

<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  BESKYDDARE <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Gest, ingrediens (något att rita med)</div> <div>HandlingBeröringSkift</div> </div> <div> <p>Du skyddar en person eller en plats (inte större än en människa) mot magi. Effektgraden för alla besvärjelser som kastas mot personen eller platsen sänks med effektgraden i BESKYDDARE. Du kan även använda besvärjelsen för att skydda mot magiska attacker från monster (sid 83). Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett.</p> </div> <div> <div>Krav: Valfri magiskola</div> <div>BR 61</div> </div>	<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  SKINGRA <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Handling10 meterOmedelbar</div> </div> <div> <p>Du avbryter en pågående besvärjelse med samma eller lägre effektgrad. SKINGRA kan även användas till att avbryta andra magiska effekter, om äventyret eller SL tillåter det.</p> </div> <div> <div>Krav: Valfri magiskola</div> <div>BR 62</div> </div>	<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  ANTIMAGI <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Gest</div> <div>Reaktiv10 meterOmedelbar</div> </div> <div> <p>Du stör en annan magiker när denne lägger en besvärjelse. Denna besvärjelse är reaktiv och bryter alltså den normala turordningen i strid men ersätter inte din handling i rundan. Du aktiverar den efter din motståndares slag för att lyckas, men innan eventuellt slag för skada eller andra effekter. Om du lyckas minskar målets effektgrad med din effektgrad för ANTIMAGI. Om resultatet blir noll eller mindre har offrets besvärjelse ingen effekt alls. Du kan även använda besvärjelsen för att stoppa magiska attacker från monster (sid 83). Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett.</p> </div> <div> <div>Krav: BESKYDDARE eller SKINGRA</div> <div>BR 62</div> </div>
<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  KRAFTÖVERFÖRING <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Gest</div> <div>HandlingBeröringOmedelbar</div> </div> <div> <p>Med denna besvärjelse kan du suga ut viljepong från andra humanoida varelser, eller föra över dina VP till någon annan. Du kan ta eller ge upp till dubbelt så många VP som besvärjelsen kostade att lägga – alltså fyra vid effektgrad 1, åtta vid effektgrad 2 och tolv vid effektgrad 3. De VP som besvärjelsen kostar att lägga går förlorade vid överföringen. Du kan aldrig gå över ditt eget maximala antal VP och aldrig under noll. Det samma gäller din motpart. Om motparten motsätter sig överföringen slås besvärjelsen med nackdel.</p> </div> <div> <div>Krav: ANTIMAGI</div> <div>BR 62</div> </div>	<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  SIGILL <div>4</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>SkiftBeröringPermanent</div> </div> <div> <p>Du binder en besvärjelse till valfritt dött föremål. Effektgraden i SIGILL avgör effektgraden för den bundna besvärjelsen. För att binda ett trolleritrick räcker effektgrad 1. När du lägger SIGILL avgör du även villkoret för hur den bundna besvärjelsen utlöses. När så sker används VP från personen som aktiverar den. Om denna person inte kan eller vill använda sina VP aktiveras inte besvärjelsen. SIGILL kan kombineras med LADDNING för att ge föremålet egna VP att använda i stället. De två ritualerna måste då utföras i direkt följd. När en bunden besvärjelse aktiveras upplöses SIGILLET, om inte SIGILLET kombineras med PERMANENS.</p> </div> <div> <div>Krav: KRAFTÖVERFÖRING</div> <div>BR 62</div> </div>	<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  LADDNING <div>4</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>KvartBeröringSkift</div> </div> <div> <p>Du överför dina VP till ett valfritt dött föremål, som fungerar som ett batteri. Varje effektgrad låter dig överföra upp till 10 VP till föremålet. Alla som är i kontakt med föremålet kan sedan använda dess VP i stället för sina egna. Efter ett skift försvinner de laddade VP, om inte besvärjelsen kombineras med PERMANENS. LADDNING kan kombineras med SIGILL (se ovan).</p> </div> <div> <div>Krav: KRAFTÖVERFÖRING</div> <div>BR 62</div> </div>
<div> <div>ALLMÄN MAGI</div> <div>  PERMANENS <div>5</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>SkiftBeröringPermanent</div> </div> <div> <p>Denna ritual läggs tillsammans med en annan besvärjelse, och ger besvärjelsen permanent varaktighet. Detta kostar magikern en poäng PSY permanent (och minskar maximala VP med ett). Effektgraden för PERMANENS måste vara samma som besvärjelsens. PERMANENS kan inte läggas på besvärjelser med omedelbar varaktighet. Om PERMANENS läggs tillsammans med SIGILL blir SIGILLET permanent och den bundna besvärjelsen kan aktiveras gång på gång.</p> </div> <div> <div>Krav: SIGILL</div> <div>BR 62</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  FÖRDRIVA <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, fokus (helig symbol)</div> <div>Handling10 meterOmedelbar</div> </div> <div> <p>Demoner och odöda som rest sig från sina gravar är kränkningar av naturens ordning och måste stoppas. Besvärjelsen ger 2T8 i skada på sådana varelser. För varje effektgrad efter den första ökar skadan med T8. Rustning och naturligt skydd har ingen effekt och besvärjelsen kan varken duckas eller pareras.</p> </div> <div> <div>Krav: Animism</div> <div>BR 63</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  LJUNGELD <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Gest</div> <div>Handling30 meterOmedelbar</div> </div> <div> <p>Du kallar ner ljungeld från himlen. Om du lyckas tar målet 2T6 i skada. Ljungelden hoppar sedan vidare till ytterligare en slumpmässigt vald varelse inom 2 meter från målet, som tar 2T4 i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett (alltså 3T6 respektive 3T4 för effektgrad 2, osv.). Metallrustning ger inget skydd men ljungelden kan duckas eller pareras som en avståndsattack och om detta lyckas träffas inget ytterligare mål. Inomhus kostar besvärjelsen dubbelt så många VP som normalt att lägga.</p> </div> <div> <div>Krav: Animism</div> <div>BR 63</div> </div>

<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>LÄKA</div> <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Besvärjelsen läker 2T6 KP på en levande varelse som inte är du själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP.</p> </div> <div> <div>Krav: Animism</div> <div>BR 64</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>SNÄRJA</div> <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Skift</div> </div> </div> <div> <p>Offret snärjs av rötter och grenar och kan inte röra sig. Att ta sig loss kräver ett slag mot UNDVICA. Slaget sker med fördel på effektgrad 1, normalt på effektgrad 2, och med nackdel på effektgrad 3. Varje försök är en handling i strid, och ett försök får göras per runda. Andra personer kan hjälpa till. Besvärjelsen fungerar inte mot monster.</p> </div> <div> <div>Krav: Animism</div> <div>BR 64</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>TALA MED DJUR</div> <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord</div> <div> <div>Kvart</div> <div>2 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Denna besvärjelse låter dig tala med ett däggdjur eller en fågel. Du får ställa ett antal frågor lika med effektgraden. Djuret kan berätta om vad de sett, hört och vädrat, men de uppfattar inte världen som vi människor och deras svar är ofta svärtydda. Fördelen är att de aldrig ljugar.</p> </div> <div> <div>Krav: Animism</div> <div>BR 64</div> </div>
<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>BLIXT</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>40 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Du åkallar en kraftfull blixtn mot målet, som tar 2T8 i skada. Blixten hoppar sedan vidare till en annan slumpmässigt vald varelse inom 2 meter från målet, som tar 2T6 i skada, och sedan vidare i en kedja till en tredje varelse inom 2 meter, som tar 2T4 i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett. Metallrustning ger inget skydd men blixten kan duckas eller pareras som en avståndsattack och om detta lyckas träffas inget ytterligare mål. Inomhus kostar besvärjelsen dubbelt så många VP som normalt att lägga.</p> </div> <div> <div>Krav: LJUNGELD</div> <div>BR 64</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>FÖRINTA</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, fokus (helig symbol)</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Genom att exorcera en demon eller odöd åsamkar du den onaturliga varelsen 2T10 i skada. För varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T10. Rustning och naturligt skydd har ingen effekt och besvärjelsen kan varken duckas eller pareras.</p> </div> <div> <div>Krav: FÖRDRIVA</div> <div>BR 64</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>HELA</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Besvärjelsen läker 2T8 KP och en icke-permanent svår skada (frivillig regel, sid 51) på en levande varelse som inte är dig själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T8 KP.</p> </div> <div> <div>Krav: LÄKA</div> <div>BR 64</div> </div>
<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>SNÄRSKOG</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter (sfär)</div> <div>Skift</div> </div> </div> <div> <p>Du kallar på skogens andar, som snabbt får kraftiga törnesnär och rötter att växa upp ur marken i effektområdet. Området räknas som oländig terräng (sid 44) och alla personer (ej monster) utom du själv inom effektområdet när besvärjelsen läggs snärjs av rötter och grenar, oförmögna att röra sig. Att ta sig loss kräver ett slag mot UNDVICA. Slaget sker med fördel på effektgrad 1, normalt på effektgrad 2, och med nackdel på effektgrad 3. Varje försök är en handling i strid, och ett försök får göras per runda. Andra personer som inte är snärjda kan hjälpa till.</p> </div> <div> <div>Krav: SNÄRJA</div> <div>BR 64</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>SÖVA</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Målet för besvärjelsen måste slå ett slag mot PSY för att undvika att falla i djup sömn i en kvart. SLP slår mot maximala VP om detta anges, minskat med 2 för varje nivå i hjälteförmågan Fokuserad. SLP slår mot 10 om VP inte anges. Om PSY-slaget lyckas blir offret ändå Omtöcknad. Vid effektgrad 1 slår offret sitt PSY-slag med fördel, vid effektgrad 2 slås det normalt, och vid effektgrad 3 slås det med nackdel. En sövd person är mycket svårväckt, men vaknar om den tar skada. Besvärjelsen kan bara användas mot levande personer och har ingen effekt på monster.</p> </div> <div> <div>Krav: LÄKA</div> <div>BR 65</div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>KURERA</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Besvärjelsen läker 2T10 KP och en svår skada (även en permanent sådan, se frivillig regel på sid 51) på en levande varelse som inte är dig själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T10 KP.</p> </div> <div> <div>Krav: LÄKA</div> <div>BR 65</div> </div>

<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>ÅSKVIGG</div> <div>3</div> </div> <div>Gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>50 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Du kallar ner en mäktig åskvigg mot målet, som tar 2T10 i skada. Viggen hoppar sedan vidare i en kedja av upp till tre slumpmässigt valda varelser inom två meter från varandra. Skadan blir 2T8 för det andra offret, 2T6 för det tredje, och 2T4 för det fjärde. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett. Metallrustning skyddar inte men åskviggen kan duckas eller pareras som en avståndsattack och om detta lyckas träffas inget ytterligare mål. Inomhus kostar besvärjelsen dubbelt så många VP som normalt att lägga.</p> </div> <div> <div>Krav: BLIXT</div> <div>BR 65</div> </div> </div>	<div> <div>ANIMISM</div> <div>  <div>ÅTERUPPVÄCKA</div> <div>3</div> </div> <div>Ord, gest, ingrediens (den dödes kropp)</div> <div> <div>Skift</div> <div>Beröring</div> <div>Permanent</div> </div> <div> <p>Du kan kanalisera naturens krafter till att väcka en död till liv igen, inte som odöd, utan som livs levande. Detta kostar magikern en poäng PSY permanent (och minskar maximala VP med ett). Ju längre tid som gått sedan dödsfallet, desto svårare är det. Inom samma skift räcker effektgrad 1, inom ett dygn krävs effektgrad 2 och inom en vecka krävs effektgrad 3. Har längre tid än så passerat är kroppen alltför fördärvad för att kunna bringas tillbaka till livet. Bara ett försök får göras, misslyckas det är offret oåterkalleligen död. Den som blir ÅTERUPPVÄCKT förlorar T3 nivåer i alla KAR-baserade färdigheter (minimum 3).</p> </div> <div> <div>Krav: HELA</div> <div>BR 65</div> </div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>FLAMMA</div> <div>1</div> </div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>20 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen skickar en flamma från din hand eller fokus till målet. Flammen kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör flammen 2T6 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T6, eller skapar en till flamma som träffar ett annat mål inom räckvidden.</p> </div> <div> <div>Krav: Elementalism</div> <div>BR 66</div> </div> </div>
<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>FROST</div> <div>1</div> </div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>4 meter (sfär)</div> <div>Kvart</div> </div> <div> <p>Du sänker temperaturen drastiskt omkring dig. Alla naturliga eldar i effektområdet släcks och alla levande varelser förlorar T6 KP och T6 VP när besvärjelsen läggs, och blir nerkylda enligt reglerna på sidan 54 - de kan inte läka KP eller VP förrän de blivit uppvärmda. Humanoida varelser (ej monster) inom effektområdet när besvärjelsen läggs blir dessutom fastfrusna och kan varken förflytta sig eller utföra handlingar (inte ens reaktiva). På varje tur får offren slå mot STY (ej handling) för att bryta sig loss. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter. Om effektområdet omfattar vatten fryser detta omedelbart till is. I en flod skapas ett isflak som du kan gå på eller använda som flotte.</p> </div> <div> <div>Krav: Elementalism</div> <div>BR 66</div> </div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>PELARE</div> <div>1</div> </div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Skift</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen drar upp en tre meter hög och en meter bred pelare ur marken eller ett stengolv. Om någon befinner sig på platsen måste offret lyckas med ett slag mot HOPPA & KLÄTTTRA (ej handling) för att inte falla av pelaren. Om pelaren skapas under ett lågt tak och slaget misslyckas tar offret i stället 2T6 krosskada. För varje extra effektgrad ökar pelarens höjd med tre meter, vilket kan innebära fallskada för någon som faller av (sid 53).</p> </div> <div> <div>Krav: Elementalism</div> <div>BR 66</div> </div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>SPLITTRA</div> <div>1</div> </div> <div>Ord</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Genom att bryta det osynliga band som håller samman fysisk materia kan du splittra fysiska föremål. Med denna besvärjelse ger du ett icke-levande och icke-magiskt objekt i 2T10 i skada. Eventuellt skyddsvärde ger inget skydd. Skadan ökar med T10 för varje extra effektgrad utöver den första.</p> </div> <div> <div>Krav: Elementalism</div> <div>BR 66</div> </div> </div>
<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>VINDPUST</div> <div>1</div> </div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter (kon)</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen frammanar en kraftig vindpust. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek i effektområdet knuffas 2T4 meter bort från dig och tar lika mycket i krosskada. Mot en svärm (sid 83) ger besvärjelsen i stället 2T6 i skada. För varje extra effektgrad ökar antalet tärningar som slås med ett. Besvärjelsen har ingen effekt på monster som är Stora eller Enorma (sid 83).</p> </div> <div> <div>Krav: Elementalism</div> <div>BR 66</div> </div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>ELDKLOT</div> <div>2</div> </div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>30 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen skickar ett stort eldklot från din hand eller ditt fokus till målet. Eldklotet kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör eldklotet 2T8 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T8, eller skapar ett till eldklot som träffar ett annat mål inom räckvidden.</p> </div> <div> <div>Krav: FLAMMA</div> <div>BR 66</div> </div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>FLODVÅG</div> <div>2</div> </div> <div>Ord, gest, ingrediens (vattenkälla)</div> <div> <div>Handling</div> <div>20 meter (kon)</div> <div>Omedelbar</div> </div> <div> <p>Du frammanar en kraftig flodvåg från en vattenkälla inom räckvidden. Effektområdet utgår från källan, inte från dig själv. Alla lösa föremål och varelser i effektområdet knuffas 2T6 meter bort från källan och tar lika mycket i krosskada. För varje extra effektgrad ökar antalet tärningar som rullas med ett.</p> </div> <div> <div>Krav: FROST</div> <div>BR 66</div> </div> </div>

<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>STENSKÖLD</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Gest, ingrediens (småsten)</div> <div>Reaktiv Personlig Omedelbar</div> </div> <div> <p>Du frammanar blixtnabbt en sköld av sten som minskar skadan från en inkommande attack med 2T6. För varje extra effektgrad minskar skadan med ytterligare T6. Du kan lägga besvärjelsen när du vet om attacken träffar men innan slaget för skadan. Besvärjelsen går att kombinera med rustning.</p> </div> <div> <div>Krav: PELARE</div> <div>BR 67</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>STENVÄGG</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Handling 10 meter Skift</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggen är en meter tjock, två meter hög och tre meter bred. Varje extra effektgrad skapar en sektion till av samma storlek. Om någon befinner sig på platsen där väggen dras upp måste offret lyckas med ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA (ej handling) för att inte falla av. Om väggen skapas under ett lågt tak och slaget misslyckas tar offret i stället 2T6 krosskada.</p> </div> <div> <div>Krav: PELARE</div> <div>BR 67</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>VIRVELVIND</div> <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Handling 4 meter (sfär) Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen skapar en intensiv virvelvind runt magikern. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom virvelvinden slungas 2T4 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T4 i skada. Om du slår slaget med nackdel kan du låta en person inom räckvidden slungas till en annan valfri plats inom räckvidden. Du väljer då om personen tar skada och om den landar liggande eller ej.</p> </div> <div> <div>Krav: VINDPUST</div> <div>BR 67</div> </div>
<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>ELDFÅGEL</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Handling 40 meter Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen skickar en skräckinjugande fågel av eld från din hand eller ditt fokus mot målet. Attacken kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör eldfågeln 2T10 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T10, eller skapar en till eldfågel som träffar ett annat mål inom räckvidden.</p> </div> <div> <div>Krav: ELDKLOT</div> <div>BR 67</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>ELDVIRVEL</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Handling 4 meter (sfär) Omedelbar</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen skapar en virvel av eld runt dig. Alla mål inom räckvidden tar 2T6 i skada. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T6 i skada.</p> </div> <div> <div>Krav: ELDKLOT, VIRVELVIND</div> <div>BR 68</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>GNOM</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, ingrediens (sten eller jord)</div> <div>Kvart 4 meter Kvart</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från jordens element. Gnomen formar sig som en människoliknande skepnad av gråbrun sand eller lera. Gnomen räknas som ett monster i strid (sid 84). Den följer sin skapares kommando (fri handling) och agerar självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.</p> </div> <div> <div>Krav: STENVÄGG</div> <div>BR 68</div> </div>
<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>SALAMANDER</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, ingrediens (öppen eld)</div> <div>Kvart 4 meter Kvart</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från eldens element. Salamandern formar sig som en flammande ödleliknande skepnad av eld. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.</p> </div> <div> <div>Krav: ELDKLOT</div> <div>BR 68</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>SYLF</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div>Kvart 4 meter Kvart</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från vindens element. Sylfen ser ut som ett fågelformat stormmoln. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.</p> </div> <div> <div>Krav: VIRVELVIND</div> <div>BR 68</div> </div>	<div> <div>ELEMENTALISM</div> <div>  <div>UNDIN</div> <div>3</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, ingrediens (vatten)</div> <div>Kvart 4 meter Kvart</div> </div> <div> <p>Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från vattnets element. Undinen ser ut som en flodvåg vars topp formar sig som en kvinna av vatten. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.</p> </div> <div> <div>Krav: FLODVÄG</div> <div>BR 69</div> </div>

<div> <div>MENTALISM</div> <div>  FJÄRRSYN <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>1 km</div> <div>Koncentration</div> </div> </div> <div> <p>Besvärjelsen låter dig se och höra vad som sker på en plats upp till en kilometer bort, som om du själv befunnit dig på platsen. Du måste antingen ha destinationen inom synhåll eller ha besökt den tidigare. Varje ökad effektgrad tiofaldigar räckvidden, alltså 10 kilometer för effektgrad 2 och 100 kilometer för effektgrad 3. Besvärjelsen kan inte användas till att se andra dimensioner.</p> </div> <div> <div>Krav: Mentalism</div> <div>BR 69</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  KRAFTNÄVE <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>Personlig</div> <div>Kvart</div> </div> </div> <div> <p>Skadan från dina obehäpnade attacker ökar med T6 per effektgrad.</p> </div> <div> <div>Krav: Mentalism</div> <div>BR 69</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  LYFT <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>6 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Du lyfter dig själv eller en annan person eller föremål av upp till en människas storlek från marken och låter det sväva upp till 6 meter i valfri riktning, varpå det landar mjukt eller faller till marken (ditt val). Varje extra effektgrad låter dig lyfta föremålet ytterligare 2 meter, alternativt lyfta en till person eller föremål. Att LYFTA en annan varelse mot dennes vilja ger en nackdel på slaget.</p> </div> <div> <div>Krav: Mentalism</div> <div>BR 69</div> </div>
<div> <div>MENTALISM</div> <div>  LÅNGSTIGE <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Kvart</div> </div> </div> <div> <p>Målets förflyttningsförmåga fördubblas under varaktigheten. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. För varje extra effektgrad kan du lägga besvärjelsen på ytterligare en person.</p> </div> <div> <div>Krav: Mentalism</div> <div>BR 70</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  STENHUD <div>I</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest, ingrediens (sten)</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Kvart</div> </div> </div> <div> <p>Målets hud blir hård och grå, och får Skyddsvärde 4. För varje effektgrad utöver den första ökar Skyddsvärdet med 2. Om du bär rustning räknas endast det högsta Skyddsvärdet.</p> </div> <div> <div>Krav: Mentalism</div> <div>BR 70</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  FORNSYN <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Koncentration</div> </div> </div> <div> <p>Du får kunskap om det som skett i förgången tid på en plats där du befinner dig, även sådant som ingen längre minns. Effektgrad 1 låter dig skåda ett dygn bakåt i tiden, effektgrad 2 ett år in i det förflutna och effektgrad 3 århundraden. Dina syner är ofta fragmentariska och kryptiska, SL avgör exakt vad du ser.</p> </div> <div> <div>Krav: FJÄRRSYN</div> <div>BR 70</div> </div>
<div> <div>MENTALISM</div> <div>  FÖRTROLLA VAPEN <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>Beröring</div> <div>Kvart</div> </div> </div> <div> <p>Besvärjelsen förtrollar ett vapen så att resultatet 1-2 räknas som dragslag vid attacker och parader med vapnet. Dessutom räknas vapnet som magiskt. För varje effektgrad ökar chansen för ett dragslag med ett, alltså 1-3 vid effektgrad 2 och 1-4 vid effektgrad 3.</p> </div> <div> <div>Krav: KRAFTNÄVE</div> <div>BR 70</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  KRAFTSTÖT <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Omedelbar</div> </div> </div> <div> <p>Du kan projicera din mentala kraft som en kraftig fysisk stöt. Attacken slungar offret 2T6 meter bort från dig och gör lika mycket i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar slaget med T6.</p> </div> <div> <div>Krav: KRAFTNÄVE</div> <div>BR 70</div> </div>	<div> <div>MENTALISM</div> <div>  TANKEÖVERFÖRING <div>2</div> </div> </div> <div> <div>Ord, gest</div> <div> <div>Handling</div> <div>10 meter</div> <div>Koncentration</div> </div> </div> <div> <p>Du kan läsa en annan människas ytliga tankar. Att rota fram djupare minnen kräver effektgrad 2 eller ännu mer, beroende på hur färskt minnet är. SL har sista ordet. Du kan även skicka dina egna tankar med hjälp av denna besvärjelse.</p> </div> <div> <div>Krav: FJÄRRSYN</div> <div>BR 70</div> </div>

ELEMENTALISM

SALAMANDER

3

Ord, gest, ingrediens (öppen eld)

Kvart4 meterKvart

SALAMANDER

Förflyttning: l2KP: 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Flammande grepp. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas) och gör T6 i skada per effektgrad. Rustning ger inget skydd.

Eldklot: Salamandern kan kasta besvärjelsen ELDKLOT med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Sticksskada halveras.

Immunitet: En salamander är immun mot skada från eld, även magisk.

Krav:ELDKLOTBR 68

ELEMENTALISM

SYLF

3

Ord, gest

Kvart4 meterKvart

SYLF

Förflyttning: 24KP: 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Vinande vindar. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas). Attacken slungar offret T4 meter per effektgrad och gör lika mycket i krosskada.

Vindpust: Sylfen kan kasta besvärjelsen VINDPUST med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Sticksskada halveras.

Krav:VIRVELVINDBR 68

ELEMENTALISM

UNDIN

3

Ord, gest, ingrediens (vatten)

Kvart4 meterKvart

UNDIN

Förflyttning: l2KP: 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Blöt omfamning. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas) och gör T6 i skada per effektgrad. Rustning ger inget skydd.

Flodvåg: En undin kan kasta besvärjelsen FLODVÅG med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Sticksskada halveras.

Krav:FLODVÅGBR 69