magikeren har ikke noget valg om han vil være mager eller ej, han eller hun er født sådan. Af denne årsag kan det ikke lade sig gøre, at blive oplært som mager, med mindre man er født med evnerne. De fleste, der har evnerne, har dem latent og opdager det aldrig, udover at der sker små ting omkring dem, der ikke kan forklares. Mange af dem ender på bålet, da folk bliver skræmte af de latente kræfter der ligger i personen.

Magere er, selv under de bedste tider, frygtet og hadet. De har kun været "lovlige" i to hundrede år i kejserriget, mens de har været forfulgt og søgt brændt i mere end totusinde år, og gamle traditioner har svært ved at dø ud.

Magikere generelt

Start af rolle som magiker

Man skal starte en helt ny rolle, hvis man vil spille magiker, og kan dermed ikke skifte til karrieren "magiker lærling" med en tidligere karakter.

Normalt kan man overføre 40% af xp'ne fra en tidligere rolle til den nye, men for magikere er det kun 25%, med et maksimum på 1000xp. Karakterarket skal godkendes af spillederen, inden man går i spil første gang med rollen.

Oplæring

Når du begynder din oplæring som magiker starter du med at finde den af "De otte vinde", som du vil mestre. Derefter finder du en læremester inden for den del af magien, som du vil studere. Hvis der ikke er en sådanne, kan en magiker fra en anden sti godt lære dig op. Det er dog ikke muligt at være selvlært som magiker inden for de otte kollegier. Selvop lærte magikere kaldes lyssky magikere, og ses ned på af de "rigtige" magikere, da lyssky magikere ikke har samme kontrol over magien og dermed ikke kan udføre de undere, som rigtige magikere kan.

At kaste en formular

Når du vil kaste en af de formularer du kender, så kræver det, at du fremsiger den magiske remse for formularen mens du udfører de tilhørende fagter (fagterne er valgfri). Remse er unik for hver af dine formularer og skal udtales langsomt og tydeligt så de omkringstående kan høre hvad det er du siger, og dermed bliver opmærksom på at du kaster en formular. Remsen står til sidst i hver formulars beskrivelse, og det er muligt at lave håndtegn til remserne (dette er frivilligt), spørg de andre magikere og lær dem i spillet. Når remsen er fremsagt tager magien effekt.

Hvis formularen påvirker andre, er det op til dig som troldmand, at sørge for at de påvirkede ved hvordan magien fungerer. De påskrevne tider for formulareffekt er vejledende og netop vejledende. Således skal ofret selv spille effekterne ud fra deres forståelse af magien.

Når magikeren bruger offensive magi i kamp, har denne som regel ikke tid til at forklarer offeret hvad magien gør. Derfor er der indført kommando ord for nogle af effekterne. Disse råbes eller siges højt og tydelig efter remsens fremsigelse, hvorefter man tydeligt peger på det offer, som formularen skal påvirke. Effekten påvirker kun på én person, hvis ikke der står andet nævn i formularen, og de forskellige effekt ord er som følger

Destruktion: Du ødelægger offerets rustning, hvorefter denne mister alle sine RP, samt ophæver alle besværgelser markeret med et blått eller rødt armbånd. Tabte RP kan genvindes som normalt.

Frygt: Offeret flygter over hals og hoved, indtil magikeren er langt ude af syne. Offeret må gerne beskytte sig i løbet af flugten, hvis denne bliver angrebet. Offeret kan ikke nå tilbage til kampen!

Hvile: Denne formular påvirker kun udøde eller tilhængere af de unævnelige og effekten afhænger ofte af styrken af deres bånd til de unævnelige kræfter. Ved berøring kan den desuden ophæve forbandelser.

Paralyse: Magikeren berører offeret, hvorefter offeret øjeblikkeligt bliver lammet og skal stå helt stille. Effekten varer indtil magikeren ikke længere berører spilleren eller offeret tager skade.

Søvn: Offeret falder øjeblikkeligt i søvn, denne sover i 10 min. eller ind til nogen har forsøgt at vække vedkommende gentagende gange.

Magiske missiler

De magiske missiler er tænkt til at virke på "lang fægte afstand", hvilket svarer til den afstand man står i, hvis man skal tage et skridt for at ramme sin modstander med et sværd. Tænk på dem som en bue med en kort afstand og lad være med at kaste dem efter folk på 7-9 meters afstand, da dette kræver et hårdt kast, der kan gøre ondt at blive ramt af, og grundet afstanden og risposens "aerodynamiske egenskaber" ikke vil ramme så præcist... Risposer giver lige så meget skade, som hvis man ramte med et alm. våben dvs. 3 HP i skade i torsoen og 1 HP i arme/ben, desuden giver de 1 HP i skade hvis det rammer et skjold eller et våben. Til gengæld ignorerer de rustningspoint RP og moralepoint MP, hvorved de skader direkte på HP!

Der er 4 typer magiske missiler, der giver alle sammen den samme skade, men de trækker på forskellige elementer:

- **Ild** (rød)
- **Lyn** (blå)
- **Rå energi** (gul)
- **Udøde kræfter** (lilla)

En magiker der benytter sig af udøde kræfter, siges at suge livet ud af sine ofre, hvormed de lilla magiske missiler betragtes som sort magi.

Magi point (MP)

Alle formularer koster et antal magi point (MP) at kaste, svarende til niveauet af formularen eks. koster en niveau 2 formular 2 MP at kaste. Hver troldmand har et antal MP pr. spilgang svarende til det antal MP, troldmanden har købt for sine erfaringspoint (xp). Eks. Har man købt 5 MP for sine xp, har man hver spilgang 5 MP at kaste sine formularer for.

Ynkelig magi

De fleste af lærlingene, der bliver fundet rundt omkring i Kejserriget, har udvist magiske evner allerede fra en tidlig alder. Nogen har set syner i ilden, andre giver gamle mennesker livsmod igen, når de er på besøg eller kan kalde fugle ned fra himlen. Alt dette kaldes i fagsprog ynkelig magi, og er et forstadium til de egentlige formularer. Ynkelig magi er dermed den simpleste form for magi, som magikeren kan kaste og

kaldes også for "niveau 0 magi". Senere hen, når den magikyndige bliver bedre til at kanalisere vindene, vil lærlingene kunne trække på langt stærkere kræfter.

Når en magikyndig begynder at genererer MP, får denne en større indsigt i magiens væsen og kan trække på sin magi oftere. Den magikyndige kan hver spilgang kaste et antal ynkkelige formularer (niveau 0 formularer) svarende til sit antal af MP+2. Derefter koster den ynkkelige magi 1 MP at kaste pr. formular. Eks. En magiker med 4 MP kan kaste: $4+2=6$ "gratis" ynkkelige formularer før denne skal betale MP for at kaste dem. Kvoten er et samlet antal for alle Magikerens niveau 0 formularer, og dermed ikke et udtryk for, hvor mange af hver enkelt niveau 0 formular man kan kaste.

En magikyndige bliver som regel ikke optaget på ét af de otte kollegier, før denne kan kaste sin første "rigtige" formular (dvs. niveau 1 eller højere). Dermed kan man frit vælge de ynkkelige formularer man gerne vil lære, med mindre de er tilegnet et specielt kollegium. Listen over de ynkkelige formularer kan findes på side 20.

Almen magi og evner

Ligesom den ynkkelige magi er fælles for alle vindene, er der en række universale formularer og evner på højere niveauer, som er mulige at tage for alle troldmænd. En troldmand kan lære sande formularer fra den Almene magi, uden at være optaget på ét af kollegierne. Disse formularer er meget generelle og ofte ikke nær så kraftfulde, som de formularer der er specifikke for de enkelte kollegier.

Ligeledes er der en række evner, som magikerer kan erhverve sig uanset niveau, men som ikke alle magikerer nødvendigvis ønsker at tage før de stiger i graderne. Her følger en liste med evner, som er mulige for magikerne at tage efter de har opnået en vis erfaring.

Almene evner:	
Omrejsende magiker	Loresmaster I Magi point (MP, ubegrænset antal) Ynkkelig magi (ubegrænset antal)
Magiker	Akademisk viden I (en tredje valgfri) Loresmaster II Niveau 1 formular (ubegrænset antal)
Mester magiker	Akademisk viden II (en tredje valgfri) Niveau 2 formular (ubegrænset antal) Niveau 3 formular II Sprog II (ét valgfrit) Ærkekogler I

Meditation

En troldman/kvinde kan genvinde nogle af sine MP ved at mediterer. Man behøver ikke at trække sig tilbage fra spillet og sidde i lotusstilling for at mediterer. Ved meditation forstås, at man sidder sikkert og bekvemt, mens man foretager sig en rolig beskæftigelse. Dette kunne være at konverterer med andre (ikke krævende diskussioner som rådsmøder, faglige diskussioner, oplæring o.l. men alm. samtaler), indtage et langt men bekvemt måltid i kroen eller sidde i biblioteket og studerer. Kort sagt man sidder roligt og foretager sig småting. Man genvinder under meditation 1 MP pr. halve time, og kan ikke genvinde mere end 1 MP pr. spilgang pr. niveau i evnen "Meditation".

Armbind

Længerevarende formularer symboliseres med armbind. Der er tre typer armbind, som hver symboliserer en given type magi. Kastes der senere en formular med samme armbinds-farve over en person, der allerede er beskyttet med den type armbind ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for sort armbind, der symboliserer forbandelser). Det står i formular beskrivelsen, hvilken type armbånd formularen symboliseres af. Generelt symboliserer et blå armbind en beskyttende magi, der giver RP. Et rødt armbind symboliserer en styrkende magi, der giver en evne eller immunitet. Mens et sort armbind er en forbandelse eller svækkende formular. Forbandelserne skal i øvrigt vedhæftes et antal gule streger, én for hvert magi niveau magikeren kan kaste (max. 3). Forbandelsen kan derefter kun ophæves af præster eller andre magibrugere på samme eller højere niveau, som det niveau forbandelsen angiver (med de gule streger).

Alle karakterer kan se disse farver som en aura omkring en person, og de andre spillere er derfor altid bevidst om hvem i deres nærhed, der er påvirket af magi.

Rustninger og våben for magikere

Rustninger hindrer magikerens armbevægelser og dennes evne til at manipulere med de 8 vinde. Derfor er det ikke muligt som magiker at bære rustning. Magikerne afhænger desuden af deres magi til at forsvare sig med og har i deres relativt beskyttede oplærings periode, aldrig haft behov for at forsvare sig selv med våben. Derfor er de enes våben, en magiker kan bruge en stave eller en kniv, fordi det er de mest simple våben, og de våben magikerne sandsynligvis er stødt på under deres oplæring. Tre af vindenes strømninger giver dog adgang til et våben til; det er Ghur, der giver adgang til at bruge et segl, mens Aqshy og Ulgu brugere, kan benytte et sværd, når de får kollegieevnen til det.

Præster og magikere

Præster og magikere er generelt enige på mange punkter, eksempelvis om at guderne eksisterer. Der er dog visse uoverensstemmelser som er særligt svære at omgå, specielt er deres opfattelse af hvordan magi virker forskellig. Præsterne mener at man kanalisere gudernes kræft som perifært næres af de magiske vinde, mens magikerne mener at de selv påvirker vindene uden gudernes indblanding. Denne forskel gør det umuligt for en magiker at tillære sig præsternes magi, efter magikeren har lært sin første niveau 0 formular.

Troldmænd

Som en af rigets mægtigste værn er det troldmanden eller troldkvindens pligt at byde mørket trods, hvor denne møder det. Det er ikke mange vintre siden, at bønner brændte dem på bålet og jagede dem med høtyve, men nu er bønnerne langt om længe kommet til fornuft. Efter at have kæmpet mod kaoskrigerne, da de kom væltende over bjergene i utallige horder, og i de kampe der fulgte, har troldmændene bevist deres værd tusindfoldigt. Nu har I med rette fundet jer tilpas i samfundet, for jeres tjenester er uundværlige. Hvordan skulle sølle sværd kunne holde grænserne når de udøde vender sig i graven, de unævnelige lurer i krogende og bretonianske riddere stormer frem? Næ mangan en kriger skylder jer deres liv og sjæle fred, i forsvaret af riget! Et rige der for længst var gået til grunde uden jeres kyndige vejledning af de adelsfolk, der intrigante som de er, tænker mere på deres politiske status og rigdom end at lede lande fornuftigt? Om I så tjener en guldkrone eller tusinde ved at vejlede dem, så er det jo kun for alles bedste...

Lærling

Hvert år bliver mange børn bragt til kollegiernes troldmænd verden over af håbefulde forældre, for at blive undersøgt for spor af magiske evner. Idet det er enhver troldmand er ansvarlig, at oplære folk med evnerne idet de kan være til fare for deres omgivelser hvis deres evner udvikler sig ukontrolleret. Men selv under kyndig vejledning er deres evner ikke stabile og mange dør i de første år af deres oplæring, på grund af mangel af kontrol, uheld eller forsøg på at mestre magi der ligger uden for deres nuværende evner. Grundet den høje dødelighed ulejliger deres mestre sig sjældent med at lære deres navne, men henvender sig ofte til dem med udtryk som: dreng, du der, lærling eller pjok. De få som overlever denne hårde tid, går dog en fremtid i møde med en kraft som kun er forundt de få forundt.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
MP 1		Basis	Alkymist
Ynkkelig magi I-II			Omrejsende magiker
Meditation I			Skriftklog
Læse/Skrive Reikspiel			Hoffolk

OBS: Husk at en Lærling ligesom alle andre "magikyndig" karakterer kun kan overføre 25% XP fra en tidligere rolle med et maksimum på 1000 XP. Karakterarket skal godkendes af spillederen, inden man går i spil første gang med rollen.

Omrejsende magiker

Når lærlingene har været under deres mestre i en årrække og mesteren finder, at de er dygtige nok til ikke at sprænge den første bonde de møder på deres vej, bliver de sendt ud i verden for at vende sig til deres kræfter. Det er dog ikke alle som når så langt i deres oplæring og nogle lærlinge må vente i årtier før de bliver sendt afsted. Det er en sælsom rejse, hvor lærlingen i form af sine eventyr, strabadser og personlige erfaringer lærer at mestre sin magi og finder sig tilrette med sine kræfter. Det er ofte under denne rejse, at lærlingen vælger hvilket kollegium der ligger bedst til dem, og dermed hvilken sti de vil følge i resten af deres liv. Reisetiden er dermed én af de vigtigste og frieste perioder i oplæringen, hvor magikeren drager ud i verden og opsøger eventyret. For hvem vil ikke hyrer den vidt berejste troldmand som egenhændigt har besejret bjergenes kæmper, sylvaniens udøde horder og drevet de unævnelige på flugt.

På din rejse vil herremændene flokkes om dig for at vinde din gunst, så du efter din læretid vil huske dem, og komme tilbage for at leve i sus og dus i deres slotte, mens de sponsorerer dine eksperimenter eller ekspeditioner efter glemte skatte og vidundere.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I (Magi) Kollegie evne I Meditation I-II Niveau 1 magi I-II	Ynkkelig magi II	Akademiker Magiker lærling Mester intrigant	Magiker Lyssky magiker
Almene evner*			
Loremaster I Magi point (MP) Ynkkelig magi			

** Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrierer exit.*

Magiker

Som en af rigets mægtigste værn er det troldmanden eller troldkvindens pligt at byde mørket trods, hvor denne møder det. Det er ikke mange vintre siden, at bønner brændte dem på bålet og jagede dem med høtyve, men nu er bønnerne langt om længe kommet til fornuft. Efter at have kæmpet mod kaoskrigerne, da de kom væltende over bjergene i utallige horder, og i de kampe der fulgte, har troldmændene bevist deres værd tusindfoldigt. Nu har I med rette fundet jer tilpas i samfundet, for jeres tjenester er uundværlige. Hvordan skulle sølle sværd kunne holde grænserne når de udøde vender sig i graven, de unævelige lurer i krogende og bretonianske riddere stormer frem? Næ mangan en kriger skylder jer deres liv og sjæle fred, i forsvaret af riget! Et rige der for længst var gået til grunde uden jeres kyndige vejledning af de adelsfolk, der intrigante som de er, tænker mere på deres politiske status og rigdom end at lede lande fornuftigt? Om I så tjener en guldkrone eller tusinde ved at vejlede dem, så er det jo kun for alles bedste...

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - Magi og - én anden. Indviet Indkomst I Kollegie evne II Meditation III Niveau 2 magi: I-II Sprog I - Elver eller - Dæmonisk	Kollegie evne I Niveau 1 magi II Meditation II Akademisk viden I (magi)	Forsker Omrejsende magiker	Mester magiker Sortkunstner
Almene evner*			
Loremaster I-II MP Niveau 1 magi (ubegrænset) Ynkkelig magi (ubegrænset)			

** Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrierer exit.*

Mestermagiker

En Mastermagiker er en der kan øver magi med stor sikkerhed og finesse. Elver magiker finder dette niveau af magi let at opnå, men for et menneske, er det et livsværk. Efter de mange års studier for at have nået dette niveau af magisk kunne oplever de fleste magiker at de begynde at udvikle særheder og fysiske forandringer, som er en bivirkning af at arbejde med magi. Mastermagiker af Ild lauget bliver for eksempel mere og mere hyperaktive, passioneret og i nogle tilfælde begynder deres hår at vejre som et flammende bål. Mastermagiker foretrækker normalt at bruge deres tid på at studere de højre magiske kunster eller konversere med deres Magister kolleger. Deres ordre kræver normalt at Mastermagiker drager på eventyr i den store verden for at fremme deres evner, samt opsøge og oplærer unge mennesker med evner inden for magien til blive nye lærlinge.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden III - Magi og - én anden Cirkelleder Indkomst I-II Meditation III-IV Niveau 3 magi: I	Akademisk viden II - Magi Indviet Kollegie evne II Niveau 2 magi II Meditation III	Magiker	Akademiker Laugsleder Ærkemagiker
Almene evner* Akademisk viden I (én valgfri) Loremaster I-II MP Niveau 1 magi (ubegrænset) Niveau 2 magi: (ubegrænset) Niveau 3 magi: II Ynkkelig magi (ubegrænset) Ærkekogler I Sprog I-II (Elver eller Dæmonisk)			

* Evner som er tilgængelige på karrieren, men ikke er en forudsætning for følge et karrierer exit.

Ærkemagiker

Inden for Kejserriget er der få, men dog meget magtfulde, ærkemagiker. Når disse individer når deres højdepunkt, og opnår den højeste rang inden for deres kollegium, har de nærmest viet deres liv til magien, og bliver uigenkaldeligt gennemsyret af magi, der siver ind i marven af deres knogler og ned i de mørkeste hjørner af deres psyke, de ser ikke længere verden som andre mennesker gør. En ærkemagiker repræsenterer nu deres valgte magiske vind i ord, gerning og fysisk form.

Når elvermagikere opnår dette niveau, anset de for at have afsluttet deres læretid i "basal magi", og er klar til at drage til de mystiske tårne i Hoeth for at lære elvernes magi. Dette siges at århundreder at lærer denne form for magi og ingen elvertroldmænd er vendt tilbage til "den gamle verden" efter at have lærd den.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II (to valgfri)	Akademisk viden III	Mester magiker	
Akademisk viden IV	- (Magi)		
- Magi og	Cirkelleder		
- én anden.	Indkomst I		
Indkomst II-III	Niveau 3 magi I		
Krigsmagiker I-III	Meditation III		
Loremaster I-II	Sprog I		
Meditation (ubegrænset)	+ Flot kostume*		
Mestre én niveau x formular			
Mestre ynkelig magi I-II			
MP			
Niveau 1 magi. (ubegrænset)			
Niveau 2 magi: (ubegrænset)			
Niveau 3 magi. (ubegrænset)			
Niveau 4 magi: I-III			
Ritualmester I-III			
Selvkontrol			
Ynkelig magi (ubegrænset)			
Ærkekogler I-II			

Evner

Akademisk Videnskunst (vælg type)

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

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 spidsfindigheder.

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. Dette kan i nogle tilfælde være yderst praktisk, da man vil kunne få hints og tips til hvad der foregår...

*Evnerne Dæmonologi og Nekromantik skal godkendes af en spilleleder inden en rolle må købe disse. Og der skal en meget god forklaring til, hvorfor ens rolle har erhvervet sig en sådan evne. Der går rygter om, at folk der har disse evner, bliver påvirkede af dem (fysisk såvel som psykisk) især jo højere niveau man har i dem. Så det er på eget ansvar at man træder ind på disse farlige vidensområder – selv hvis det er for at kunne beskytte sig imod alverdens ondskab.

Analyse

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har stødt på manganen 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).

Cirkel leder

XP: 100

Evnetype: Avanceret

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.

Eksorcist 1-2

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Religion), Gudsevne II

Beskrivelse: Din stærke forbindelse til guden, giver dig kraften til at bryde mørket og sende ondsken på flugt.

Med eksorcist 1, kan du bryde en forbandelse, som er ét niveau højere end du normalt kan. Dvs. kan du kaste niveau 2 formularer, kan du nu ophæve en forbandelse, der er markeret med 3 gule striber (dvs. kastet af en der kan niveau 3 formularer).

Med eksorcist 2, er du vandt til at færdes hvor svagere mennesker må bukke under. Kastes en forbandelse på dig, kan du selv bortmane den med "ophæve" formularer hvis du beder intenst i 5-10 min. - Normalt kan man ikke kaste ophæve formularer på sig selv.

Formular: Niveau x

XP: Niveau 0-1: 50 XP
Niveau 2-3: 75 XP
Niveau 4: 100 XP

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4, Akademisk viden (magi) I1-4.

Beskrivelse: Du får adgang til en formular på niveau x eller lavere. Denne formular skal vælges fra det kollegium, som du har valgt fra start.

Fysisk overlegen 1-6

XP: 75

Evnetype: Basis, avanceret

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 alkymist drik for at genvinde yderligere HP.

Helgen 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3, Akademisk videnskunst II (Religion)

Beskrivelse: Du er udvalgt af din gud, og de syge flokkes omkring dig for at få del i din hellighed og blive helbredt af dine guddommelige evner. Hver gang du kaster en helbredende magi, healer den ét HP mere for hvert niveau du har i Helgen. Eks. Har du niveau 1 Helgen, kan din håndspålæggelse helbrede 3 HP.

Hofsnog 1-2

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden I (Heraldik/Slægtsforskning)

Beskrivelse: Du har gode forbindelser ved hoffet og gennem længere tid har du oparbejdet en lukrativ position ved kongens hof. Hvis du ikke kender en person, er han ikke værd at hilse på, for du kender alle, der sidder i vigtige positioner og dem som forsøger at tilegne sig en højere

stand. Med denne evne får du en adelstitel til en pris, som svarer til ét niveau lavere end den normalt ville koste både i guld kroner og i Adelspoint. For at få niveau 2 kræver det Akademisk viden II (Heraldik/slægtsforskning), og man får positionen to stadier billigere.

Immun til gift 1-3

XP: 75

Evnetype: Basis, avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: Du har efter mange års vandrig 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: Immun til giftstyrke 1, dvs. effekten af søvn og besvime gift.

Niveau 2: Immun til giftstyrke 2, dvs. effekten af dødelig gift og gifte af typen bryg.

Niveau 3: Immun til giftstyrke 3, dvs. effekten af gifte af typen eliksirer.

Indkomst 1-4

XP: 50 for I-IV

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: Du har næse for forretninger og hvor du udfører din profession, blomstre samfundet op og du kan skumme fløden i form af klingende mønt. Med denne evne får du en månedlig indtjening, som kan hentes lige efter briefing i staten af spillet:

Indkomst

Niveau 1: 3 sølvskillinger.

Niveau 2: 1 Guldkrone.

Niveau 3: 1 Guldkrone og 2 sølvskillinger.

Niveau 4: 2 Guldkroner.

Indviet

XP: 50

Evnetype: Avanceret

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

Beskrivelse: Din viden om magi er dyb og udtømmelig, og kun få kan hamle op med din kraft, nu hvor du er blevet indviet i magiens allerhemmeligste ritualer. Troldmanden har fået indsigt i de større ritualer og bliver anset som dygtig nok, til at deltage i udførslen af riterne. Du kan nu indgå i ritualer, når de bliver udført, og bidrage med MP.

Kanalisering 1-5

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Koglerstav I, I1-4

Beskrivelse: Du er i stand til at gemme en del af din kraft i staven og trække på den senere. Du kan med denne evne gemme I-V MP i din stav imellem to spilgange. Dette virker på samme måde som effekten af ritualet "magisk kookon".

Kollegie evne 1-4

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Indviet, Akademisk Videnskunst I (Magisk viden), I1-4

Beskrivelse: Der er en lille men ikke ubetydelig forskel på troldmændene fra de forskellige kollegier, hvilket giver dem nogle særlige evner, alt efter hvilken vind de kanalisere eller de resurser, som deres kollegium stiller til rådighed for dem. Hver gang man tager denne evne, får man de evner som står under ens kollegium og svarer til det pågældende niveau.

Aqshys

Niveau 1

Våbenbrug: Må bruge et sværd i kamp.
Ritualisme (Aqshys): MP du bruger i ritualet "Destruere magisk genstand" dobbelt.

Niveau 2

Ildensbetvinger I:

a) Du kan kaste et ubegrænset antal af formularen "Ildkugle" hver spilgang gratis. Dvs. du behøver hverken at betale MP for formularen eller regne den som én af de gratis niveau 0 formularer, du kan kaste hver spilgang. Men kan kaste lige så mange du har lyst til, så længe du kun kaster én magisk missil af gangen.

b) Kaster du formularen "Aqshys skjold" på dig selv får du +1 MRP, ud over formularens normale effekt.

Niveau 3

Du har mange års erfaring med kamp og ved nok hvordan man fører et sværd, du får evnen: "Våbenspecialist I" i en valgfri våbengruppe.

Ildensbetvinger II:

Du er immun til skaden fra magiske missiler af typen ild, somom "Aqshys skjold" altid var kastet på dig. Effekten er ikke påvirket af effektortet "Destruktion".

Niveau 4

Efter lang tids studie af krigskunst har du mestret dit våben, du får evnen:

"Våbenspecialist II".

Ildensbetvinger III:

Indtager du drikken "Blodrus" får du ikke de negative effekter/bivirkninger af drikken.

Azyr

Niveau 1

Ritualisme (Azyr): MP du bruger til ritualet "Magisk øje" tæller dobbelt.

Niveau 2

Du er velbevandret i de finere kredse og har mange kontakter, du får evnen "Hofsnog I".

Niveau 3

Du har mange gode kontakter blandt de adelige og kan bane vejen for dine nærmeste, du får evnen "Menneskekender I".

Spådomskunst: Hver spilgang kan du spå en anden spiller, og bringe denne held. Modtageren af spådommen får evnen "Svine held", og kan dermed undgå 1 slag i en kamp. Magikeren kan ikke spå sig selv. Denne evne kan bruges et antal gange svarende til dit niveau i Akademisk viden (astrologi) divideret i to. Eks. niveau 1 /2=0 og niveau 3 /2=1.

Niveau 4

Som hoftroldmand er du velbevandret ved hoffet og kender alle intrigemagerne, med deres rænkespil og motiver. Du får evnen: "Hofsnog II".

Chamon

Niveau 1

Du har en grundlæggende viden om alkymi og får evnerne: Analyse og Akademisk viden I (Naturvidenskab).

Niveau 2

Du lærer ét bryg fra "Den gyldne skole" i alkymistsættet.

Stålets bånd I: Kastes der "Destruktion" på en spiller, som er beskyttet af jernhud eller stålets hærkning, er det kun formularen der ophæves dvs. eventuel rustning er stadigvæk intakt.

- Karriere exit: Alkymist

Niveau 3

Din hud bliver langsomt til metal og giver den en blank metalagtig overflade, du får evnen: Tykhudet I" og lærer ét bryg yderligere fra "Den gyldne skole".

Niveau 4

Din viden om naturens bestanddele betragtelig og du har gjort dig en del nyttige opdagelser, du får en af evnerne under "Forskning" og evnen må maksimalt være forskning niveau 2 – den kunne eks. være at lære en ny drik.

Stålets bånd II: Styrkende formulere, som ændrer huden eller kroppen giver +1 RP mere (Jernhud og "Kontrollerer element – jord").

Ghur

Niveau 1

Du har færdes i mange af kejserrigets dybeste skove langt fra civilisationen og har lært at klare dig selv, du får evnerne: Fysisk Overlegen I og Immunitet til gift I.

Niveau 2

Ritualisme (Ghur): MP du bruger på rituallet "Magiske kookon" tæller dobbelt.

Ådselsæder I: Når du kaster formularen "God fordøjelse" beskytter den også imod gifte af styrken III.

Niveau 3

Du vandrer ofte i skoven og har egenhændigt nedlagt mange af skovens farligste dyr. Du får evnen: "Beskyttende skind" og "Fysisk overlegen II".

Niveau 4

Efter mange år i skoven er der ikke den skræmme, du ikke har pådraget dig og efterfølgende kommet dig over. Du får evnen "Fysisk overlegen (fuld)".

Ådselsæder II: Du har spist mange sære dyr og planter på dine rejser, og får evnen "Immunitet til gift II".

Ghyran

Niveau 1

Fysisk Overlegen I

Druide I: De første 8 gange du kaster formularen "Vandets rislen" efter én kamp du har deltaget i, er formularen gratis og du behøver hverken betale MP for den eller tælle den som "dit antal af gratis niveau 0 formularer hver spilgang".

Niveau 2

Du lærer to bryg fra "Den gamle skole" i alkymistsættet.

Druide II: Formularen "Vandets rislen" og andre helbredende formularer du kaster kurerer 1 HP ekstra.

Niveau 3

Du er en af verdens få sande helbredere, du får evnen: "Helgen II" og "Fysisk overlegen II".

Niveau 4

Dine helbredende evner er efterhånden velkendte i store dele af den gamle verden og folk kommer rejsende til fra nær og fjern for at få del i din gave. Du får evnen: "Helgen III". Din kontakt med planterne i naturen er enestående, kaster du formularen "Barkhud" på en anden spiller får denne 2 RP i stedet for 1.

Hysk

Niveau 1

Du er velbevandret i de akademiske kredse og har brugt mange nætter på at læse i byens bibliotek, du får evnen: Akademisk videnskab I-III (i ét valgfrit emne.)

Niveau 2

Ritualisme (Hysh): MP du bruger på rituallet "Identificere tæller dobbelt.

Du er selve bolværket mod de unævnelige og selv ikke den værste besværgelse bider på dig. Du får evnerne: "Eksorcist I".

Niveau 3

Livets flamme I: Du får evnen "Mestre formular" for formularen "Bortmaning" og kan dermed kaste "Hvile" for 1 MP.

Niveau 4

Folk ser til dig i nødens stund, og deres skæbner vejer tungt på dine skuldre, du får evnen "Frygtløs I".

Livets flamme II: Dit indre lys er så stærkt at det brænder mørket væk, du kan ikke permanent miste dine HP på grund af sort magi (du er dog stadigvæk modtagelig over for gifte).

Shygsis

Niveau 1

Du kan stirre ind i mørket, uden at det opdater din tilstedeværelse, du får evnen: "Akademisk videnskunst I (Necromanti)" uden risiko for, at du bliver forvitret af din viden (så længe du ikke undersøger emnet nærmere).

Niveau 2

Ritualisme (Shygsis): MP du bruger på rituallet "Destruerer magisk genstand" tæller dobbelt.

Livets flamme I: Du får evnen; "Mestre formular" for formularen "Forgængelighed", og kan dermed kaste destruktion for 1 MP.

Niveau 3

Din opfattelse af tid er anderledes end andres og du bliver aldrig overrasket over pludselige skift i hverdagen, men byder dem velkommen. Du får evnen: "Svineheld".

Niveau 4

Det siges at dem der følger Shygsis magiske vind kan fornemme hvornår en afslutning nærmer sig og ved hvornår det er deres tur til at drage til Morrs rige. Du får evnen "Frygtløs I".

Livets flamme II: Dit indre lys er så stærkt at det brænder mørket væk, du kan ikke permanent miste dine HP på grund af sort magi (du er dog stadigvæk modtagelig over for gifte).

Ulgur

Niveau 1

Våbenbrug: Må bruge et sværd i kamp. Desuden tæller det som om de har ét niveau højere i evnen indkomst.

Niveau 2

Stålsat sind I

Blændværk: Du er konstant påvirket af formularen "Illusion" og har dermed en hemmelig lomme og ingen formulare, som påvirker dig, behøver at markeres med et armbånd. Alternativt kan du bære armbånd som symboliserer en magiform, som du ikke er påvirket. – evnen kan undertrykkes i en time hvis der kastes destruktion på dig.

Niveau 3

Du er en erfaren løgner og skuespiller, og kan slippe afsted med næsten alt. Du får evnerne "Dreven løgner" og "Det sorte marked I"

Niveau 4

Som en mester i udklædning og blændværk er du svær at holde for nar eller skjule ting for, du bliver immun til glemsels effekter og får evnen "Stålsat sind II".

Krigsmagiker 1-3

XP: 75, 400 og 600

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden I1-3 (Strategi og taktik)

Beskrivelse: For Du har tilbragt mange timer i universitetets fægteklub for gentlemen og ved nok hvordan man svinger et duelerings sværd. Med denne evne kan du som magiker bruge ét-hånds våben så som sværd og økser. Skjolde og rustninger er dog stadigvæk uden for din formåen.

Med Krigsmagiker 2 får du adgang til at bruge et skjold og med krigsmagiker 3 får du mulighed for at bruge en let rustning (max. 4 RP).

Lormaster 1-2

XP: niveau 1: 125 xp, niveau 2: Varierer

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden 4 (Magi), Mestre Ynkellig magi 1

Beskrivelse: Du har mestret den ynkelige magi og for dig er det som at tage tøj på om morgenen, når du ifører dig dine beskyttende besværgelser.

Effekt:

Niveau 1: Du lærer 3 niveau 0 formular.

Niveau 2: Du lærer alle de resterende niveau 0 formular, som ikke tilhører en anden vind end din egen

Pris

Niveau 1: 125 xp

Niveau 2: pris i xp er 50 gange antallet af de resterende niveau 0 formularer – 100 xp.

Eksempel:

Dvs. mangler man 5 stk. niveau 0 formularer: 50xp x 5 – 100 xp = 150 xp

Læse/Skrive Reikspiel

XP: 50

Evnetype: Basis

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.

Meditation

XP: 50

Evnetype: Basis, avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-max

Beskrivelse: Du har opnået en særlig sindstilstand, hvor du via en dyb trance kan ligge verdens besværligheder og konflikter bag dig, og på den måde genvinde en del af den kraft og energi, som normal tager flere uger at få igen. Du kan meditere (se magisættet) og genvinde nogen af dine MP. Man kan i løbet af en spilgang maksimalt genvinde et antal MP svarende til sit niveau i meditation (dvs. 1-5 MP).

Speciel: Man kan ikke have højere i meditation end sit maksimale antal MP divideret i 2. dvs. har man 10 MP kan man have op til meditation 5.

Mestre én niveau x formular

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Mestre ynkelig magi I, samt mestrings mindst to formularer på niveauet under den formular, som man ønsker at mestre, hvis den er på niveau 3 eller højere.

Beskrivelse: Efter mange års flittigt brug af magiens ædle kunst har du fundet en række formularer, som du mestre særligt godt. Disse formularer er nærmest som en forlængelse af dit eget væsen og du kan kanalisere dem igennem dig så let som det åndedrag. Magikeren kan kaste den valgte formular, som om den var et niveau lavere. Fra og med niveau 3 skal man mestre minimum to formularer på niveauet under den formular, som man vælger. Dvs. hvis man vil mestre en niveau 3 formular skal man allerede have mestret to niveau 2 formulare. Man kan tage denne evne flere gange, hver gang påvirker den en ny formular og man kan således ikke sænke en formulars niveau mere end én gang.

Speciel: sand magi koster altid MP, hvorved ingen formularer kan ikke sænkes til lavere end niveau 1.

Mestre ynkelig magi 1-2

XP: 125

Evnetype: Avanceret

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 $2 * \text{dine MP} + 4$ formularer.

Niveau II: Du har ikke længere noget maksimum på, hvor mange niveau 0 formularer du kan kaste. Dvs. hvor du før kunne kaste $2 * \text{MP} + 4$ formularer gratis, kan du nu i princippet kaste uendeligt mange niveau 0 formularer.

MP (Magi point)

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: I1-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

Ritualmester 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (magi), Cirkelleder

Beskrivelse: Du er en sand mester inden for ritualernes ædle kunst og dine mange timer i tællelysets skær med at påkalde ånder, forbande dine fjender og kreerer forunderlige artefakter har endelig båret frugt og verden ligger åben for dine fødder. Med denne evne kan du mestre én og senere flere ritualer. Magikeren vælger ét af sine ritualer, hver gang denne udfører ritualet bidrager magikeren med I-III MP ekstra, udover dem denne selv kanalisere ind i ritualet.

I: Magikeren vælger ét primært ritual, for hver niveau magikeren har i Ritualmester, bidrager denne med 1 ekstra MP til sit primære ritual.

II: Magikeren må vælge ét sekundært ritual, hvis magikerens niveau i ritualmester er n, så bidrager denne med n-1 ekstra MP til sit sekundære ritual.

III: Magikeren må vælge to tertiære ritualer, Magikeren bidrager med 1 ekstra MP til sine tertiære ritualer.

Speciel: Disse MP er ekstraordinære og kan dermed overskride et evt. maksimum antal MP, som en magiker kan byde ind med i et ritual eks. Kanalisering.

Speciel: Evnen "Ritualmester" kan uanset graden ikke give flere MP til et ritual end magikeren selv donerer.

Selvkontrol

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Magi)

Beskrivelse: Efter mange års arbejde med at kanalisere de magiske vinde har du opnået en stor selv kontrol og de signaler du udsender. Du kan selv bestemme hvilken farve din aura har. Normal har man et blåt armbånd på, hvis man er påvirket af en beskyttende formular, et rødt, hvis man er påvirket af en styrkende formular og et sort hvis man er forbandet. Med denne evne kan man

1) undlade at markere formularer man kaster på sig selv med et armbånd

2) frit tage et hvilken som helst farve armbånd på (blå, rød og sort), som om man var påvirket af en længerevarende formular.

Uanset hvilke armbånd man har på eller ikke har på kan man stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular (markeres normalt med rødt

armbånd) og én beskyttende formular (markeret normalt med blå armbånd).

Sprog

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/skrive Reikspiel

Beskrivelse: Du er en belæst og hverden ligger åben for dine fødder, du taler indtil flere sprog flydende som var du indfødt og kunne fungerer som tolk overalt i Kejserriget, hvor du ville tjene en fyrstelig hyrer. Hver gang du tager denne evne, kan du læse og skrive et sprog fra nedenstående liste, evnen kan tages flere gange og hver gang vælger man et nyt sprog.

Sprog:

Arabisk

Bretoniansk

Dværgenes sprog (3 dialekter: Bjerg, bakke og oldtids)

Elvernes sprog (3 dialekter: Høj, mørk og skov)

Gammel sylvansk

Nordisk

Stålsat sind 1-2

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2

Beskrivelse: Du er stædig og urokkelig af sind og er ikke bleg for at give udtryk for dine holdninger! Du er hverken til falds for penge, fornuft eller trusler, for du har din mening og den står du fast på! Med denne evne bliver du immun til alle "Charme" effekter, på niveau 2 bliver du også immun til "Ordre" formularer.

Ærkekogler 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden III (magi), Cirkel leder, Meditation IV

Beskrivelse: Du har åbnet dit sind for en af din ordens allerstørste hemmeligheder, og kan frembringe det artefakt som gennem tiderne har symboliseret de mægtigste af magikerne: Koglerstaven. Med "Ærkekogler 1" får du en kogler stav og evnen Indre styrke I, samt mulighed for at erhverve dig nedenstående evner. Med "Ærkekogler II", kan du ændre formen af din koglerstav så den kan være en bog, krystalkugle, tryllestav o.l.

- Indre styrke I-III
- Kanalisering I-V
- Våbenspecialist I-II (stav)

Almen magi

Den almene magi er den samling af formularer som alle troldmænd uanset hvilken magisk vind de trækker på har mulighed for at lære. I blandt de almene formularer findes både alt den ynkelige magi, men også en række af de sande formularer. Formularerne markeret med * betragtes som "sort magi".

Ynkelig magi (Niveau 0 formularer)

Her er en liste over alle de ynkelige magi'er, som troldmændene råder over. De med **rød** markerede formularer tilhører en specifik orden, og man skal være medlem af den angivne orden, for at kunne lære den pågældende formular. Man bliver med lem af en orden ved at tage evnen "Kollegie evne I".

Niveau 0: Aqshys skjold (Aqshy)

Du fremmaner en lille hvirvel i Aqshys vind omkring vedkommende, som fejer alle skadelige flammer harmløst til siden. Modtageren af denne besværgelse bliver immun til magiske missiler af typen "ild" resten af spilgangen, eller indtil formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Protego igne** (*Jeg beskytter med ilden*)

Niveau 0 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: **Protego terrae vis** (*Jeg beskyttes af jordens styrke*)

Niveau 0: Blodrus

Du kanalisere store mængder af Aqshys over i modtageren af denne formular, og fylder vedkommende med dens rå vrede og brutalitet. Modtageren af formularen får +1 HP og bliver immun til frygt, men tæver til gengæld løs på alt og alle inden for synsvidde, indtil denne enten går på 0 HP eller ikke kan se flere opretstående spillere.

Remse: **Accio bestiam** (*Jeg tilkalder dyret*)

Niveau 0: Brændende bly

Magikeren fremmaner en ildkugle, som denne kan kaste mod en angriber. Efter fremsigelsen af formularen må magikeren kaste en magisk missil af typen ild (Se beskrivelsen magisk missil - ild).

Remse: **En tentatio ignis** (*Jeg angriber med ild*)

Niveau 0: Frygtløs (Shysis)

Modtageren af denne beskyttelse bliver immun til formulare med effektordet: "Frygt". Formularen markeres med et rødt armbånd og holder resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Remse: **Protego mentem** (*Jeg beskytter sindet*)

Speciel: Hvis kasteren har evnen "Sort sjæl I" kan formularen også bruges til at undertrykke evnen "Immun til frygt", så modtageren af formularen ikke længere er immun til frygt uanset niveauet i evnen.

Niveau 0: God fordøjelse (Ghur)

Du hærder personens indvolde til at modstå en hvilken som helst form for gift. Denne beskyttende besværgelse gør modtageren immun til alle gifte i mad (dvs. giftstyrke I og II) og holder i en time, med mindre den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Muto corpus** (*Jeg ændre kroppen*)

Niveau 0: Ildkugle

Magikeren fremmaner en ildkugle, som denne kan kaste mod en angriber. Se beskrivelsen magisk missil.

Remse: **En tentatio ignis** (*Jeg angriber med ild*)

Niveau 0: Illusion (Ulgu)

Du ligger en mindre illusion over modtageren af denne formular, og skjuler sandheden for offerets øjne. Med denne formular kan du enten bortmane auraen fra en magisk formular eller skjule en genstand, så den ikke kan findes.

Der er 3 måder at bruge denne formular på:

- Normalt skal armbånd, der symboliserer besværgelser, bæres synligt, men med denne formular skal armbåndet kun bæres på armen, og må dermed gerne skjules af andre beklædningsgenstande. Denne udgave af formularen varer indtil den formular den skjuler ophører med at virke.
- Alternativt kan formularen bruges til at skjule et objekt, så evt. overfaldsmænd ikke kan finde det, hvis de gennemsøger dig. Formularen virker da som evnen "Hemmelig lomme" dvs. den genstand du har fortryllet skal ikke fremvises, hvis folk gennemsøger dig, medmindre de har evnen "finde hemmelig lomme" (Hvilket det er deres opgave at fortælle dig). Har de ikke evnen, kan genstanden ikke røves fra dig, medmindre du selv giver den bort. Denne besværgelse holder indtil du selv finder genstanden frem, eller magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.
- Du kan kaste et slør over et "Magisk søgesegl", så magikeren der kastede ikke får nogen oplysninger, hvis du flygter, kaster ritualer o.l.

Remse: **Accio praestigio** (*Jeg fremmaner blændværk*)

Niveau 0: Jern hud (Chamon)

Du hærder det jern som er i blodet i de yderste hudlag, så huden styrkes og får et metalagtigt skær. Modtageren af denne formular får +1 RP. Effekten holder sig resten af spilgangen, indtil RP'ne mistes eller formularen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Muto ferrum** (*Jeg ændre jernet*)

Niveau 0: Lynild (Ulgu)

Du lader dine fingre med rå kraft og sender en kile af lynild imod din modstander! Når du har fremsagt formularen, må du kaste en magisk missil af typen "lyn" (dvs. de blå).

Remse: **En tentatio micare** (*Jeg angriber med lyn*)

Niveau 0: Låsemagi

Du åbner dit sind for Hysh'es energi og følger dine instinkter i din søgen efter viden og skjulte artefakter. Du kan benytte en af følgende evner: "Åbne lås 1", hæver dit niveau af åbne lås til niveauet højere, åbne din egen magiske lås eller sænke niveauet af en andens magisk lås til niveau 4, umiddelbart efter fremsigelsen af formularen.

Remse: **Sortis terrem mentem** (*Jeg gennemskuer jordens sande ansigt*)

"Lys magikerne er ikke kendt for at snage i andres ting, men de går ofte langt for at tilvejebringe forsvundne dokumenter eller tabt viden."

Niveau 0: Magisk søgesegl

Modtageren af denne formular får et methafysisk aftryk i sin aura. Tegnet er ikke tydeligt for andre end troldmanden, som kastede det, og andre med Akademisk viden (magi) III. Lige meget hvor personen, som bære det magiske søgesegl, begiver sig hen, kan magikeren altid lokalisere vedkommende. Dette har ingen spillemæssig betydning, medmindre bæreren af søgesejlet flygter fra spilområdet eller holdes fanget af en NPC gruppe eller udfører større ritualer. Det kræver et magisk ritual (destruere magisk genstand) for at fjerne seglet, som ellers holder i 6 spilgange.

Remse: Sortis terrem mentem (Jeg visualisere/finder dit sind på jorden)

Niveau 0: Månesyge

Du bremser fordøjelses systemet for offeret så denne får store smerter i maven. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

- **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)

- Det er almindeligt kendt, at alkymister, der forsøger at forringe guldets værdi ved at blande det op med andre metaller, ofte uforvarende påfører sig selv denne forbandelse...

Niveau 0: Opdage gift

Magikeren lader sin livs essens blande med energien fra skyggevidnen, hvorved en del af hans krops livsfunktioner ophører. Magikeren bliver immun til eventuel gift i det næste måltid eller drik denne indtager. Effekten varer i 10 min. eller indtil det første måltid er indtaget.

Remse: Muto corpus (Jeg ændre kroppen)

Niveau 0: Ophæve forbandelse (Hysh)

Tænder en uudslukkelig flamme i personens indre og lyset fra vedkommendes sjæl, skubber øjeblikkeligt alle skadelige forhekselser af sig. Denne formular ophæver øjeblikkeligt alle effekter markeret med et sort armbånd på en person. Hysh magikeren kan vælge også at ophæve andre vedvarende formularer på personen (markeret med blå hhv. røde armbånd).

Remse: Solvo mentem (Jeg frigiver sindet)

Niveau 0: Phas illumination (Hysh)

Du materialiserer dit indre lys i en kugle og kaster den efter din fjende. Du må efter formularens udførelse bruge en magisk missil (energi), som beskrevet under magiske missiler.

Remse: **En tentatio lumi** (*Jeg angriber med lys*)

Niveau 0: Sjælesluger (Sort magi)*

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*)

* Med "oprindelige HP" menes det antal HP din karakter har fra starten af spilgangen, selvom dette skulle bringe dig over dit racemaksimum.

Niveau 0: Sjælevandring (Sort magi)*

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 mortis mentem** (*Jeg visualiserer den afdøde ånd*)

Niveau 0: Slynplanternes favntag

Du sender din kraft ned i jorden og får planterne til at spire og gro så hurtigt, at det kan vokse hen over en fuldvoksen mand. Efter fremsigelsen af formularen må Druiden bruge formularen med effektordet "paralyse" på et offer, som denne rører ved.

Remse: **Muto Terrem** (*Jeg ændre jorden*)

Niveau 0: Torden kile (Azyr)

Du holder kraften fra et torden vejr i dit indre, og kan slippe det løs i form af kraftfulde lyn. Du kan efter fremsigelse af formularen kaste en magisk missil (lyn), som beskrevet under stykket om magiske missiler.

Remse: **En tentatio micare** (*Jeg angriber med lyn*)

Niveau 0: Vandets rislen (Ghyran)

Ved at kanalisere Ghuran igennem vandet, optages noget af energien deri, hvilket har en rensende effekt på vandet, som får healende egenskaber.

Denne formular renses en væske for gift (kan ikke bruges på en alkymistisk drik) hvorefter alle effekter af gift i væsken forsvinder. Den der indtager væsken genvinder 2 HP.

Specielt: Hvis man bruger 1 ekstra MP på denne formular, kan den væske formularen påvirker helbrede 2 HP på op til fire forskellige personer, der indtager en portion af den.

Remse: **Accio vita aquam** (*Jeg påkalder livet i vandet*).

Niveau 0: Vindpust

Med denne formular fremmaner du en hvirvelstrøm omkring modtageren af formularen, som beskytter denne imod kasteskyts og pile. Formularen beskytter modtageren imod skaden fra den første pil eller magiske missil, som rammer denne, men er ikke kraftig nok til at beskytte imod pistolskud. Formularen varer indtil den har afværget en pil/magisk missil, til spilstop eller til magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Protegro caelum vis** (*Jeg beskyttes af himlens styrke*).

Almene formularer (Niveau 1)

Ligesom alle magikere har adgang til de ynkelige formularer, er der en række formularer, der er så basale, at alle de magiske vinde kan understøtte dem. De er ikke hverken så raffinerede eller kraftfulde som formuarene for de enkelte stier, men holder hver i sær en særlig kraft, der har ført til at de er blevet givet videre fra mester til lærling igennem generationer.

Aether rustning

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

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

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 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*).

Frygtløs

Modtagen af denne beskyttelse bliver immun til formulare med effektordet: "Frygt". Formularen markeres med et rødt armbånd og holder resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Remse: **Protego mentem** (*Jeg beskytter sindet*)

Opløse magi

Magikeren kanaliserer sin kraft ind i verdensvinden og blæser på den måde alle besværgelser bort fra en anden person. Du fjerner alle vedvarende formularer, der påvirker en person, inkl. forbandelser, hvis du er kraftfuld nok.

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

Almene formularer (Niveau 2)

Frygt

Skyggerne samler sig om din fjendes sind, og han ser for sine øjne sit værste mareridt. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "frygt" på én person.

Remse: Accio Nexum (Jeg påkalder mørket)

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..."

Morrs kalden

Magikeren strejfer blidt sit offer og laver en sagte sitren i dennes aura, som påkalder Morr's opmærksomhed. Det kan dog være særdels usundt og ligefrem skadeligt at have Morrs opmærksomhed for længe af gangen, ofrene for denne besværgelse dør ofte. Man skal berører sit offer, for at kaste denne formular. Formular har næsten samme effekt som "Dødelig gift": Offeret ved med det samme at denne er døende, og efter 15 min går denne på 0 HP. For at bringe offeret tilbage til livet kræver det en af en af følgende effektord: Ophæve, Hvile eller Destruktion, eller en eliksir, som kan kurerer niveau III gifte eller formularen "Bisættelse". Derefter kan offeret helbredes som normalt.

Remse: Accio Morr spiritus sortis (jeg påkalder Morr og viser ham din ånd)

Synkronisering

Du kan synkroniserer din aura med en anden spillers og derefter overfører en del af din energi til modtageren af formularen. Dette gør det muligt, at overfører en styrkende eller beskyttende formular, som påvirker magikeren, til en anden spiller. Dermed ophører formularen med at have effekt på troldmanden og påvirker nu i stedet modtageren af denne formular.

Formularen kan ikke bruges til at overfører forbandelser.

Remse: Sortis circum mentemo contra mentems (Jeg visualiserer auraen omkring mig og sender den mod din aura)

Søvn

Du sender en blid strøm af Ghyran gennem modtageren af denne formular, hvorefter denne falder i en rolig søvn. Du må efter formularens udtalelse bruge forhekselsen med effektordet "søvn".

Remse: Accio sedatum mentem (Jeg fremmane et roligt sind)

Almene formularer (Niveau 3)

Bortmaning

Du materialiserer dit indre lys og bryder skyggerne omkring dig; du sender en ståle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslettelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde Eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "hvile". Denne magi virker kun på udøde og dæmoner!

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

Bryde barrierer

Magikeren sender en kile af rå kraft imod porten og springer den af sine hængsler. Med denne formular kan du bryde en borgport op eller en lås på en kiste op. Denne formular virker kun på ikke-magiske barrierer, hvorved en magisk lås, cirkel eller besværgelse stadigvæk er intakt.

Remse: **Consumo protegro terrem bestia** (jeg ødelægger beskyttelsen over jordens dyr)

Nedsmeltning

Du fremmaner en umenneskelig hede omkring offeret for denne forhekselse, og brænder derved alt dennes beskyttende rustning væk! Du må efter at have kastet magien bruge forhekselsen "Destruktion" en gang.

Remse: **Consumo igne** (Jeg ødelægger med ild)

Aether Skjold

Du fremmaner mur af energi omkring modtageren af denne formular! Modtageren af formularen får +4 RP, formularen holder resten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Speciel: Rammes formularens modtager af en magisk missil, blæses den beskyttende barrierer bort hvilket efterlader modtageren uberørt af den magiske missil, men ophæver skjoldet.

Remse: **Protegro terrem sortis caelum** (jeg beskytter jorden og visualiserer himlen)

De Otte Kollegier

Magien er opdelt i otte vinde. Det sker dog ofte, at en repræsentant fra en af kollegierne kommer forbi, eller slå sig ned i området i en periode af deres læretid, inden de drager tilbage til Kejserriget og deres mestre. Her følger en kort beskrivelse af de syv af kollegier, der oftest ses i området, og den magi de råder over.

☉ Aqshy, Ild Lauget

Aqshy er den utæmmede ild, dens magi er dødbringende, enkel og brutal. Hvad den mangler i finesser, gør den op for i simpel råstyrke, og den anses af mange for at være den stærkes og mest offensive vind. Hvor ilden fejer flygtigt over landskabet, efterlader den kun sod og aske i sit kølvand. I Ild Lauget, der er den officielle sammenslutning af dem der betvinger vinden Aqushy, markerer magikerne deres rang med nøgler. Hvorved en ildmagiker i sin påklædning må bære et antal nøgler svarende til det niveau af magi han har adgang til (dvs. niveau 3 magi lig 3 nøgler). Ildmagikerne er desuden ofte kendetegnet ved, at de bære røde eller orange kåber, der for det meste er ærmeløse.

Niveau 0 (ynkelig magi): Aqshys skjold

Modtageren af denne besværgelse bliver immun til magiske missiler af typen "ild" resten af spilgangen, eller indtil formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Protego igne** (*Jeg beskytter med ilden*)

Niveau 1: Ildstorm

Ildmagikeren fremmaner et hav af flammer, som denne udslynger mod sine fjender. Magikeren må kaste tre magiske missiler (ild). Se beskrivelsen af magiske missiler.

Remse: **Incendia - En tentatio** (*Et ild angreb*)

Niveau 1: Rhuins flammesværd

Du kanalisere din kraft ind i sværdet og lader det om med din frådende energi, så der står et hav af flammer omkring det. Effekt: Bæreren af sværdet +2 MRP. – Speciel, hvis der betales 1 ekstra MP for formularen, kan sværdet skade udødelige væsner (den kan dog ikke slå igennem "aura" formularen) og parerer magiske misiler – Husk at prale med dit magiske sværd, så magikeren eller NPC-monstret ved hvad det kan. Formularen holder resten af spilgangen eller indtil MRP'ne mistes og markeres med et blåt armbånd.

Remse: **Accio ignem in ferro** (*Jeg påkalder ilden i jernet*)

Niveau 2: Hærde skjold

Du ligger en beskyttende hinde af Aether udenom et træ eller jern skjold. Skjoldet kan nu afværge magiske missiler uden at bæreren tager skade. Formularen markeres med et rødt armbånd, og holder indtil det har afværget 5 Magiske missiler, indtil den ophæves eller indtil spilstop.

Remse: **Accio caelum** (*Jeg påkalder himlen*)

Niveau 2: Smerte

Magikeren fremmaner en ulidelig varme i offeret der lammes af den alt overskyggende smerte, der gennemløber dennes krop. Efter fremsigelsen af denne formular må magikeren benytte forhekselsen med effektordet "paralyse".

Remse: **Facio corpus silens** (*Jeg gør kroppen stille*)

Niveau 2: Nedsmeltning

Du fremmaner en umenneskelig hede omkring offeret for denne forhekselse, og brænder derved alt dennes beskyttende rustning væk! Du må efter at have kastet magien bruge forhekselsen "Destruktion" en gang.

Remse: Consumo igne (Jeg ødelægger med ild)

Niveau 3: 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:

- **Betændte sår:** Sår offeret pådrager sig senere end 15 min. efter formularen er kastet, trækkes fra offerets permanente HP. Bringes offeret efterfølgende på 0 HP, kan denne ikke bringes på 1 HP igen, før forbandelsen er brudt. (OBS. Det er kun kommende sår, der påvirkes af formularen. dvs. de nuværende mistede HP og dem der pådrages umiddelbart efter forbandelsen kastes kan kurreres som normalt).
- **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. Offerets maximale HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen.
- **Anraheirs forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.
- **Kogende blod:** Du varmer offerets blod op, så denne har svært ved at koncentreres sig og let til vrede. Blot den mindste forseelse kan gøre offeret rasende. Hvis offeret bliver skadet og mister så meget som et enkelt KP, bliver denne påvirket af den negative effekt af blodrus. Desuden er offeret let at irritere, sur, tvær og vrisser generelt af folk. Effekten varer resten af spilgangen.
- **Paranoia II:** Spilleren er overbevist om at denne bliver forfulgt af et potentielt farligt væsen eller person – varighed: Resten af spilgangen.

Effekten varer den angivne tid eller indtil forbandelsen ophæves af en anden end offeret selv, og forbandelsen markeres med et sort armbånd

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

Niveau 4: Kontrollerer element – Ild

Du lader Aqshy's flyde igennem dig og tænder et bål i dit indre, der raser som en altfortærende ild. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +6 ekstraordinære MRP, bliver immun til ild angreb, Frygt og Søvn, samt må kaste 5 magiske missiler af typen ild gratis.

Denne formular varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markeres den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

Remse: Accio ignis sortis mentem (Jeg påkalder ilden og visualiserer den i sindet).

Niveau 4: Meditativ kampform

Magikeren går i en trancelignende tilstand og forbereder sig mentalt på den nært forestående kamp. Han samler sine kræfter omkring sig og tømmer sit sind for tanker inden kampen skal stå. Troldmanden kan kun kaste denne formular mens han mediterer for at genvinde sine MP. Han fremsiger formularen både før og efter han sætter sig til at mediterer hvorefter han sidder i dybmeditation i 5-10 minutter. Derefter vågner troldmanden af sin meditation og får effekten af formularen: +12 ekstraordinære HP, og må bruge sværd & skjold. Derudover vil magikeren opsøge kamp med det samme efter han har fremsagt formularen.

Denne formular varer i en halv time, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Remse: Sortis incendia mentem (Jeg visualiserer et flammehav i sindet)

☉ Ghur, Rav Sekten

Ghur er en kraftig og brutal vind, der er særligt kraftfuld i den utæmmede natur. Den har ingen finesser eller ondskab i sig selv, selvom nogen af dens udøvere er frygtet af borgerskabet, for at bringe det værste frem i deres afkom. Den beskæftiger sig med dyret i mennesket og de ur gamle instinkter der har ligget gemt hen, siden elverne i tidenes morgen åbnede menneskehedens sind. Rav sekten er en samling druider, der værner om naturen, og sekten behersker den utæmmede naturs uslebne og rå kraft. De er ud over kniven og staven i stand til at benytte et segl i kamp, og deres klædedragt er inspireret af de galliske druider.

Niveau 0 (ynkelig magi): God fordøjelse

Du hærder personens indvolde til at modstå en hvilken som helst form for gift. Den beskyttende besværgelse holder i en time og gør modtageren immun til alle gifte i mad, hvis ikke den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Muto corpus** (*Jeg ændrer kroppen*)

Niveau 1: Dvale

Du fremmaner en dvaletilstand i offeret for denne formular, hvormed denne øjeblikkeligt falder i søvn. Efter formularens fremsigelse kan du benytte forhekselsen med effektordet "søvn".

Remse: **Accio sedatum mentem** (*Jeg fremmaner et roligt sind*)

Niveau 1: Empati

Du benytter dyriske impulser og kropssprog til at virke som en del af den flok som modtageren af besværgelsen tilhører. Herefter ser offeret troldmanden som sin gode 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 ind til den bliver opløst, og markeres med et sort armbind.

Remse: **Muto mentem** (*jeg ændrer sindet*)

Niveau 2: Dyrets vildskab

Du fremmaner et dyrisk vildskab i en person, så denne bliver sværere at tæmme med magi. Modtageren af denne besværgelse er immun overfor den første magi med et effektord, der kastes på vedkommende. Effekten varer resten af spilgangen, eller ind til den bliver ophævet, og markeres med et rødt armbind.

Remse: **Accio bestia mentem** (*jeg fremman dyrets sind*)

Niveau 2: Vildsvinehud

Du fremmaner styrken fra et vildsvin i en person. Denne får +2 RP og bliver immun til ild samt tager 1 mindre i skade fra pile. Effekten varer resten af spilgangen, hvis ikke den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

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

Niveau 3: Anraheirs forbandelse

Du slipper dit offers indre dyr løs, hvorefter denne tillægger sig dyriske træk. Offeret vil finde det umuligt at koncentrere sig eller fastholde sin opmærksomhed på noget i længere tid.

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

- **Betændte sår:** Sår offeret pådrager sig senere end 15 min. efter formularen er kastet, trækkes fra offerets permanente HP. Bringes offeret efterfølgende på 0 HP, kan denne ikke bringes på 1 HP igen, før forbandelsen er brudt. (OBS. Det er kun kommende sår, der påvirkes af formularen. dvs. de nuværende mistede HP og dem der pådrages umiddelbart efter forbandelsen kastes kan kurreres som normalt).

- **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. Offerets maximale HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen.
- **Anraheirs forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.
- **Kogende blod:** Du varmer offerets blod op, så denne har svært ved at koncentreres sig og let til vrede. Blot den mindste forseelse kan gøre offeret rasende. Hvis offeret bliver skadet og mister så meget som et enkelt KP, bliver denne påvirket af den negative effekt af blodrus. Desuden er offeret let at irritere, sur, tvær og vrisser generelt af folk. Effekten varer resten af spilgangen.
- **Paranoia II:** Spilleren er overbevist om at denne bliver forfulgt af et potentielt farligt væsen eller person – varighed: Resten af spilgangen.

Effekten varer den angivne tid eller indtil forbandelsen ophæves af en anden end offeret selv, og forbandelsen markeres med et sort armbånd

Remse: **Solvo penitiam bestiam** (*Jeg frigiver det indre dyr*)

Niveau 4: Det indre dyr

Du vækker nogle latente urinstinkter i modtageren af denne formular, så de påtager sig et aspekt af en ulv eller bjørn. Lyde vil forekomme højere, farver tydeligere og lugte mere gennemtrængende.

Modtageren af denne formular får +5 ekstraordinære MRP, derudover tager vedkommende ét mindre i skade af pile (0 i armene og 2 i torsoen), samt bliver immun til bonk og formularer med effektordet "Frygt". Til gengæld bliver modtageren af formularen mere aggressiv og har let til vrede. Formularen markeres med et blå armbånd og varer indtil spilstop, medmindre den ophæves med "Destruktion".

Remse: **Accio bestiam mentem** (*Jeg påkalder dyrets sind*)

"Denne formular ses i visse kredse som en forfinet udgave af blodrus".

Niveau 4: Meditativ kampform

Magikeren går i en trancelignende tilstand og forbereder sig mentalt på den nært forestående kamp. Han samler sine kræfter omkring sig og tømmer sit sind for tanker inden kampen skal stå. Troldmanden kan kun kaste denne formular mens han mediterer for at genvinde sine MP. Han fremsiger formularen både før og efter han sætter sig til at mediterer hvorefter han sidder i dybmeditation i 5-10 minutter. Derefter vågner troldmanden af sin meditation og får effekten af formularen: +12 ekstraordinære HP, og må bruge sværd & skjold. Derudover vil magikeren opsøge kamp med det samme efter han har fremsagt formularen.

Denne formular varer i en halv time, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Sortis incendia mentem** (*Jeg visualiserer et flammehav i sindet*)

☉ Hysh, Lysets Orden

Hysh er den tyndeste form for magi, og dens vind kan feje igennem selv stenenes massive struktur. Denne vind blæser stærkest om dagen, når lyset er kraftigst, og er et fyrtårn i nattens mørke for den rejsende i denne fjerne del af Kejserriget. Dens magi er meget sværd at kontrollere, da den er meget flygtig, hvorved den kræver stor disciplin. Netop denne disciplin gør dem mere modstandsdygtige over for de mutationer, som andre troldmænd kan blive udsat for. Ordenen er kendt for at beskytte folket, og jage mørket bort. Hvorved de ofte jagter kaos tilbedere og udøde, der vender sig i graven. Lysets Orden er det lindrende og evige bål man samles om, når alt andet er fejlet. Deres kåber er meget inka og ægyptisk inspireret med store og brede ærmer. Deres kåber er som oftest hvide eller lyse i farverne, har lange scroll agtige beklædningsgenstande og bærer slangesymbolet, der er et tegn på godt helbred. De har desuden et nært forhold til de Veranapræster, som prædikere videns delen af Veranas lære.

Niveau 0 (ynkelig magi): Ophæve forbandelse

Tænder en uudslukkelig flamme i personens indre og lyset fra vedkommendes sjæl, skubber øjeblikkeligt alle skadelige forhekselser af sig. Denne formular ophæver øjeblikkeligt alle effekter markeret med et sort armbånd på en person. Hysh magikeren kan vælge også at ophæve andre vedvarende formularer på personen (markeret med blå hhv. røde armbånd).

Remse: Solvo mentem (Jeg frigiv sindet)

Niveau 0: Phas illumination

Du materialiserer dit indre lys i en kugle og kaster den efter din fjende. Du må efter formularens udførelse bruge en magisk missil (energi), som beskrevet under magiske missiler.

Remse: En tentatio lumi (Jeg angriber med lys)

Niveau 1: Søvn

Du dysser ned for din fjendes kampiver og indre lys, hvorved modtageren af formularen øjeblikkeligt falder i søvn. Du må efter formularens udtalelse bruge forhekselsen med effektordet "søvn".

Remse: Accio sedatum mentem (Jeg fremmaner et roligt sind)

Niveau 1: Lysets sværd

Du kanalisere din kraft ind i sværdet og lader det op med rå energi, så dets klinge kan flænge mørket og jage skyggerne bort. Med denne formular kan du fortrylle et våben, så det kan parere magiske missiler og skade ellers udødelige skabninger (den kan ikke slå igennem "aura" formularen). Formularen holder indtil spilstop med mindre der kastes destruktions på personen eller våbnet.

Remse: Accio vita ferrum (Jeg påkalder livet i stålet)

Niveau 1: Kakoras hånd

Du lader energien fra Hysh flyde igennem dig, og over i en falden kriger. Gennem denne mægtige besværgelse, der blev opfundet af Kakora for længe siden, kan du helbrede en falden frænde. Du kan heale en person 1 HP, samt kurerer effekterne alle skadelige gifte med giftstyrke 2, hvilket indbefatter eliksirer af typen bryg og samt søvn-, besvime- og dødeliggift. Modtageren af formularen skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. efter at være blevet helbredt, ellers springer sårene op og vedkommende mister de HP denne har genvundet via formularen.

Remse: Renovo corpus (Jeg genopretter kroppen)

Niveau 2: Heltedåd

Du vækker et stærkt lys i modtageren af denne besværgelse, og skaber grundlaget for en sand helt. Modtageren får +2 HP og bliver immun til Frygt. Til gengæld vil vedkommende følge sig ophøjet og

ædelmodig. Effekten varer resten af spilgangen, eller ind til den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Accio vis et lumen in mentem** (Jeg fremman styrke og lys i sindet)*

Niveau 2: Bortmaning

Du materialiserer dit indre lys og sender en ståle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslettelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Hvile", denne magi virker kun på udøde og dæmoner.

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

Niveau 2: Livets cirkel

Du påkalder din kraft og aktiverer den magiske cirkel, som pulserer af liv og holder mørket ude. Når du har tegnet en cirkel på jorden, kan du aktivere den, derefter kan ingen udøde kryds linjen, og folk inde i cirklen kan ikke påvirkes af: Frygt, ordre, charms eller andre mentale effekter. Effekten vare i 20 min. eller indtil troldmanden kaster en ny formular.

*Remse: **Protegro vita solvo mortis** (Jeg beskytter livet og bryder mørket)*

Niveau 3: Den evige søvn

Du indhyller dine fjenders sind i en tung tåge, deres ben bliver tunge som bly og langsomt falder de om i en døs af udmattet hed. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "Søvn" på op til 3 personer.

*Remse: **Accio mortis sedatum mentem** (Jeg påkalder den evige søvn)*

Niveau 3: Skinnende aura

Du lader dit indre lys bryde igennem din hud og materialiserer sig som en lysende aura omkring dig. Så længe du holder din højre hånd på venstre skulder, og din venstre hånd på højre skulder kan du ikke rammes af våben eller magi, men kan godt flytte dig. Man kan ikke tale så længe formularen varer. Effekten holder sig indtil magikeren slipper sine skuldre med begge hænder, hvilket denne ikke kan tvinges til. Denne beskyttelse kan ikke ophæves.

*Remse: **Protegro lumi** (Jeg beskyttes af lyset)*

Niveau 4: Kontrollerer element - vand

Du manipulerer vandet omkring dig til at ligge en beskyttende kappe omkring dig og dit sind, som beskytter dig imod syner og vrangforestillinger. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +4 ekstraordinære MRP, bliver immun til alle mentale angreb (Frygt, Søvn, Sandhedsbesværgelser, Charme, Ordre o.l.), samt må kaste "Hallucination" (Ulgur) eller "Den evige søvn" (Hysh) 1 gang gratis.

Denne formular varer rasten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markerer den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

*Remse: **Accio aqua protegro mentem** (Jeg påkalder vandet til at beskytte sindet).*

☉ Ghyran, Livets Orden

Den vind der nærer magien for livets orden aldes Ghyran også kendt som den grønne vind. Det er en mild vind der giver næring frugtbarhed og omsorg til planterne og naturen generelt. Dens vind siges at falde som regn og ligge som store pytter af liv, for derefter at risle gennem verden, hvor den hober sig op i både vandet og jorden, og giver planterne liv. Derfor kaldes Ghyran også for vandmagi eller jord magi, og i gamle tider, før kollegierne blev stedfæstet kaldes dens udøvere for druider, et navn der har hængt ved lige siden. De kan få markerne til at spire med korn, få køerne til at kælte og standse hungersnød med kun et eneste ord. Energien er det myldrende livet i gaderne på markedets dagen, sommerens varme og den bløde skovbund. Livets orden klædedragt er meget inspireret af de galliske/keltiske druider, og et segl kendetegner deres mestre.

Niveau 0 (ynkelig magi): Vandets rislen

Ved at lade kanalisere Ghyran igennem vandet, optages noget af energien deri, hvilket har en rensende effekt på vandet, som får healende egenskaber.

Denne formular renser en væske for gift (kan ikke bruges på en alkymistisk drik) hvorefter alle effekter af gift i væsken forsvinder. Den der indtager væsken genvinder 1 HP. Modtageren af formularen skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. efter at være blevet helbredt, ellers springer sårene op og vedkommende mister de HP denne har genvundet via formularen.

Specielt: Hvis man bruger 1 ekstra MP på denne formular, kan den væske formularen påvirker helbrede 2 HP på op til fire forskellige personer, der indtager en portion af den.

Remse: Accio vita aquam (jeg påkalder livet i vandet).

Niveau 1: Dvale

Du sender en blid strøm af Ghyran gennem modtageren af denne formular, hvorefter denne falder i en rolig søvn. Du må efter formularens udtalelse bruge forhekselsen med effektordet "søvn".

Remse: Accio sedatum mentem (Jeg fremmaner et roligt sind)

Niveau 1: Tornens forbandelse

Druiden fremmaner et korn under huden på offeret for denne formular, og får kornet til at spirer til en plante, hvis tornede fangearme spreder sig ud lige under offerets hud. Hver gang offeret bevæger kropsdelen, som er ramt, får denne stærke smerter! Offeret for forbandelsen har svært ved at bruge den kropsdel som rammes af formularen, og kan give følgende effekter:

- **Arm:** offeret kan ikke bære noget/svinges et sværd med den pågældende arm.
- **Ben:** Offeret kan ikke løbe;
- **Indvoldene:** Stopper kroppens naturlige healings processer, så kroppen ikke kan helbredes med hverken førstehjælp eller kirurgi, fremover skal der anvendes magi, bønner eller drikke for at helbrede tabte HP. Derudover vil enhver mad eller drikke (inklusive eliksirer/bryg) være giftige for personen og have effekt som besvimegift, med virkning 5 min efter indtagelse (offeret ved med det samme, at der er noget galt).
- **Kroppen:** Offeret tager 1 ekstra i skade af at blive ramt i torsoen.

Derudover mister offeret 1 HP fra sine maksimale HP. Forbandelsen varer resten af spilgangen eller ind til den ophæves og markeres med et sort armbånd.

kastes formularen flere gange, mister der ikke mere end 1 HP tilsammen, men man kan godt være ramt af formularen på mere end en kropsdel, hvis den kastes på eks et ben og en arm, kan personen ikke løbe, ikke bruge den pågældende arm og har 1 færre HP end normalt.

Remse: Accio terrae corpus (jeg fremmaner jorden i kroppen)

Niveau 2: Søjens dyb

Ved blidt at gennemstrømme modtagerens tanker med Ghurans lindrende vind, kan druiden beskytte modtagerens sind mod andres indtrængen, så længe denne kan bevare roen. Modtageren af formularen bliver immun til den næste mentale effekt, som påvirker denne eks. frygt, charm, ordre, søvn, blodrus eller sandheds effekter. Formularen varer indtil spilstop, den har ophævet en effekt eller formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

- Speciel: Hvis du bruger 2 MP mere, når du kaster formularen, afværge formularen de første to første effekter i stedet for kun én. Kun magikere med adgang til niveau 4 magi kan kaste denne udgave af formularen.

Remse: **Sortis aqua mentem** (*jeg visualiserer en sø med sind*)

Niveau 2: Stenhud

Du påkalder styrken i jorden, og samler den i et net omkring modtageren af formularen, hvis krop bliver så hård som sten! Hver gang modtageren af formularen bliver ramt, tager denne 1 KG (kamp gejst) mindre i skade end denne plejer. Dvs. 2 i kroppen og 0 i armene, desuden giver pistolskud giver 5 KG skade. Formularen holder resten af spilgangen, indtil den har absorberet 5 KG eller den bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Protegro terrae bestia** (*Jeg beskyttes imod jordens dyr*)

Niveau 3: Den evige søvn

Du indhyller dine fjenders sind i en tung tåge, deres ben bliver tunge som bly og langsomt falder de om i en døs af udmattet hed. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "Søvn" på op til 3 personer.

Remse: **Accio mortis sedatum mentem** (*Jeg påkalder den evige søvn*)

Niveau 3: Livets gave/Livets flod

Druiden påkalder den lindrende kraft fra Ghyran, og kanaliserer det igennem den syges krop, hvorefter livet vender tilbage i kroppen og helbreder dens dårligdomme. Denne formular healer en person på fuldt HP, ophæver alle forbandelser, kurerer alle gifte og sygdomme, som påvirker vedkommende. Modtageren af formularen får desuden +1 ekstraordinært MRP der varer resten af spilgangen, til der kastes "frygt" på personen eller indtil det mistes i kamp. Formularen markeres ikke med et armbånd og kan kombineres med andre beskyttende formularer! Modtageren af formularen kan gå direkte i kamp uden farer for at sårene springer op.

- Specielt: (*Livets flod*) Magikeren kan gå i en dyp trance og tappe sig ind på livets flod af uudtømmelige healende kraft.

En magiker af livet orden kan kaste denne formular på sig selv ved at mediterer i 10 minutter og give afkald på det 1 MP, som de normalt ville genvinde derved, og i stedet få den fulde effekt af denne formular. Mens man mediterer, er man immun overfor evt. effekter som ikke er begyndt endnu af de drikke, forbandelser eller gifte som påvirker en, afbrydes meditationen inden de 10 min. er gået, tager de omgående effekt (eks. dødelig gift).

Remse: **Accio vita corpus** (*jeg fremmaner livet i kroppen*)

Niveau 4: Kontrollerer element – Jord

Du sender dine tanker dybt ned i jorden og fæster dig til bjergets rødder så du kan trække på jordens styrke. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +4 ekstraordinære MRP, Bliver immun til Frygt og Søvn, tager 1 mindre i skade de første 5 gange denne bliver ramt, og må kaste Aura 1 gang.

Denne formular varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markerer den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

Remse: Accio terrem potegro corpus (Jeg påkalder jorden til at værne min krop).

☉ Chamon, Den Gyldne Orden

Chamon er en standhaftighed og stabil vind, der blæser kraftig i områder med meget metal. Den betvinger metallet og har evnen til at omforme eller forarbejde det. Nogen siger, at dettes udøvere ligefrem kan tale med metallerne, en skrøne Den Gyldne Orden ikke gør meget for at mane i jorden. Den Gyldne Orden henter mange af sine lærlinge fra alkymist skolerne, som ordenen finansiere, og via alt det de producerer i laboratorierne, har de skabt en betydelig formue. De anses for at være den rigeste af de magiske orden i Kejserriget og nogle af deres alkymister siges endda, at kunne lave bly om til guld! Deres ordensbrødre er for det meste excentriske alkymister, og deres orden har som de eneste mulighed for at blive alkymister, den slags alkymister følger altid Den Gyldne Skole, som er en underdel af ordenen. Deres bælt er som oftest fyldt med forskellige farvede sten i lædersnore og ingredienser til deres eksperimenter eller formularer.

Niveau 0 (ynkelig magi): Jern hud

Du styrker huden på personen, der får +1 RP. Effekten holder sig resten af spilgangen, indtil RP'ne mistes eller formularen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Remse: Muto ferrum (Jeg ændrer jernet)

Niveau 1: Mur/bur

Du fremmaner en ubrydelig mur af ren energi. Man tegner på jorden en cirkel af mel, og angiver om det er et bur eller en mur. Hvis det er et bur, kan intet undslippe cirklen, medmindre cirklen brydes udefra. Hvis det er en mur, kan intet komme ind i cirklen med mindre den brydes indefra. Kastes to cirkler med den brydende effekt ind mod hinanden, så opløser de to cirkler hinanden så det er ikke muligt at lave et ubrydeligt bur. Cirklen må maksimal have en diameter på 3 meter.

Remse: Accio vis terra circum mea (Jeg tilkalder styrken i jorden omkring mig)

Niveau 1: Stålets herdning

Du herder stålet i en rustning og gør det endnu hårdere, hvorved du forøger en allerede eksisterende rustning med +3 ekstraordinære RP. Effekten holder sig resten af spilgangen, eller indtil RP'ne mistes og markeres med et blå armbånd.

Remse: Protegro ferro vis et phasma (Jeg beskyttes af jernets styrke og ånd)

Niveau 2: Stenhud

Du fremmaner et beskyttende lag af Chamon uden om kroppen, på modtageren af denne formular. Hver gang modtageren bliver ramt, tager denne 1 KG (kamp gejst) mindre i skade end denne plejer. Dvs 2 i kroppen og 0 i armene, desuden giver pistolskud giver 5 KG skade. Formularen holder resten af spilgangen, eller indtil den har absorberet 5 KG, og markeres med et blå armbånd.

Remse: Protegro terrae bestia (Jeg beskyttes imod jordens dyr)

Niveau 2: Forgængelighed

Du nedbryder metallet i en af dine fjenders rustning, ved at få det til at korroderer (ruste). Du må efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Destruktion".

Remse: Consumo igne (Jeg ødelægger med ild)

Niveau 2: Hærde skjold

Du ligger en beskyttende hinde af Aether udenom et træ eller jern skjold. Skjoldet kan nu afværge magiske missiler uden at bæreren tager skade. Formularen markeres med et rødt armbånd, og holder indtil den har

afværget 5 magiske missiler eller indtil spiltop, medmindre der kastes destruktion over spilleren eller skjolde.

Remse: **Accio caelum** (*Jeg påkalder himlen*)

Niveau 3: Gylden hud

Magikeren fremmaner et lag af guld over hele sin krop, der beskytter den fuldstændigt imod skade.

Så længe du holder din højre hånd på venstre skulder, og din venstre hånd på højre skulder kan du ikke rammes af våben eller magi, men kan godt flytte dig. Man kan ikke tale så længe formularen varer. Effekten holder sig indtil magikeren slipper sine skuldre med begge hænder, hvilket denne ikke kan tvinges til.

Denne beskyttelse kan ikke ophæves.

Remse: **Potegro corpus** (*Jeg beskyt min krop*)

Niveau 4: Kontrollerer element - Jord

Du sender dine tanker dybt ned i jorden og fæster dig til bjergets rødder så du kan trække på jordens styrke. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +4 ekstraordinære MRP, Bliver immun til Frygt og Søvn, tager 1 mindre i skade de første 5 gange denne bliver ramt, og må kaste Aura 1 gang.

Denne formular varer rasten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markerer den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

Remse: **Accio terrem potegro corpus** (*Jeg påkalder jorden til at værne min krop*).

☉ Azyr, Himmel Logen

Azyr er verdens vinden, og nogen siger at den hvisker fremtiden i øret på dens tilhængere. Mange af Himmel Logen medlemmer er interesseret i astronomien, og de særligt skattet for deres evne til at spå og se ud i fremtiden. Hvorved de som oftest bliver ansat af herremænd, og de ses ikke sjældent i adelssalene som rådgivere.

Logen er kendt for deres dødbringende lyn, der kan sende selv rustningsklædte riddere i knæ og deres insisterende væsen. Deres Logebrødre kendes let på deres Arabisk udseende rober, der som oftest er udsmykket med stjerner og måner, jo kraftigere en magiker, jo flere...

Niveau 0 (ynkelig magi): Torden kile

Du holder kraften fra et torden vejr i dit indre, og kan slippe det løs i form af kraftfulde lyn. Du kan efter fremsigelse af formularen kaste en magisk missil (lyn), som beskrevet under stykket om magiske missiler.

Remse: **En tentatio micare** (*Jeg angriber med lyn*)

Niveau 1: Charmere

Offeret ser troldmanden som sin gode 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 halv time, eller ind til den bliver opløst, og markeres med et sort armbind. Ulempen er dog, at offeret efter en halv times tid indser, at vedkommende er blevet taget ved næsen...

For at formularen tager effekt, kræver det at man rører offeret umiddelbart efter fremsigelsen af formularen.

Remse: **Muto mentem** (*jeg ændrer sindet*)

Niveau 1: Amul's andet tegn

Du beskytter modtageren af denne besværgelse ved at graverer Amuls andet tegn på vedkommende, og dermed give hende evnen til at se kort ind i fremtiden. Dette sætter modtageren i stand til at undgå slag, der ellers ville have været dødelige, eller afbøde særligt hårde slag. Modtageren af denne besværgelse får +2 MRP (morale point). Effekten varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Quaeri caelum** (Jeg undersøger himlen)*

Niveau 2: Uranus tordenkile

Du slynger en mægtig tordenkile mod din modstander og brænder din fjendes rustning bort, hvilket efterlader din fjende forsvarsløs. Du må efter at have kastet formularen bruge forhekselsen med effektordet "destruktion" en gang.

*Remse: **Consumo igne** (Jeg ødelægger med ild)*

Niveau 2: Ordre

Du sender en kile af kraft in i offerets sind og tvinger denne til at bøje sig for din vilje. Mageren giver offeret en "et-sætnings" ordre. Ordren må ikke være selvmorderisk eller direkte bringe offeret i kamp.

*Remse: **En tentatio mentem** (Jeg angriber sindet)*

Niveau 3: Himlens omfavnelser

Du omgiver dig selv med himlens mægtige vinde og fejer ethvert form for pile eller projektil afvejen. Du er immun til al skade og effekter af magiske missiler, pile og pistoler (inkl. vælte-effekten), samt effektordet "paralyse". Effekten varer i en time, eller ind til den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

*Remse: **Protegro caelum vis** (Jeg beskyttes af himlens styrke)*

Niveau 4: Den endelige dom

Du forbander offeret for denne formular i fire slægtsled og dømmes ham til et liv i kummerlighed. Med denne formular kan du påvirke offeret med én effekt fra hver af følgende forbandelser:

L. 0 Månesyge, L. 1 Onde øjne og L.3 bålfærd.

Derudover tager offeret dobbelt skade af magiske missiler af typen lyn (dvs. de blå).

*Remse: **Solvo potegro corpus consumo vita** (jeg bryder din krops forsvarsværker og ødelægger din livskraft).*

Niveau 4: Kontrollerer element - Luft

Du rækker ud med dit sind, og går i et med himlen og verdensvinden, du samler dens styrke omkring dig og trækker på dens rå utæmmede kraft. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +4 ekstraordinære MRP, Bliver immun til magiske missiler, pile og krudtvåben, samt Frygt og Søvn.

Derudover må kaste 5 magiske missiler af typen lyn gratis.

Denne formular varer ræsten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markerer den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

*Remse: **Accio caelum sortis mentem** (Jeg påkalder himlen og visualiserer den i sindet)*

☉ Ulgu, Den Grå Orden

Den grå orden er meget lukket, og kun få ved rigtigt noget om den. Dens formål er at bekæmpe Kejserrigets fjender inde i riget, specielt de mange kultister og sympatisører med de unævnelige. Deres magi trækker på Ulgu, der er vinden for misvisning, illusioner og hemmeligheder. De er ikke bundet til at tjene andre end kejseren selv, da de unævnelige kan snige sig ind i selv herremændenes lukkede kredse. Hvorved de oftest rejser omkring i hemmelighed og man ved sjældent at det er dem man taler med, da de ofte skjuler deres magiske evner godt. De kunne være den omvandrede gadesælger, illusionisten på torvet, rigmands sønnen ved gallamiddagen eller den nye port vagt; hvem ved...

Niveau 0 (ynkelig magi): Illusion

Du ligger en mindre illusion over modtageren af denne formular, og skjuler sandheden for offerets øjne. Med denne formular kan du enten bortmane auraen fra en magisk formular eller skjule en genstand, så den ikke kan findes.

Normalt skal armbånd, der symboliserer besværgelser, bæres synligt, men med denne formular skal armbåndet kun bæres på armen, og må dermed gerne skjules af andre beklædningsgenstande. Denne udgave af formularen varer indtil den formular den skjuler ophører med at virke.

Alternativt kan formularen bruges til at skjule et objekt, så evt. overfaldsmænd ikke kan finde det, hvis de gennem søger dig. Formularen virker da som evnen "Hemmelig lomme" dvs. den genstand du har fortryllet skal ikke fremvises, hvis folk gennem søger dig, medmindre de har evnen "finde hemmelig lomme" (Hvilket det er deres opgave at fortælle dig). Har de ikke evnen, kan genstanden ikke røves fra dig, medmindre du selv giver den bort. Denne besværgelse holder indtil du selv finder genstanden frem, eller magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: Accio praestigio (Jeg fremmaner blændværk)

Niveau 0: Lynild

Du lader dine fingre med rå kraft og sender en kile af lynild imod din modstander! Når du har fremsagt formularen, må du kaste en magisk missil af typen "lyn" (dvs. de blå).

Remse: En tentatio micare (Jeg angriber med lyn)

Niveau 1: Frygt

Skyggerne samler sig om din fjendes sind, og han ser for sine øjne sit værste mareridt. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "frygt" på én person.

Remse: Accio Nexum (Jeg påkalder mørket)

Niveau 1: 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 varer resten af spilgangen)
- **Mundlam:** Offeret bliver stum i 15 min.
- **Onde øjne:** Offeret bliver blind i 5 min.

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

Remse: Consumo corpus (Jeg ødelægger kroppen)

Niveau 1: Skyggekappe

Du svøber modtageren af formularens krop og sind i et slør af skygger, der skjuler dennes bevægelser for modstanderen og beskytter vedkommendes sind imod alt der måtte binde det eller holde det fast! Modtageren af denne formular får +1 RP og bliver immun til formularer med effektordene "sov/søvn", "paralyse" og sandhedsbesværgelser. Effekten varer resten af spilgangen, indtil man mister sit RP eller formularen ophæves, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Protegro Nexum** (Jeg beskyttes af skyggerne)*

Niveau 2: Bortmaning

Du materialiserer dit indre lys og bryder skyggerne omkring dig; du sender en stråle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslettelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde Eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "hvile". Denne magi virker kun på udøde og dæmoner!

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

Niveau 2: Tankeslør

Du fremmaner en tåge over én af offeret erindringer, der nu blot vil synes som et stor tomt mørke i dennes hukommelse. Offeret glemmer fuldstændig en specifik begivenhed, forbandelsen kan ikke ophæves og offeret kommer ikke til at kunne huske episoden igen. Man skal berøre offeret for at kunne kaste besværgelsen.

*Remse: **Consumo mentem** (Jeg ødelægger tanken)*

Niveau 3: Hallucination

Du indhyller dine fjenders sind i et slør af Ulgur så de kun ser det, som de aller mest frygter. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "Frygt" på op til 3 personer.

*Remse: **Accio Mentem Nex** (Jeg påkalder sindets mørke)*

Niveau 3: Tågesind

Du blæser sagte dine kræfter gennem offerets erindringer, så offerets tanker fremstår som et virvar af sanseindtryk og gamle minder. Med denne formular kan du ændre én ting i offerets hukommelse, du kan dermed ændre én genstand, én person eller ét sted i offerets erindringer. Hændelsen du ændre kan ikke have varet længere end 20 min. Man skal berøre offeret for at kunne kaste besværgelsen. – *bemærk at offeret godt er klar over, at der er kastet magi på denne...*

*Remse: **Muto mentem sortis** (Jeg ændrer sindets opfattelse)*

Niveau 4: Kontrollerer element – vand

Du manipulerer vandet omkring dig til at ligge en beskyttende kappe omkring dig og dit sind, som beskytter dig imod syner og vrangforestillinger. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +4 ekstraordinære MRP, bliver immun til alle mentale angreb (Frygt, Søvn, Tågesind, Sandhedsbesværgelser, Charme, Ordre o.l.), samt må kaste "Hallucination" (Ulgur) eller "Den evige søvn" (Hysh) 1 gang gratis. Denne formular varer rasten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd. Specielt: Formularen kan kastes uden at markerer den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollere element er markeret med et blå armbånd eller ej.

*Remse: **Accio aqua protegro mentem** (Jeg påkalder vandet til at beskytte sindet).*

☉ Shygsis

Shyish beskrives ofte som tidens tand. Den blæser fra fortiden, thi fortiden er bragt til ende, forbi nutiden, thi afslutninger og forventningen om døden er en inkorporeret del af livet, og ind i fremtiden, for her ligger den uundgåelige undergang og endelige afslutning. Noget forbinder Shyis med skæbnen, for den kontrollerer ikke hvad der var, er eller skal komme, men giver evnen til reflekterer over det. Shyish blæser kraftigst når døden eller en anden form for afslutning nærmer sig, og drages til gamle slagmarker eller kirkegårde. De mest magtfulde magikere i ordenen siges at kunne kontakte afdøde ånder, eller hvad der er tilbage af dem af aftryk i verden. Det siges, at når en der følger Shyish går fra at vokse op, til at blive gammel bliver han i stand til at se sit eget endeligt, og ved hvordan han eller hun vil komme af dage.

Der er dem som påstår at magikerne af Shyish er necromancere, men det er det pureste opspind. Nekromancere trodser døden og forsøger at afværge afslutninger. Mens ordenen af Shyish accepterer døden og ser frem til afslutninger. Trods dette er der en betragtelig del af ordenens magikere, som vender sig til den sorte magi i forhold til de andre kollegier. Andre kendetegn ved Necromancere kan findes i afsnittet "Necromanti".

Niveau 0 (ynkelig magi): Frygtløs

Modtageren af denne beskyttelse bliver immun til formularer med effektordet: "Frygt". Formularen markeres med et rødt armbånd og holder resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Speciel: Hvis kasteren har evnen "Sort sjæl I" kan formularen også bruges til at undertrykke evnen "Immun til frygt", så modtageren af formularen ikke længere er immun til frygt uanset niveauet i evnen.

Remse: **Protego mentem** (*Jeg beskytter sindet*)

Niveau 1: 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 formularer 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 Elixirer, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten varer resten af spilgangen)
- **Mundlam:** Offeret bliver stum i 15 min.
- **Onde øjne:** Offeret bliver blind i 5 min.

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

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

Niveau 1: Gravens slør

Du spinder et net af Shygsis omkring dig, der skjuler dit livslys. Uintelligente udøde så som zombier ser der ikke som en levende, men snarer som en af dem selv. Formularen markeres med et rødt armbånd og holder indtil spilstop medmindre der kastes Hvile i nærheden af personen eller Destruktion direkte på vedkommende.

Remse: **Accio mortis preastigeo** (*Jeg hidkaalder dødens blændværk*)

Niveau 2: Bortmaning

Du materialiserer dit indre lys og sender en stråle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslettelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Hvile", denne magi virker kun på udøde og dæmoner.

Remse: Solvo mortem (Jeg frigiver den døde)

Niveau 2: Forgængelighed

Du nedbryder metallet i en af dine fjenders rustning, ved at få det til at korroderer (ruste). Du må efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Destruktion".

Remse: Consumo igne (Jeg ødelægger med ild)

Niveau 2: Rejse til dødsriget,

Du kanaliserer shygisis ind i modtageren af formularen og baner en vej til dødsriget for vedkommende, så denne befinder sig halvt i dødsriget og halvt i den materielle verden. Modtageren af formularen får +2 RP og bliver immun til formularerne med effektordene Paralyse, Frygt eller Destruktion. Til gengæld er modtageren af formularen overfølsomme overfor formularer med effektordet "Hvile", hvilket ophæver formularen og giver 2 HP i skade.

Formularen varer i 20 min. (eller indtil den nært forestående kamp er overstået) og markeres med et blå armbånd.

Remse: Sortio penetius mortis (jeg undersøger den indre død)

Niveau 3: Betændte sår

Du binder offeret for denne formulars sjæl til dødsriget og bringer vedkommende meget nær sit sidste åndedræt. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

- **Betændte sår:** Sår offeret pådrager sig senere end 15 min. efter formularen er kastet, trækkes fra offerets permanente HP. Bringes offeret efterfølgende på 0 HP, kan denne ikke bringes på 1 HP igen, før forbandelsen er brudt. (OBS. Det er kun kommende sår, der påvirkes af formularen. dvs. de nuværende mistede HP og dem der pådrages umiddelbart efter forbandelsen kastes kan kurreres som normalt).
- **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. Offerets maximale HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen.
- **Anraheirs forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.
- **Kogende blod:** Du varmer offerets blod op, så denne har svært ved at koncentreres sig og let til vrede. Blot den mindste forseelse kan gøre offeret rasende. Hvis offeret bliver skadet og mister så meget som et enkelt KP, bliver denne påvirket af den negative effekt af blodrus. Desuden er offeret let at irritere, sur, tvær og vrisser generelt af folk. Effekten vare resten af spilgangen.
- **Paranoia II:** Spilleren er overbevist om at denne bliver forfulgt af et potentielt farligt væsen eller person – varighed: Resten af spilgangen.

Effekten vare den angivne tid og ellers indtil spilstop, medmindre den ophæves. Forbandelsen markeres med et sort armbånd.

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

Niveau 3 Den sidste rejse

Du letter modtageren af denne formulars overgang fra en periode af livet til det næste, og støtter dermed vedkommende i den naturlige proces. Alle vedvarende effekter der påvirker modtageren af formularen ophører med at virke:

- Alle vedvarende formularer eller forbandelser ophæves.
- Alle vedvarende effekter forvoldt af sort magi forsvinder.
- Alle gifte bliver kurreret.
- Alle effekter forårsaget af positionen "Bødlen" kurreres.
- Derudover får spilleren +1 moralepoint (MRP) resten af spilgangen, eller indtil det mistes. Man kan ikke hæve MRP'ne for en person mere end 2 over det normale maksimum med denne formular.

Formularen markeres ikke med et armbånd. Bemærk at modtagere af denne formular kan gå direkte i kamp, hvis de er på nul HP, men da de ikke genvinder HP får de ikke gavn af deres "Fysisk overlegen".

Specielt: Skulle en spiller blive karakterdræbt, i en spilgang hvor denne formular har været kastet over vedkommende, får denne overført 10% ekstra af sine xp. dvs. i stedet for at kunne overføre 40% af sine xp til den nye karakter, kan vedkommende nu overføre 50% af sine xp.

Remse: Resolvo praestigeo mortis (Jeg fjerner blændværket om døden).

Niveau 4: Den endelige dom

Du forbander offeret for denne formular i fire slægtsled og dømmer ham til et liv i kummerlighed. Med denne formular kan du påvirke offeret med én effekt fra hver af følgende forbandelser:

L. 0 Månesyge, L. 1 Onde øjne og L.3 bålfærd.

Derudover tager offeret dobbelt skade af magiske missiler af typen lyn (dvs. de blå).

Formularen varer indtil spilstop med mindre den ophæves. Forbandelsen ophæves med et sort armbånd.

Remse: Solvo potegro corpus consumo vita (jeg bryder din krops forsvarsværker og ødelægger din livskraft).

Niveau 4: Tidens mester

Du har mestret tidens gang og ved at al slutning blot er en ny begyndelse, træer visner for dit blik, folk ældes og bygninger forfalder. Det siges at kun elverne og de udøde ikke forfalder for øjnene af shygis magikerne når de er under denne formular. Magikeren kan kun kaste denne formular på sig selv og får følgende effekter:

- +4 RP og +2 HP.
- Immun til formularer med effektordene: Frygt, Søvn og Destruktion.
- Overfølsom over for effektordet "Hvile", der ophæver formularen.
- Du kan kaste "Forgængelighed" eller "Bortmaning" i alt 3 gange gratis.
- Du kan kaste "Den sidste rejse" 1 gang gratis.

Da det er meget anstrengende for magikeren at opleve alt den forfald omkring sig, kan man ikke holde formularen aktiv i mere end en halv time af gangen. Formularen markeres med et blå armbånd.

Speciel I: Når man har tilegnet sig denne formular, har man efterfølgende mulighed for at erhverve sig evnen "sort sjæl I".

Speciel II: Hvis man har evnen sort sjæl, kan man udholde at se verden omkring sig forfalde. Dermed kan man forlænge formularen, så den varer hele spilgangen, medmindre der kastes formularer med effektordet "Hvile" på én eller man bringes på 0 HP, hvorefter "Tidens mester" også ophører med at virke.

Remse: Sortis praestigeo terrem (Jeg gennemskuer blændværket omkring mig).

Magiens sprog

Det magiske sprog, som binder verden sammen og som en byggesten er selve dets fundament, er hele kernen i manipulationen af de magiske vinde. Uden det var magikeren som en rytter uden hest eller en svømmer uden vand. Det er med dette sprog at troldmanden fanger en flig af magiens rå kraft og former den efter sin vilje. Sproget består hovedsageligt af to ordklasser: Form og Teknik. I de fleste formularer er ordstillingen ens, så først benævnes Formen og derefter Teknikken, men der er undtagelser og mangen en lærling har mistet livet, ved at udtale stavelserne forkert eller i forkert rækkefølge...

Form

Formen er den ordklasse i det magiske sprog, der betegner det element som troldmanden for søger at manipulere med den magiske vind. Det betegner dermed, hvad magien kommer til at påvirke og følgende er de mest almindelige former:

Bestia, Corpus – dyr, krop

Bestia er den utæmmede vildskab og den stærke overlevelses trang, som findes i mange af naturens dyr. Det beskriver den gamle verdens dyreliv og deres sind. Dyr har to former, Bestia, der beskriver dyrene som helhed, deres dyriske træk og instinkter, mens Corpus beskriver det enkelte dyrs krop eller helbredstilstand.

Aqua, Vita - vandet, livet

Dette er det magiske ord for vand, og dets livgivende egenskaber. For alle organismer, hvad end det er planter eller dyr, har brug for vand for at leve. Aquam dækker dermed over frugtbarhed, kærlighed og godt helbred, samt det utæmmede hav og naturen som helhed. Hvorimod Vita "kun" dækker over vandes livgivende og gavnlige egenskaber.

Terrem, Ferrum – jord, jern

Terrem betyder jord på det magiske sprog, og beskriver både den muld vi betræder, bjergene der strækker sig mod himlen, og de kræfter, som regerer på jorden. Mange konger beskrives med dette ord, og det siges at, karismatiske personer har et stærkt jord-jeg. Der er to bøjninger af jorden, der er Terrem, som beskriver selve jorden med dens bakker og dale, samt sandstrande og klitter. Mens ordet Ferrum, dækker over den forarbejdede jord, så som kuld, jern og tilhuggede ædelstene.

Caelum – himmel/lyn,

Er det magiske ord for himmel, dens bevægelser og dens himmellegemer som stjernerne og solen, samt hitmelfænomener som lyn og vind.

Lumen, Nex – lys, manglen på lys (mørke)

Lumen betyder lys på det magiske sprog. Det dækker også over bevidstheden om tryghed og vejledning af den vildfarne, samt det varme og håb et lys i mørket kan bringe. Hvorimod Nex betegner mørket i og udenfor mennesket.

Mentem, Praestigeo – ånd/sind, blændværk

Dette er de magiske ord for psyken, illusion og bedrag, af både optiske illusioner og mere jordnære intriger. Det er modet i den brave kriger, frygten i den fortabtes sind og galskaben i den vanvittiges øjne.

Ligesom det er den snu rænkemagers hvisken i sin herres ører. Her er mentem en manipulation af sindet, mens Praestigeo er en fysisk illusion.

Mortis - døden

Mortis er det magiske ord for døden, og den forgængelighed der er ved alt levende. Det beskriver også forfaldet af en bygning, alderdom og andre vanitas symboler.

Ignis, Incendia – ild, "meget varm" ild

Det magiske ord for elementet ild eller varme, som oftest forbindes med vinden Aqshy, da dens disciple er dem der oftest benytter ordet. "Ignis" beskriver ildens lys, varme og fleksibilitet. Hvorimod gradbøjningen "Incendia" står for ildens mere aggressive sider, dens glubende sult og ødelæggende egenskaber.

Teknik

Teknikken er det ord, der udtrykker den handling, som magikeren ønsker at udfører med sin magi. Det kan udtrykke en handling eller en hændelse eks. Muto (jeg ændre). Alle teknikker udtales i et bydende toneleje, da det er et udtryk for den vilje man forsøger at trumfe igennem.

Accio – Jeg tilkalder eller påkalder

Denne stavelse bruges i alle de store åndemanings riterne, samt i påkaldelser af dæmoner og ånder fra det hinsidiges. Den bruges dog også til mere jordnære ting, som af fremmane følelser i andre, eller påkalde fysiske ting. I nogen tilfælde bruges også sedatum, hvilket er et kraftigt udtryk for at fremmane.

En tentatio – Jeg angriber

Dette er et primitivt, men meget effektivt angrebsord, der indgår i alle de basale magiske angreb.

Consumo - Jeg ødelægger

Et kraftfuldt ord, der bruges til at destruerer allerede eksisterende genstande eller væsener.

Muto – jeg ændre

Dette ord bruges til at ændre en allerede fysisk eksisterende genstand. Det kunne være heksen, der tryller en ridder om til en frø eller en troldmand, der ændre håndfuld sten til mønter.

Protegro – jeg beskytter

Dette er et beskyttende verbum, der afværger de fleste angreb, ved afbøje skadelige effekter inden de rammer. Det bremser de fleste angreb, uden frontalt at modarbejde den skadelige effekt.

Renovo -jeg genopretter

Bruges som oftest i helbredende formularer eller andre trolddomme, hvor man skal reparerer en allerede påført skade, eks. En ravne i et hus eller et testel.

Solvo – jeg sætter fri/bryder

Dette ord bruges i mange kontra magi'er, hvor man forsøger at ophæve andre trolddomme, eller forsøger at sætte en forsømt sjæl fri af sine lidelser.

Sortis – jeg opdager, visualiserer

Sortis bruges til at udvide magikerens mentale horisont, så han bliver i stand til at sandse bedre, derved opdage ting der kunne være skjult bag en af formerne.

Fin struktur

Det er ikke nok bare at fremsige de magiske ord, for de er budnet sammen af fin strukturen, der sørger for, at der er harmoni imellem formen og teknikken. Den dækker over hvem eller hvad man vil påvirke med sin magi, samt hvordan man vil påvirke modtageren med den.

contra - mod

circum - omkring

in – i

penitius- indre

sileo – tavs/stille

vis - styrke

Hyper fin struktur

De få der har studeret magiens væsen og sprog i mere end en halv livstid, får et sjældent indblik i magiens hyper fine struktur. Det er herfra gradbøjningerne af elementerne stammer fra, tidligere brugte man eks. Bestia i alle healende formularer, hvilket førte til, at mange fik mærkelige psykiske bivirkninger af at blive healet. Af andre uregelmæssige bøjninger, kan nævnes Incendia, der altid sættes før teknikken i ordstillingen! En stor andel af hyperfin strukturen er endelsen, som angiver hvem der udfører besværgelsen, hvor følgende endelser anvendes på teknikken:

Jeg – **o**

Du – **s**

Han/hun/den – **t**

Vi – **mus**

I – **tis**

De – **nt**

Hvis formularen derimod læses over en person bruges endelserne:

Jeg – **or**

Du – **ris**

Han/hun/den – **tur**

Vi – **mur**

I – **mini**

De - **ntur**

Cirkel magi

Ritualerne er magikernes fornemmeste og mest komplicerede magiform, og noget af det sidste de bliver betroet i deres oplæring, da riterne kan gå grueligt galt. Mången en ivrig lærling har slået både sig selv og sin mester ihjel, ved at udfører disse urgamle ritualer bag deres mester ryg. Grusomme ting kan hænde for den, der ikke udfører ritualerne varsomt og pedantisk.

For at udfører et ritual kræver det min. 3 magikere, hvoraf en skal have evnen "Cirkel leder" og de resterende evnen "Indviet". De forsamlede fremsiger i kor formularen, der kan være en rite, som gentages igen og igen over fokus for riten, eller en anden form for kompliceret formular. Det er ikke muligt for en magiker at udfører mere end et ritual pr. spilgang.

Faren ved ritualer

Det er altid farligt at manipulere med magiens væsen, specielt når man prøver at rokke ved grundpillerne af magien! Selv det mindste fejltrin kan være fatalt, og untlades bare en enkelt sætning, kan hele ritualet være spildt eller i værste fald løbe ud af kontrol og føre til de værste tænkelige følger for de implicerede. Derfor er det kun de mest betroede lærlinge og sande mestre, der deltager i ritualerne. Hvis ritualet løber løbsk og der dannes en rift i universet, kan magikerne forsøge at standse det, ved at fylde hullet til med deres magi. En sådan rift kan opstå, hvis der sker et ophold i ritualet eller det bliver afbrudt før det er til ende. Derfor sørger mange magikere for, at have beredne krigere ved porten, for at sikre at de ikke bliver forstyrret under ritualet.

Bliver et ritual afbrudt, opstår der en lille rift i universet pga. den koncentration af den påkaldte kraft. Magikerne kan forsøge at lukke riften, ved at forsegle den til med rå kraft. De kan på den måde kanalisere deres energi hen over hullet og forsegle det. Dette koster 2 MP per deltager i ritualet at forsegle et afbrudt ritual. Lukkes hullet ikke, kan det forårsage stærke mutationer hos magikerne, disse bryder som regel ikke ud med det samme, men kan godt ligge hengemt i flere måneder før de bryder ud. Men da er magikeren prisgivet....

De mest kendte ritualer

Dette er en liste over de meste brugte ritualer i Kejserriget, det er muligt at udvikle andre ritualer eller finde beskrivelser af dem i spillet. Man skal dog altid være på vagt over for nye ritualer, da de ikke altid er hvad de giver sig ud for at være. Navnlig ritualerne fra "Det fordærvede land" skal man vogte sig for, ligeledes med ritualerne fra egnene øst for Sorte bjergene. Generelt kan ritualer duplikere enhver magi eller eliksir som findes i en af sættene eller give en af nedenstående effekter, ethvert ritual med en anden effekt end dette kræver GM godkendelse inden spilstart. Et ritual, som duplikere en magi, forbandelse eller eliksirs effekt, koster 2 MP pr. niveau af magien (mind 1 MP for niveau 0 formulare), mens effekter af bryg koster det 2 MP og Elixires effekter koster 4 MP.

Beskyttelse

Beskytter offeret imod effekten af en Rimdukke og/eller en evt. Heksekrukke den efterfølgende spilgang. Hvis hjertet er blevet ramt, tæller denne spilgang ikke med i regnskabet.

Remedier:

- Broche eller andet smykke, som fokus for formularen.
- 12 MP
- Modtageren af formularen mister 1 MRP indtil slutningen af næste spilgang (det er muligt at have negative MRP)

Identificerer

Magikerne fanger et intetanende offer og tilkalder et væsen fra det hinsidiges, der besætter vedkommende. Hvorefter magikerne byder dæmonen eller ånden, at taler igennem den arme stakkel og klargøre en genstands oprindelse, historie og/eller egenskaber. Nå ånden/dæmonen har berettet om objektet, forlader den offerets krop, hvorefter denne besvimer.

Effekt

Offeret for ritualet beskriver historien bag og effekten af en spilgenstand, som denne holder imellem hænderne. Det er også muligt at fremmane ånden som en vid røg, hvis man tegner en påkaldelses cirkel.

Remedier

Koster: 6 MP.

Fokus: et offer og den genstand der skal identificeres.

"Dæmon påkaldelser anses for kættersk af mange af ordener, hvorved de som oftest påkalde ånder fra Morr's rige, skønt dæmonerne ofte kan give bedre og mere specifikke beskrivelser."

Kanalisering

I dette ritual kanaliserer alle deltagerne en del af deres kræfter over i cirkellederen, som derefter kan bruge kraften til at styrke sin egen magi eller sin krop. Hver deltager kan ikke bidrage med flere MP til ritualet, end det højeste niveau af magi, som de kan kaste. Eks. kan man niveau 2 magi, kan man maksimalt bidrage med 2 MP).

Evner:

- Sænke prisen på en af magikerens formularerne med ét MP (2 MP)^a.
- Midlertidigt lære endnu en magi fra sin sti (formularens niveau+1)^a.
- Ændre sine magiske missiler til typen "Energi", "Lyn" eller "Ild", vælg én af delene (1 MP).
- Ændre sine magiske missiler til typen "Døds energi" (betragtes som sort magi) (2 MP).
- Resten af spilgangen få 1 ekstraordinært MRP (moralepoint) (3 MP).
- Immun til alle effekter af ét magisk effektord eks. "Hvile (2 MP)^a.
- Gemme MP'ne til senere brug.

^a kan tages flere gange end én, hver gang vælges en ny formular eller effektord.

Omnipotentiam

Du kanalisere de magiske vinde ind i dig og fylder hver en porre af din krop med rå energi, på den måde vender kroppen sig langsomt til at håndtere de store mængder energi og derved kan udøveren styrke sin kontrol over de magiske vinde. Det er en fantastisk følelse at være så fyldt med rå kraft; en følelse af ubegrænset magt, af at gå i et med de magiske vinde og ride på en bølge af råstyrke, mens man går i et med verden. Men følelsen varer ikke ved, ritualet får til sidst en ende. Efterfølgende virker verden trist og grå, og ens magiske kræfter synes svage i forhold til det inferno af ubegrænset kraft man kontrollerede tidligere. Derfor siges ritualet at være stærkt vanedannende og bør kun udføres under kyndig vejledning.

Effekt:

Modtageren af ritualet vænner sig under ritualet til at kontrollerer stærkere magi, og får dermed en række xp som skal bruges på evnerne fra magibruger-listen som modtageren af ritualet har adgang til. Det er op til magikeren selv, hvor meget kraft denne vil fylde sig med og dermed hvor meget denne vil lære. Der kan dog være bivirkninger, hvis man bliver for grådig. Ved ritualets start vælger magikeren hvor meget kraft denne vil fylde sig med, svarende til et antal xp. I løbet af ritualet betaler deltagerne et antal MP svarende til det antal som står anført i tabellen. Efter ritualet får modtageren af ritualet de xp, der vedkommende valgte. Ved spilstop opsøges en GM der ruller en terning, hvilket afgøre om der opstår bivirkninger.

xp	MP pris	Risiko
50 xp	6	+0
75 xp	8	+0
100 xp	10	-1
150 xp	14	-2
200 xp	18	-3
300 xp	24	-5

Bivirkninger

Det kan have svære bivirkninger for både krop og sjæl at optage så meget energi i sin krop, selv for en kort periode. En spillerder ruller i hemmelighed en terning efter spillet, ruller der 1 får magikeren (som modtager xp'ne) ét niveau højere af evnen "Sort sjæl". Derefter ligger "risikoen" til terningslaget, giver resultatet 1 eller mindre får Alle magikerne som udførte ritualet et niveau højere af evnen "sort sjæl". dvs. det er muligt at få to niveauer af sort sjæl i samme ritual.

Eks. Spillederen slog 3, hvilket i sig selv ikke giver bivirkninger. Men da ritualet gav 150xp er der en risiko på -2. Terningslaget og risikoen giver tilsammen: $3 + (-2) = 1$. Hvilket er mindre end eller lig med 1, hvormed den der var modtager af ritualet får ét niveau højere af evnen "Sort sjæl".

Ekstra

Der er en række remedier man kan bruge i ritualet, som kan gøre det kraftigere eller mere sikkert at udføre.

- Würdsten: Man kan samle mere kraft i ritualet (+75 xp og -1 Risiko), man kan maks. bruge én sten.
- 5 kultister: Hvis fem eller flere kultister overværer ritualet, udover de min. 3 der udfører det, stabiliserer de processen og risikoen for bivirkningerne falder (+1 Risiko).

"Det siges, at I nogle heksecirkler bruges dette ritual som optagelsesritual, for at nye akolyter knyttes stærkere til cirklen".

Trosskab

Dem der aflægger denne ed, har svoret aldrig at bruge deres magiske evner til at volde ondt mod deres frænde.

Effekt

Modtageren af troskabseden beskyttes imod magiske missiler og forhekselser kastet af den der aflægger troskabseden. Beskyttelsen varer indtil modtageren af eden selv angriber dem der aflagde eden. Eller en tredjepart bryder den snor, som markerer troskabens bånd.

Remedier

Koster: 5 MP

Fokus: En snor hvorpå man binder en genstand eller et navn på, fra dem der skal beskyttes imod. Brydes snoren af en tredjepart, er troskabseden brudt.

"Mange mestre lader deres lærlinge gennemgå denne rite som en af deres første, uden at fortælle dem det egentlige formål med ritualet..."

Varde

Magikerne spinder et net af besværgelser over en person, der beskytter ved kommende enten over længere tid eller mod ét meget kraftfuldt angreb

Effekt

Der er to typer af Varder

I: Enten kan konklaven kaste én formular som modtageren af varden har glæde af hele spilgangen. Eks. kastes der barkhud på spilleren, kan denne genvinde sine +1 RP nøjagtigt ligesom ganske almindelige rustnings point.

II: Alternativt kan de magikere der deltager i ritualet hver i sær kaste en formular af samme type (styrkende (rødt armbånd) eller beskyttende (blåt armbånd)). Modtageren af varden får effekten af alle formularerne, men effekten er ikke permanent, og de enkelte formularer ophører med at have effekt under de samme forhold som de plejer at have.

Remedier

Koster: 4 MP, samt prisen for formularen.

Fokus: Et smykke af en slags, ødelægges smykket ophører formularen med at have effekt.

Magiske genstande:

Besværgelse lås

Magikerne fremsiger riten over låsen på et skrin eller dør (ikke porte), og med deres samlede kraft binder de den lukket, så tyve og andet rakkerpak ikke kan komme ind.

Effekt

Troldmændene hæver niveauet af en lås til et niveau over det oprindelige. Hvis låsen allerede er niveau 4 inden riten fremsiges, opstår der en magisk niveau 5 lås, der kræver et kodeord for at låse op, samt en nøgle.

Remedier

Koster: $4 \cdot x$ MP, hvor x er det nuværende niveau af låsen.

Remedier: låsen + nøglen, samt kodeordet nedskrevet på et papir.

"Det er hændt, at paranoide herremænd har låst sig inde i deres borg bag en magisk lås, og er død af sult fordi de glemte kodeordet..."

Destruerer magisk genstand

Magikerne samler deres kraft i en mægtig strøm hvirvel af rå energi og flår magien ud af den magiske genstand, så den bliver uvirksom og grå.

Effekt

En magisk genstand bliver fuldstændigt drænet for sine magiske evner, og er nu kun en almindelig genstand af den type. Virkningen af formularen er permanent og kan ikke gøres om.

Remedier

Koster: Det koster det samme i MP at destruerer en genstand, som det koster at lave den – og hele genstanden skal destrueres i ritualet.

Remedier: Den genstand der skal ødelægges, samt en håndfuld jord fra en grav.

Energikokon

Dette ritual sætter magikeren i stand til at lagre magisk kraft i en krystal for at kunne trække det ud af den på et senere tidspunkt.

Effekt

Man forarbejder strukturerne i en krystal så den er i stand til at optage og lagre magisk energi i form af MP, så energien (MP'ne) kan hives ud af den til senere brug. Man

Remedier

Koster: 4 MP pr. magipoint, som krystallen i alt skal kunne lagre (Max. 5 MP kan lagres i krystallen), og i alt 3 Guld kroner til remedier.

Fokus: Alkymiremedier (Mineraler: Krystaller).

"Onde tunger, specielt blandt heksejægerne, kalder denne form for magi kætterisk. De beskylder magikerne for at lave wierdsten, og dermed fordærve det land, de er svoret til at beskytte..."

Ildring

Bæreren af ringen kan kaste 1 magisk missil (ild) pr. spilgang. Hvis bæreren har Akademisk viden (magi) kan denne kaste et antal magiske missiler svarende til sit niveau i Akademisk viden (Magi) +1, eks. har bæreren Akademisk viden 2, kan denne kaste 3 magiske missiler i løbet af én spilgang.

Aktiverings: "En tentation Pyros/Ignis"

Kræver: Ring, 16 MP, 4 GK til materialer og og alkymiremedier (Mineraler: Kviksølv).

Indprente genstand

Magikerne indprenter en evne eller anden specifik viden i en genstand, så andre kan drage nytte af deres lærdom.

Effekt

En evne som en af ritualdeltagerne besidder bliver indprentet i genstanden, hvorefter genstandens indehaver kan bruge evnen, som om denne havde købt evnen. De evner som kan indprentes i en genstand begrænser sig til: Fysisk overlegen I-III, Immun til gift I-III, Gravens slør, Indoktrineret, Pas på herre, Selvkontrol og Stålsat sind.

Remedier

Koster: 1/5 MP pr. xp evnen koster samt 1 sølvskilling pr MP.

Eksempel: Koster evnen 100 xp, kræver det 20 MP og 20 sølvskillinger at lave en genstand med den evne.

Magisk skrift

Cirkellederen nedfælder med sit eget blod formularen på et stykke papir. Dernæst kanaliser han cirklens forenede energi ned i papiret, der optager den og lagrer det som kanalisator for formularen til senere brug. Urter ligges om papiret for at holde magien fanget.

Effekt

Den nedskrevne formular kan senere kastes af en magikyndig, der ikke nødvendigvis kender formularen. Således sætter de magiske skrifter magikeren i stand til at kaste magi, der ikke er på dennes normale liste over formularer, uden at denne bliver forvitret af magien.

Remedier

Koster: $5 \cdot x$ MP, hvor x er niveauet af formularen (min. 3 MP for niveau 0 formularer). 1 HP fra cirkellederen, da hans blod bliver ladet med magien. 12 sølvstykker til særligt blæk og røgelse.

Fokus: Et papir med den nedskrevne formular, samt alkymiremedier (Eksotisk: røgelse).

Desuden kræver det, at en af de forsamlede magikerer kender formularen.

Magisk øje

Dette er et gammelt ritual der stammer fra det sydlige Arabia, som tidligere var plaget af mange vindtørre ørkenhekse. Riten er et værn mod forbandelser og siges at beskytter modtageren mod onde øjne. Den udføres ved at lægge en beskyttende besværgelse over et smykke, der forstiller et øje. Traditionelt blev der brugt flade glas mosaikker med forskelligfarvede ringe. Derefter gives smykket som en gave til den konklaven ønsker at beskytte mod forbandelserne. Det siges, at sælges smykket eller beholder én fra konklaven det, så mister smykket sin kraft.

Effekt

Hvis smykkets bærer bliver ramt af forbandelsen "Onde øjne" bliver denne ikke påvirket af forbandelsen. Skulle bæreren blive ramt af en anden forbandelse, bliver forbandelsen svækket og nemmere at fjerne igen. Hvilket i praksis betyder, at den tæller som om en magiker, der kastede forbandelsen, er et niveau lavere (en gul stribe færre på det sorte armbånd), hvis magikeren der forbandede bæreren kun kan kaste ynkelig magi, ophæves forbandelsen og har ingen effekt.

Så snart smykket har afværget eller svækket en forbandelse mister smykket sin kraft og er ikke længere virksomt, ellers holder smykket sin effekt i flere år.

Remedier

Koster: 6 MP og 4 sølvstykker.

Fokus: et symbol for et øje.

Sjælesten (*Betragtes som sort magi*)

Hvis man er i besiddelse af en sjælesten og kaster formularen sjælesår, er det mulig at fange den del af sjælen, som beskadiges og gemme den. En magikyndig kan bruge sjælefragmenterne til at styrke sin magi, som om de var MP. Man kan lave sjælesten, som kan gemme op til 5 MP. Desuden kan to fragmenter bruges til at hæve kasterens maksimale antal HP med 1, dette kan gøres op til 2 gange, og stacker med de HP'ne fra sortkunstnerens magiske missiler.

Remedier:

Koster: 8 MP + 4 MP pr. fragment der skal kunne gemmes i den, og alkymiremedier (Mineraler: Svovl og Eksotisk: Würdsten)..

Eksempel: kan der gemmes 3 fragmenter i stenen koster den 20 MP og 6 guld kroner.

Sort marked pris: 50 guld kroner +10 guld kroner pr. MP den skal kunne gemme (Maks. 5).

Svangerskabs amulet

En kvinder som bære denne amulet omkring sin hals kan ikke blive med barn.

Kræver: Armulet, 6 MP

"Det siges dog, at amulettens kraft kan overvindes, hvis bæreren lokkes til at drikke drageblod"

Talisman

Der nedlægges en kraftig beskyttelse i et smykke, der beskytter dens bærer imod alt ond magi.

Effekt

Dette ritual nedlægger en beskyttelse i et smykke, så bæreren af smykket er beskyttet imod ét effektord for en kampformular de første x gange formularen kastes på bæreren pr. spilgang.

Remedier

Koster: 6 MP pr. gang talismanen skal kunne virke hver spilgang. (Hvis der bruges 30 MP, bliver bæreren fuldstændigt immun)

Fokus: Et smykke, som oftes en halskæde, broche eller ring 3 guld og alkymiremedier (Mineraler).

Desuden skal mindst én deltager i ritualen være i stand til at kaste det effektord, som smykket skal beskytte imod.

"Selvom dette ritual er en af de mere harmløse, er dets udførelse en af konklavens dybeste hemmeligheder, da de fleste talismaner beskytter imod effektordet: Hvide..."

Voodoo-dukke (*Betragtes som sort magi*)

Magikeren former en menneskelignende dukke af ler/voks/stof eller lignende, og binder et andet menneskes sjæl til den. Enhver skade som påføres dukken påføres offeret, som er bundet til dukken. Når først et offer er bundet til dukken kan formularen kun hæves med ritualet "Destruere magisk genstand". Hver spilgang kan der sættes op til 3 nåle i dukken, som kan forsage en eller flere af nedenstående effekter. For at få én effekt ud af at sætte en nål i dukken, skal offeret være inden for synsvidde og inden for 30 m.

X nåle

- Kaste én niveau x forbandelse på offeret uden at røre ved vedkommende.
- Dræne offeret for x MP, som kasteren suger til sig og kan bruge til at kaste sine egne formularer med.

2 nåle:

- Offeret tager 1 ekstra i skade af at blive ramt i den pågældende legemsdel.
- (Hovedet) Offeret bliver ramt af den negative effekt af blodrus, hvis denne bliver skadet i kamp.
- (Benene) Offeret kan ikke løbe og har ondt i sine ben. (Føles som gigt).

1 nål:

- Hvis der kastes "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte, somom denne var påvirket af formularen.
- Offeret kan ikke få varmen og oplever konstant en bidende kulde.
- (Hjertet) Smerter i brystet.
- (Maven/torso) Kvalme.
- (Hovedet) Mareridt.
- (Leveren/torso) Hvis offeret indtager en gift tæller den som én giftstyrke stærkere (max. op til niveau 3), når den skal kureres.
- (Lymfekirtel/arm el. ben) offeret bliver ofte syg, hoster og skrænter generelt.

Specielt I: Er der 3 eller flere nåle i den samme legemsdel mister offeret 1 HP fra sine maksimale HP i den spilgang. (eks. højre ben)

Specielt II: En speciel rimdukke kaldet en Taro kan bruges til at karakterdræbe med. Den fungerer på alle måder som en Voodoo dukke, men torsoen, nærmere betegnet hjertet, gennembrydes med 3 nåle i seks på hinanden følgende måneder karakterdræbes vedkommende.

Speciel III: Effekten for en rimdukke tager første effekt spilgangen efter formularen er kastet. Dvs. man siger til spillederen hvilken effekt man har udført og hvor man kastede den (dvs. hvor så man offeret mens man kastede forbandelsen), og så siger spillederen det til offeret lige inden næste spilgang.

Remedier:

Kræver 3 ting fra offeret: blod taget ved magt, hår/tånegel/spyt o.l. frarøvet offeret uden dennes viden og en genstand villigt givet.

En (gerne vellignende) dukke.

Pris: 20 MP for Voodoo-dukke, 32 MP for Voodoo-dukke (Taro). Begge dukker koster 3 GP til materialer.

Sort markedet pris: 120 GP for én Voodoo dukke (uspecificeret – dvs. uden valgt offer). Man kan ikke købe Taro-dukker.

Kendte stærke magiske genstande i spilområdet

Baltazars sorte bog

Det siges at necromanceren Baltazar Krüger efterlod sig en magisk bog, da han hærgede området for 3 år siden. Den siges at indeholde alverdens formularer og troldtøj.

Bispestaven

Denne stav er symbolet på den store åndelige leder i området og den øverste af præsterne, den siges at bringe præsten i kontakt med sin guddom og at bæreren kan uddele sin guds velsignelse.

Kongens tre artefakter

Det siges, at de tre søskende af Tussehoch-Hochen slægten hver især medbragte en magisk genstand til området, de to gik dog tabt i de sidste måneder af kampen om tronen.

Kongens krone og stav

Efter indsættelsen af kongen forærede magikernes konklave kongen et magisk scepter og en krone, der siges at holde ham ung og stærk.

Mesterstaven

Denne stav overdrages ved indsættelsen til magikernes leder, det siges at den vind magikeren trækker på vil blæse stærkere over Weissburg og at andre magikere der trækker på dennes vind, kan nyde godt af dens forøgede styrke.

Valgreve seglet

Dette segl siges at være seglet for den foregående regent af området og gives til rigets fremmeste mænd som tegn på loyalitet over for styret og den længde de har været villig til at gå for det. Seglet gik dog tabt for nogle år tilbage.

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.