

ALLMÄN MAGI

BESKYDDARE 1

Gest, ingrediens (något att rita med)

Handling Beröring Skift

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.

Krav: Valfri magiskola BR 61

ALLMÄN MAGI

SKINGRA 1

Ord, gest

Handling 10 meter Omedelbar

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.

Krav: Valfri magiskola BR 62

ALLMÄN MAGI

ANTIMAGI 2

Gest

Reaktiv 10 meter Omedelbar

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.

Krav: BESKYDDARE eller SKINGRA BR 62

ALLMÄN MAGI

KRAFTÖVERFÖRING 3

Gest

Handling Beröring Omedelbar

Med denna besvärjelse kan du suga ut viljeponng 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.

Krav: ANTIMAGI BR 62

ALLMÄN MAGI

SIGILL 4

Ord, gest

Skift Beröring Permanent

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.

Krav: KRAFTÖVERFÖRING BR 62

ALLMÄN MAGI

LADDNING 4

Ord, gest

Kvart Beröring Skift

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).

Krav: KRAFTÖVERFÖRING BR 62

ALLMÄN MAGI

PERMANENS 5

Ord, gest

Skift Beröring Permanent

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.

Krav: SIGILL BR 62

ANIMISM

FÖRDRIVA 1

Ord, gest, fokus (helig symbol)

Handling 10 meter Omedelbar

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.

Krav: Animism BR 63

ANIMISM

LJUNGELD 1

Gest

Handling 30 meter Omedelbar

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.

Krav: Animism BR 63

**ALLMÄN MAGI
ANTIMAGI**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
SKINGRA**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
BESKYDDARE**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
LADDNING**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
SIGILL**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
KRAFTÖVERFÖRING**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
LJUNGELD**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
FÖRDRIVA**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
PERMANENS**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

ANIMISM

LÄKA I

Ord

Handling Beröring Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T6 KP på en levande varelse som inte är du själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP.

Krav: Animism BR 64

ANIMISM

SNÄRJA I

Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)

Handling 10 meter Skift

Offret snärjs av rötter och grenar och kan inte röra sig. Att ta sig loss kräver ett slag mot UNDVIKA. 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.

Krav: Animism BR 64

ANIMISM

TALA MED DJUR I

Ord

Kvart 2 meter Omedelbar

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.

Krav: Animism BR 64

ANIMISM

BLIXT 2

Gest

Handling 40 meter Omedelbar

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.

Krav: LJUNGELD BR 64

ANIMISM

FÖRINTA 2

Ord, gest, fokus (helig symbol)

Handling 10 meter Omedelbar

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.

Krav: FÖRDRIVA BR 64

ANIMISM

HELA 2

Ord

Handling Beröring Omedelbar

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.

Krav: LÄKA BR 64

ANIMISM

SNÄRSKOG 2

Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)

Handling 10 meter (sfär) Skift

Du kallar på skogens andar, som snabbt får kraftiga törnesnår 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 UNDVIKA. 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.

Krav: SNÄRJA BR 64

ANIMISM

SÖVA 2

Ord

Handling Beröring Omedelbar

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 svärväckt, men vaknar om den tar skada. Besvärjelsen kan bara användas mot levande personer och har ingen effekt på monster.

Krav: LÄKA BR 65

ANIMISM

KURERA 3

Ord

Handling Beröring Omedelbar

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.

Krav: LÄKA BR 65

**ANIMISM
TALA MED DJUR**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
SNÄRJA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
LÄKA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
HELA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
FÖRINTA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
BLIXT**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
KURERA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
SÖVA**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
SNÅRSKOG**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

ANIMISM

ÅSKVIGG **3**

Gest

Handling 50 meter Omedelbar

Du kallar ner en mäktig åskviggen 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.

Krav:BLIXT **BR 65**

ANIMISM

ÅTERUPPVÄCKA **3**

Ord, gest, ingrediens (den dödes kropp)

Skift Beröring Permanent

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).

Krav:HELA **BR 65**

ELEMENTALISM

FLAMMA **1**

Ord, gest

Handling 20 meter Omedelbar

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.

Krav:Elementalism **BR 66**

ELEMENTALISM

FROST **1**

Ord, gest

Handling 4 meter (sfär) Kvart

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.

Krav:Elementalism **BR 66**

ELEMENTALISM

PELARE **1**

Ord, gest

Handling 10 meter Skift

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 & KLÄTTRA (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).

Krav:Elementalism **BR 66**

ELEMENTALISM

SPLITTRA **1**

Ord

Handling Beröring Omedelbar

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 skyddsvarde ger inget skydd. Skadan ökar med T10 för varje extra effektgrad utöver den första.

Krav:Elementalism **BR 66**

ELEMENTALISM

VINDPUST **1**

Ord, gest

Handling 10 meter (kon) Omedelbar

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).

Krav:Elementalism **BR 66**

ELEMENTALISM

ELDKLOT **2**

Ord, gest

Handling 30 meter Omedelbar

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.

Krav:FLAMMA **BR 66**

ELEMENTALISM

FLODVÅG **2**

Ord, gest, ingrediens (vattenkälla)

Handling 20 meter (kon) Omedelbar

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.

Krav:FROST **BR 66**

**ELEMENTALISM
FLAMMA**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
ÅTERUPPVÄCKA**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
ÅSKVIGG**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
SPLITTRA**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
PELARE**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
FROST**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
FLODVÅG**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
ELDKLOT**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
VINDPUST**

DdE23 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

ELEMENTALISM

STENSKÖLD 2

Gest, ingrediens (småsten)

Reaktiv Personlig Omedelbar

Du frammanar blixtsnabbt 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.

Krav: PELARE BR 67

ELEMENTALISM

STENVÄGG 2

Ord, gest

Handling 10 meter Skift

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.

Krav: PELARE BR 67

ELEMENTALISM

VIRVELVIND 2

Ord, gest

Handling 4 meter (sfär) Omedelbar

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.

Krav: VINDPUST BR 67

ELEMENTALISM

ELDFÅGEL 3

Ord, gest

Handling 40 meter Omedelbar

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.

Krav: ELDKLOT BR 67

ELEMENTALISM

ELDVIRVEL 3

Ord, gest

Handling 4 meter (sfär) Omedelbar

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.

Krav: ELDKLOT, VIRVELVIND BR 68

ELEMENTALISM

GNOM 3

Ord, gest, ingrediens (sten eller jord)

Kvart 4 meter Kvart

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.

Krav: STENVÄGG BR 68

ELEMENTALISM

SALAMANDER 3

Ord, gest, ingrediens (öppen eld)

Kvart 4 meter Kvart

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.

Krav: ELDKLOT BR 68

ELEMENTALISM

SYLF 3

Ord, gest

Kvart 4 meter Kvart

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.

Krav: VIRVELVIND BR 68

ELEMENTALISM

UNDIN 3

Ord, gest, ingrediens (vatten)

Kvart 4 meter Kvart

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.

Krav: FLODVÅG BR 69

**ELEMENTALISM
VIRVELVIND**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
STENVÄGG**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
STENSKÖLD**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
GNOM**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
ELDVIRVEL**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
ELDFÅGEL**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
UNDIN**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
SYLF**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
SALAMANDER**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

MENTALISM

FJÄRRSYN I

Ord, gest

Handling 1 km Koncentration

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.

Krav: Mentalism BR 69

MENTALISM

KRAFTNÄVE I

Ord, gest

Handling Personlig Kvart

Skadan från dina obebäpnade attacker ökar med T6 per effektgrad.

Krav: Mentalism BR 69

MENTALISM

LYFT I

Ord, gest

Handling 6 meter Omedelbar

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.

Krav: Mentalism BR 69

MENTALISM

LÅNGSTIGE I

Ord, gest

Handling Beröring Kvart

Målets förflyttningsförmåga fördubblas under varaktigheten. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. För varje extra effektgrad kan du lägga besvärjelsen på ytterligare en person.

Krav: Mentalism BR 70

MENTALISM

STENHUD I

Ord, gest, ingrediens (sten)

Handling Beröring Kvart

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.

Krav: Mentalism BR 70

MENTALISM

FORSYN 2

Ord, gest

Handling 10 meter Koncentration

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.

Krav: FJÄRRSYN BR 70

MENTALISM

FÖRTROLLA VAPEN 2

Ord, gest

Handling Beröring Kvart

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.

Krav: KRAFTNÄVE BR 70

MENTALISM

KRAFTSTÖT 2

Ord, gest

Handling 10 meter Omedelbar

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.

Krav: KRAFTNÄVE BR 70

MENTALISM

TANKEÖVERFÖRING 2

Ord, gest

Handling 10 meter Koncentration

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.

Krav: FJÄRRSYN BR 70

**MENTALISM
LYFT**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
KRAFTNÄVE**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
FJÄRRSYN**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
FORNSYN**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
STENHUD**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
LÅNGSTIGE**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
TANKEÖVERFÖRING**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
KRAFTSTÖT**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
FÖRTROLLA VAPEN**

Dd023 Magiskt v1.0 av Mattias Svenden

MENTALISM

VARSEBLIVNING 2

Ord, gest

Handling 100 meter Omedelbar

Ange ett föremål (vapen, svärd), ämne (guld, luft, vatten), varelse eller typ av varelse (magikern Zot, odöda, orcher) eller fenomen (magi). Besvärjelsen visar dig riktningen till den närmaste förekomsten av det angivna målet inom räckvidden. Varje extra effektgrad fördubblas räckvidden, till 200 meter respektive 400.

Krav: FJÄRRSYN BR 70

MENTALISM

DOMINERA 3

Ord, gest

Handling 10 meter Omedelbar

Du kan ta total kontroll över en annan persons handlingar. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets PSY. 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. Vid effektgrad 1 får du nackdel, vid effektgrad 2 slår du normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner slaget måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som du bestämmer, utom handlingar som kräver VP. Offret förlorar även sin nästa tur. Offret kan dock prata normalt. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

Krav: TÄNKÖVERFÖRING BR 70

MENTALISM

FLYGA 3

Ord, gest

Handling Beröring Kvart

Du ger dig själv eller en annan varelse av upp till en människas storlek förmågan att flyga fritt med förflyttningsvärde 6. Vid effektgrad 2 fördubblas förflyttningen till 12 och vid effektgrad 3 fördubblas den igen till 24. Den flygande kan ignorera alla hinder och påverkas inte av terräng.

Krav: LYFT BR 71

MENTALISM

TELEPORTERA 3

Ord, gest

Handling Beröring Omedelbar

Du ger dig själv eller en annan varelse av upp till en människas storlek förmågan att flyga fritt med förflyttningsvärde 6. Vid effektgrad 2 fördubblas förflyttningen till 12 och vid effektgrad 3 fördubblas den igen till 24. Den flygande kan ignorera alla hinder och påverkas inte av terräng.

Krav: FJÄRRSYN BR 71

ALLMÄN MAGI

TROLLERITRICK

- ◆ **Hämta:** Du får ett löst föremål (ej tyngre än vikt 1) inom 10 meter att sväva fram till dig.
- ◆ **Knäpp:** Du knäpper till ett föremål eller varelse inom 10 meter med magisk kraft. "Attacken" ger 1 poäng skada och kan till exempel krossa glasföremål.
- ◆ **Känna magi:** Du kan avgöra om en plats du befinner dig på eller ett föremål du håller i är påverkat av magi, och i så fall vilken slags magi.
- ◆ **Laga kläder:** Dina eller någon annans kläder (inom 10 meter) blir hela och rena.
- ◆ **Ljus:** Du skapar ett skinande klart ljus från ett valfritt fokusföremål. Det lysar upp ett område med 10 meters radie från dig och håller i ett skift. Det slocknar dock om du når noll KP.
- ◆ **Öppna/stänga:** En olåst dörr inom 10 meter och synhåll öppnas eller stängs.

Krav: Valfri magiskola BR 61

ANIMISM

TROLLERITRICK

- ◆ **Blomsterspår:** Det växer upp vackra blommor där du går. Blommorna vissnar efter ett skift.
- ◆ **Frisyr:** Du ändrar hårfärg, hårlängd och frisyr på valfritt sätt. I rätt sammanhang kan det ge dig fördel på BLUFFA eller ÖVERTALA.
- ◆ **Fågelsång:** Du omges av vackert fågelkvitter under en kvart. Fåglarna ger dig fördel på UPPTÄCKA FARA. Trolleritricket fungerar bara utomhus.
- ◆ **Laga mat:** Du lyckas automatiskt laga mat (sid 103) utan att behöva slå mot VILDMARKSVANA, och det sker omedelbart (en handling).
- ◆ **Städa:** Rummet som du befinner dig i blir städad. Damm och smuts försvinner och saker ställs i ordning.

Krav: Animism BR 63

ELEMENTALISM

TROLLERITRICK

- ◆ **Rökpuff:** En imponerande rökpuff slår upp precis framför dig. Våldigt populär för dramatiska entréer, och kan ge fördel på SMYGA i vissa lägen. SL avgör.
- ◆ **Tända:** Du tänder eller släcker ett ljus, en fackla eller en lykta inom 10 meter.
- ◆ **Värma/kyla:** Området inom 10 meter från dig blir behagligt varmt eller svalt. Effekten skyddar mot kyla (sid 54) i ett skift.

Krav: Elementalism BR 65

MENTALISM

TROLLERITRICK

- ◆ **Bromsa fall:** Du bromsar ett fall och landar lätt som en fjäder, oavsett höjd.
- ◆ **Låsa/låsa upp:** Du låser eller låser upp ett icke-magiskt lås som du rör vid.
- ◆ **Magisk pall:** Du skapar en rund yta, cirka en halvmeter i diameter och lika högt över marken som du kan sitta på eller stapla saker på. Ytan varar tills du lämnar platsen.

Krav: Mentalism BR 69

ELEMENTALISM

GNOM 3

Ord, gest, ingrediens (sten eller jord)

Kvart 4 meter Kvart

GNOM

Förflyttning: 8 **KP:** 5 per effektgrad

Rustning: 4

Vapen: Nävar av sten. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas eller pareras) och gör T6 krosskada per effektgrad.

Pelare: En gnom kan kasta besvärjelsen PELARE med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Krav: STENVÄGG BR 68

**MENTALISM
FLYGA**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
DOMINERA**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
VARSEBLIVNING**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ANIMISM
TROLLERITRICK**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ALLMÄN MAGI
TROLLERITRICK**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
TELEPORTERA**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
GNOM**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**MENTALISM
TROLLERITRICK**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

**ELEMENTALISM
TROLLERITRICK**

Dd023 Magikort v1.0 av Mattias Svenden

ELEMENTALISM



SALAMANDER

3

Ord, gest, ingrediens (öppen eld)

Kvart 4 meter Kvart

SALAMANDER

Förflyttning: I2 KP: 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: Stickskada halveras.

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

Krav: ELDKLOT BR 68

Dn023, Magiskt v1.0 av Mattias Sversten

ELEMENTALISM



SYLF

3

Ord, gest

Kvart 4 meter Kvart

SYLF

Förflyttning: 24 KP: 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: Stickskada halveras.

Krav: VIRVELVIND BR 68

Dn023, Magiskt v1.0 av Mattias Sversten

ELEMENTALISM



UNDIN

3

Ord, gest, ingrediens (vatten)

Kvart 4 meter Kvart

UNDIN

Förflyttning: I2 KP: 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: Stickskada halveras.

Krav: FLODVÅG BR 69

Dn023, Magiskt v1.0 av Mattias Sversten

**ELEMENTALISM
UNDIN**

Doc023_Magheort v1.0 av Mattias Svendsen

**ELEMENTALISM
SYLF**

Doc023_Magheort v1.0 av Mattias Svendsen

**ELEMENTALISM
SALAMANDER**

Doc023_Magheort v1.0 av Mattias Svendsen