

FRIA LIGAN

Drakar och Demoner



MAGIBOKEN

Drakar och Demoner

SKRIBENTER

Mattias Johnsson Haake, Mattias Lilja, Tomas Härenstam

REDAKTÖR & PROJEKTLEDARE

Tomas Härenstam

OMSLAGSBILD

Johan Egerkrans

INLAGEBILDER

David Brasgalla, Johan Egerkrans

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KORREKTUR

Svante Landgraf

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke tillhörande Fria Ligan AB.
©2026 Fria Ligan AB

ISBN 978-91-90079-11-9

INNEHÅLL

INLEDNING

Förord.....	4
Att använda denna bok.....	5
Nya magiskolor.....	5
Justerade besvärjelser.....	5
Magi och metall.....	5



KAPITEL 1

ALLMÄN MAGI

Studier i allmän magi.....	8
Trolleritrick.....	8
Besvärjelser.....	8



KAPITEL 2

ANIMISM

Utbredning.....	16
Typer.....	16
Spiritus familiaris.....	16
Studier i animism.....	16
Trolleritrick.....	18
Besvärjelser.....	19



KAPITEL 3

DEMONOLOGI

Utbredning.....	26
Typer.....	26
Spiritus familiaris.....	26
Studier i demonologi.....	27
Trolleritrick.....	28
Besvärjelser.....	29

KAPITEL 4

ELEMENTALISM

Utbredning.....	36
Typer.....	36
Spiritus familiaris.....	36
Studier i elementalism.....	37
Trolleritrick.....	38
Besvärjelser.....	38



KAPITEL 5

HARMONISM

Utbredning.....	46
Typer.....	46
Spiritus familiaris.....	46
Studier i harmonism.....	46
Trolleritrick.....	48
Besvärjelser.....	49



KAPITEL 6

HÄXKONST

Utbredning.....	56
Typer.....	56
Spiritus familiaris.....	56
Studier i häxkonst.....	56
Trolleritrick.....	58
Besvärjelser.....	59



KAPITEL 7

ILLUSIONISM

Utbredning.....	66
Typer.....	66
Spiritus familiaris.....	66
Studier i illusionism.....	66
Trolleritrick.....	68
Besvärjelser.....	69

KAPITEL 8

MENTALISM

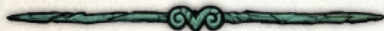
Utbredning.....	76
Typer.....	76
Spiritus familiaris.....	76
Studier i mentalism.....	76
Trolleritrick.....	78
Besvärjelser.....	78



KAPITEL 9

NEKROMANTI

Utbredning.....	86
Typer.....	86
Spiritus familiaris.....	86
Studier i nekromanti.....	86
Trolleritrick.....	88
Besvärjelser.....	88



KAPITEL 10

SYMBOLISM

Utbredning.....	96
Typer.....	96
Spiritus familiaris.....	96
Studier i symbolism.....	96
Rita och rista.....	98
Att se en symbol.....	98
Trolleritrick.....	99
Besvärjelser.....	99

KAPITEL 11

ALKEMI

Utbredning.....	106
Typer.....	106
Spiritus familiaris.....	106
Studier i alkemi.....	106
Alkemiska substanser.....	108
Ingredienser.....	108
Recept.....	110



KAPITEL 12

MAGISKT HANTVERK

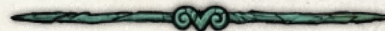
Utbredning.....	116
Typer.....	116
Spiritus familiaris.....	116
Studier i magiskt hantverk.....	116
Skapa magiska föremål.....	118
Använda magiska föremål.....	118
Förstöra magiska föremål.....	118
Magiker och metall.....	118
Besvärjelser.....	119
Nackdelar.....	122
Legendariska ting.....	123



KAPITEL 13

DRAKMAGI

Utbredning.....	132
Typer.....	132
Spiritus familiaris.....	132
Studier i drakmagi.....	132
Att använda drakmagi.....	133
Besvärjelser.....	133



Efterord.....	136
---------------	-----



FÖRORD

Ni tror er vara trygga. Icke! Ni tror att ondskan är enkel att identifiera, att ni är säkra så länge som stadsvakten eller den närbelägna garnisonen kan hålla nattfolksklaner, demonkultister och mördarbestar på avstånd. Men icke! Ni är alla hotade av en ohygglig ondska, så lömsk att den kan vandra mitt ibland er, under molnfri himmel mitt på ljusan dag. Jag, Broder Diderik Örne av Rena flammans väktare, har ställt samman detta verk för att väcka dig ur slummern – ni måste ögonblickligen öppna korppluggarna, innan mörkrets makter utplånar oss alla!

Jag har kallats galen och mina slutsatser befängda – jag har anklagats för att vara en vettvillig domedagsprofet. Men ingenting kan vara längre från sanningen. Icke! Genom livslånga studier, kombinerat med hård och dödsföraktande träning, har jag övat upp förmågan att identifiera även den mest förborgade ondska. Jag har funnit den i allt från ulliga kattungar till fermenterad sill och fjuniga teaterentusiaster – mest beryktade är kanske mina fullt rättfärdiga anklagelser mot rekvisitamakarna bakom friteatern Ligisterna i Stocke. Men detta verk handlar om något annat, något värre, något som om det inte motverkas kan betyda slutet för allt som är gott i vår värld. Ja, jag talar om magin och dess utövare, de så kallade magikerna.

Projektet som här redovisas syftade aldrig till att belägga förekomsten av ett eventuellt förbund mellan magiker och ondskan – på den punkten rådde ingen ovisshet. Nej, målet är istället att argumentera för detta samband med sådan tydlighet att inte ens besvärjarna själva kan hysa några tvivel om sin genomgripande uselhet. Sanningen är att magi – all magi! – drar sin kraft från demoniska energier, och att magiker – alla magiker! – därmed går ondskans ärenden. Detta gäller också om de framställer sig som hjältemodiga befriare, harmlösa underhållare eller självuppoffrande helare.

Nej, det duger inte att blunda längre, inte kisa. Icke! Vad ni gör härnäst, efter att ha begrundat mina ord, är upp till er. Men om ni fortsätter att ignorera faran kommer ni att duka under när magikerna och deras magi öppnar flodportarna mot Kaos ondska, och ni kommer att dra mig och resten av världens fromma med er i undergången. Tro mig, det vill ni inte ha på ditt samvete. Icke!

Som en sista inledande not vill jag rikta ett hjärtinnerligt tack till min mecenat Sahamael Ljusskänka – måtte ditt namn bli lika prisat som det är träffande, du ljusets och upplysningens riddare. Må du för evigt bada i ljummet ljus!

– FÖRORD TILL ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



ÄRKEMAGIKERNA

Av central betydelse för Broder Diderik Örnes argumentation är de förhørsliknande intervjuer han hållit med högt uppsatta representanter för magiskolorna. Du kommer att finna citat från dessa förhör spridda i bokens alla kapitel, för det vore förstås ofint att låta Broder Örnes argumentation stå helt oemotsagd.

ATT ANVÄNDA DENNA BOK

Välkommen till Magiboken till *Drakar och Demoner*! Denna bok erbjuder såväl spelare som spelledare en djupdykning i magins väsen. Boken introducerar inte mindre än nio nya magiskolor – demonologi, harmonism, häxkonst, illusionism, nekromanti, symbolism, alkemi, magiskt hantverk och drakmagi – samt nya besvärjelser även för de befintliga skolorna allmän magi, animism, elementalism och mentalism.

Alla magiska skolor som presenteras har ett brett utbud av besvärjelser, som nu finns i fem nivåer. Ett överskådligt diagram visar hur besvärjelserna i varje skola hänger samman och vilka som är krav för att lära sig andra besvärjelser på högre nivå.

Varje skola beskrivs också med information om dess utövare, ställning och rykte i världen, och vilken typ av



MERA MAGI!

Denna bok innehåller hundratals besvärjelser, alkemiska recept och magiska föremål och bör fylla er spelgrupps behov av magi för en lång tids spel. Med det sagt är magins gränser oändliga och ingen bok kan täcka alla upptänkbara magiska yttringar. Vi uppmuntrar er därför att skapa egna besvärjelser, recept och föremål och dela dem med varandra – och varför inte publicera dem med hjälp av tredjepartslicensen för *Drakar och Demoner*? Notera dock att användning av icke-officiell magi måste godkännas av SL.

spiritus familiaris dess medlemmar vanligtvis åkallar. Dessutom får du insikter om var och hur du kan få undervisning i skolornas besvärjelser. Boken avslutas med ett kapitel om magiska föremål.

Regler: Grundreglerna för hur magi används och magiker lägger besvärjelser förändras inte i denna bok, och upprepas därför heller inte här.

NYA MAGISKOLOR

De nya magiskolorna i denna bok räknas som sekundära färdigheter precis som de i grundreglerna. Samtliga baseras på INT utom HARMONISM, som baseras på KAR. Samtliga skolor utom DRAKMAGI kan väljas av en nybakad magiker, och för varje skola anges lämpliga startfärdigheter. Notera dock att vissa skolor har särskilda inträdeskrav – och var beredd på att en nekromantiker eller demonolog kan mötas av misstänksamhet eller direkt fientlighet i civiliserade trakter. DRAKMAGI kan enbart läras under spel, om inte gruppen gemensamt beslutar annorlunda.

JUSTERADE BESVÄRJELSER

Samtliga besvärjelser från grundspelet upprepas i denna bok, så att all magi finns samlad i en och samma lunta. Följande besvärjelser har justerats en aning: BESKYDDARE (sid XXX), SKINGRA (sid XXX), PERMANENS (sid XXX), SÖVA (sid XXX) och ÅTERUPPVÄCKA (sid XXX). De versioner av dessa besvärjelser som finns i denna bok bör från och med nu ses som de officiellt gällande. Skillnaderna är dock små.

MAGI OCH METALL

Som konstaterats på sidan 58 i Regelboken kan magiker inte bära metallrustning eller använda vapen av metall. Det finns dock sätt att kringgå denna begränsning, genom att använda vapen av material som obsidian och andra ännu mer sällsynta material. Läs mer på sidan XXX.





ALLMÄN MAGI

Korpar, ormar, ulvar och svarta katter, jag tackar! Varför ser man aldrig magiker i sällskap med en kyckling, en igelkott eller ett rådjurskid? Seriöst, tänk efter. Varför måste katten vara svart, ilsk och benranglig? Den kan väl lika gärna vara solskensgul, älsklig och rundlagd som en tussig boll? Men nej, icke! En magikers spiritus familiaris är nämligen inte vilket djur som helst, egentligen inget djur alls. Den ritual genom vilken magikerna erhåller sina kompanjoner handlar inte om att ”bygga band mellan människa och djur”, utan helt enkelt om att låta en offrad djurkropp besättas av en demon. Och vem i hela friden skulle kunna förmå sig att offra en igelkott!?

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Det finns vissa basala besvärjelser som magiker kan lära sig oavsett vilken skola de tillhör. Det exakta utförandet kan variera mellan skolorna även om effekten är densamma, och det är inte ovanligt att det sätt på vilket effekten gestaltas präglas av magikers grundläggande utbildning – som att en harmonists **ANTIMAGI** åtföljd av en metallisk klang medan elementalistens ger upphov till ett flämtande sken.

Inte oväntat gör detta den allmänna magin till en veritabel konfliktkärna för de magiker som gärna drabbar samman i debatter eller dispyter om de eviga frågorna: vilken skola är äldst, mest kraftfull och fundamental för de magiska praktikerens utveckling? De fåtaliga magiologer som lyfter fram den allmänna magin som belägg för påståendet att all magi egentligen drar sin kraft från samma källa har med åren lärt sig att ligga lågt, då sådana idéer inte betraktas med blida ögon av magiskolornas mästare.

Flera av den allmänna magins besvärjelser har med skapandet av magiska föremål att göra, medan andra kan skydda magiker från olika former av faror. Mest vitt spridda är dock de formler som ger magiutövare möjlighet att skapa sig en obrottsligt lojal medhjälpare, i form av en familiaris eller patronus. En magikers liv är i många avseenden präglad av ensamhet. Oavsett inriktning ägnar magikern redan från unga år merparten av dygnets timmar åt studier och träning, vilket lämnar lite tid och energi över åt fostrandet av nära relationer. Ja, även om sådan tid skulle finnas kan magiutövarna ha svårt att förstå och bli förstådda av icke-magiker – dels för att de tenderar att vara enkelspårigt uppslukade av studierna, dels för att studierna i fråga förutsätter en verklighetsuppfattning som skiljer sig väsentligt från gemene mans. Förmodligen kan detta förklara varför så många magiker tidigt knyter till sig en spiritus familiaris, en ”besläktad ande” bosatt i en djurisk gestalt.

STUDIER I ALLMÄN MAGI

I de kapitel som följer, vilka behandlar magiskolorna och deras besvärjelser, finns avsnitt som beskriver var den hugade magistudenten kan finna en lärare och vad de måste vara beredda att betala eller offra för att lära sig respektive skolas besvärjelser. De förhållanden som tecknas där kan också antas gälla för undervisning i den allmänna magins formler, då dessa inte lärs ut av några speciella allmänmagiker utan av respektive skolbildnings magistrar och mästare.

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 lyser 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.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

BESKYDDARE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Valfri magiskola
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du skyddar en person eller en plats (inte större än en människa) mot magi. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. Alla besvärjelser som riktas mot personen eller

platsen (inklusive **SKINGRA**) får en nackdel per effektgrad. Om besvärjelsen läggs på en person bryts effekten om personen rör på sig, frivilligt eller ej. Du kan även använda besvärjelsen för att skydda mot magiska attacker från monster. Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett. Exakt vad som kan anses vara en magisk attack avgörs av SL.

LARM

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Valfri magiskola
- ◆ **Rekvisit:** Gest





ALLMÄNNA BESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Ett skift. Effektgrad 2 ökar detta till en vecka och effektgrad 3 till ett år.

Du tecknar en osynlig runa på ett föremål och förser den med ett aktiveringsvillkor. Föremålet kan vara en dörr, en golvplatta, en urna eller vilket annat isolerat, icke-organiskt objekt som helst, och villkoret kan exempelvis vara att dörren öppnas, golvplattan trampas på eller urnan berörs. Om så sker blir du omedelbart medveten om det, oavsett var du befinner dig.

SKINGRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Valfri magiskola
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du avbryter en pågående besvärjelse med samma eller lägre effektgrad (inklusive **BESKYDDARE**). Besvärjelsen kan även användas till att avbryta andra magiska effekter, om äventyret eller SL tillåter det. **SKINGRA** kan inte användas mot kraftfulla ritualer som **NEXUS**, **PERMANENS** och **SPIRITUS FAMILIARIS**. För att häva sådan magi krävs besvärjelsen **MOTRITUAL** (sid XXX).

NIVÅ 2

ANTIMAGI

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** **BESKYDDARE** eller **SKINGRA**
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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. Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett. Exakt vad som räknas som en magisk attack avgörs av SL. **ANTIMAGI** kan inte användas för att stoppa ritualer (besvärjelser som tar mer än en runda att lägga).



SPIRITUS FAMILIARIS

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** BESKYDDARE
- ◆ **Rekvisit:** Ingrediens (djuret)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Ett skift. Effektgrad 2 ökar detta till en vecka och effektgrad 3 till magikerns hela livslängd.

Du åkallar en tjänstvillig ande från dödsriket och binder den till kroppen efter ett nyligen avlidet smådjur. Den åkallade bär inte med sig några minnen från ett tidigare liv men har en intensiv vilja att få en ny chans i livet, även om det är i djurform och som tjänare till en mer eller mindre dominant mästare.

Djurkroppen kan inte vara större än en katt, en korp eller en snok. Mindre än en åkersork kan den inte heller

SPIRITUS FAMILIARIS

DJUR	FÖRFLYTTNING	KP	ATTACK	FÄRDIGHETER
Råtta	10	3	Bett (FV 8, skada T2)	Smyga I4, Undvika I6, Upptäcka fara I4
Katt	12	4	Bett (FV 8, skada T3)	Smyga I6, Undvika I4, Upptäcka fara I2
Hund	14	8	Bett (FV I2, skada T8)	Undvika I0, Upptäcka fara I4
Räv	10	6	Bett (FV I2, skada T6)	Smyga I4, Undvika I0, Upptäcka fara I2
Snok	8	3	Bett (FV I2, skada T3)	Smyga I6, Undvika I4, Upptäcka fara I0
Korp	18	4	Näbb (FV I0, skada T4)	Undvika I0, Upptäcka fara I6

FAMILIARIS FÖRMÅGOR

Distrahera: Din familiaris flyger eller springer fram till en annan varelse inom räckhåll för en förflyttning och stör den just när den ska utföra sin handling, vilket ger målet en nackdel på slaget. Detta kostar dig 3 VP men förbrukar ingen handling för dig eller din familiaris.

Fälla: När en annan varelse förflyttar sig flyger eller springer din familiaris fram till varelsen och försöker fälla omkull denna. Målet måste klara ett slag mot UNDVIKA med nackdel för att inte dratta omkull, vilket omedelbart avbryter förflyttningen. Målet måste finnas inom räckhåll för en normal förflyttning för din familiaris, mätt till den (valfria) punkt där fällningen sker. Förmågan kostar dig 2 VP att använda men förbrukar ingen handling för dig eller din familiaris. Förmågan fungerar inte på monster.

Helare: I samband med en snabb vila (en runda) kan din familiaris läka ett tillstånd på dig eller någon annan i ditt sällskap, genom att putsa till, trösta, lugna, pigga upp och så vidare. Detta räknas som en handling för din familiaris och kostar dig I VP.

Psykesdelning: Du kan under en lång vila placera upp en valfri mängd av dina VP i din familiaris i stället för dig själv. Du kan användas dessa VP normalt så länge

din familiaris är vid liv (oavsett var den befinner sig), och ni återhämtar VP separat vilket alltså fördubblar hastigheten. Besvärjelser och andra effekter som sänker VP påverkar er också separat. Om din familiaris dör måste du återhämta dess VP på normalt sätt. Dina VP stannar hos din familiaris tills den dör eller tills du tar tillbaka dem (under en lång vila).

Svårfångad: Denna förmåga motsvarar hjälteförmågan Hal som en ål (sid 36 i Regelboken) och låter din familiaris ducka för en attack utan att det räknas som en handling, till priset av 2 VP för dig.

Trolleritrick: Genom telepatisk kontakt har din familiaris förmågan att utföra alla trolleritrick du behärskar. Att göra så kostar din familiaris (men inte dig själv) en handling, och kostar dig I VP (som vanligt för trolleritrick).

Tränad: Din familiaris behärskar en av följande färdigheter till FV I5: BESTIOLOGI, FINNA DOLDA TING, JAKT & FISKE, MYTER & LEGENDER, UPPTRÄDA eller VILDMARKSVANA. Denna förmåga kan väljas flera gånger.

Viljekälla: Din familiaris ökar ditt maximala antal VP med 2, så länge den lever och finns inom synhåll.



vara, och den måste vara ett ryggradsdjur. Se listan intill för förslag. En familiaris behåller samma speldata som djuret hade i livet. Den har inga egna viljepoäng (VP) men kan använda dina till vissa förmågor (nedan).

Andens personlighet kan variera betänkligt, från undergiven till obstinat, från gladlynt till surmulen, men oavsett vilket är den bunden att lyda ditt kommando. Kommunikationen mellan dig och din familiaris sker telepatiskt utan begränsning av avstånd. Din familiaris agerar på din tur i strid (före eller efter dig själv) och får förflytta sig och utföra en handling precis som andra varelser.

Du kan bara ha en **SPIRITUS FAMILIARIS** åt gången, men du kan låta tjänaren åter bli stoft för att ta en ny familiaris. Bandet mellan magiker och familiaris är mycket starkt – så starkt att ditt maximala antal viljepoäng (VP) minskar med 1 om tjänaren dödas. Att du själv låter din familiaris bli till stoft igen räknas inte. Ditt maximala antal VP kan höjas igen med hjälteförmågan Fokuserad.

Det går inte att **SKINGRA** en **SPIRITUS FAMILIARIS** men anden kan fördrivas från djuret med en **MOTRITUAL**. Detta har samma effekt på magikern som om djuret dödas.

Förmågor: Din familiaris erhåller två särskilda förmågor som du väljer fritt från listan på sidan XXX. Notera att en av dessa kan bytas ut mot den särskilda förmåga som är förknippad med magikerns magiskola, beskriven under rubriken *Spiritus Familiaris* i kommande kapitel.



NIVÅ 3

KRAFTÖVERFÖRING

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ANTIMAGI
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Med denna besvärjelse kan du suga ut viljepoäng 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 4 vid effektgrad 1, 8 vid effektgrad 2 och 12 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.





MAGISKT VÄRN

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** BESKYDDARE och ANTIMAGI
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktion
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du omger dig eller en annan varelse med ett momentant skyddande energifält 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 ersätter inte din ordinarie handling i rundan.

NIVÅ 4

LADDNING

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KRAFTÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** 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 (även då försvinner dock VP när de använts). LADDNING kan kombineras med SIGILL (sid XXX) och den symbolistiska besvärjelsen MAGISK FÄLLA (sid XXX).

SIGILL

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KRAFTÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** 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. Det krävs inget slag för att aktivera en bunden

besvärjelse – det lyckas automatiskt, utan chans/risk för drak- eller demonslag. Tidsåtgången är densamma som om besvärjelsen lagts normalt.

När en bunden besvärjelse aktiveras upplöses SIGILLET, om inte SIGILLET kombineras med PERMANENS (sid XXX). SIGILL kan även kombineras med LADDNING eller NEXUS för att ge föremålet egen kraft, i stället för förbruka användarens VP. Om flera ritualer utförs på samma föremål måste det ske i direkt följd och med samma effektgrad.

Du kan använda SIGILL för att binda flera besvärjelser till samma föremål. Detta kräver ett SIGILL för varje bunden besvärjelse.

SPIRITUS PATRONUS

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SPIRITUS FAMILIARIS och KRAFTÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, ingrediens (djuret)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Ett skift. Effektgrad 2 ökar detta till en vecka och effektgrad 3 till magikerns hela livslängd.

Denna ritual fungerar som SPIRITUS FAMILIARIS men kan användas för att binda en ande till en större och mer kraftfull djurkropp – se tabellen på sidan 99 i Regelboken. SPIRITUS PATRONUS kan även användas för att överföra en ande från en SPIRITUS FAMILIARIS till ett större djur. En SPIRITUS PATRONUS får fyra förmågor från listan på sidan XXX. Rör det sig om utvecklingen av en existerande familiaris till SPIRITUS PATRONUS får den två nya förmågor som tillägg till de två tidigare.

NIVÅ 5

FÖRYNGRING

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** LADDNING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest och fokus
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Genom denna omständliga och tidskrävande ritual har du möjlighet att göra din kropp yngre, men inte utan risk. Om ritualen lyckas går du från gammal till medelålders, eller från medelålders till ung (sid 24 i Regelboken), och dina grundegenskaper förändras därefter, vilket även påverkar dina maximala KP och VP. Dina färdighetsvärden





påverkas dock inte. En redan ung person kan inte förnygras. Om ritualen misslyckas behåller du din ålderskategori och ritualens krafter tär så hårt på din kropp att FYS permanent minskas med 1. Vid ett dragslag blir du istället en kategori äldre (om du inte redan är gammal).

Det går inte att SKINGRA en FÖRYNGRING men effekten kan hävas med en MOTRITUAL. Om magikern vid detta tillfälle är gammal trots tidigare FÖRYNGRING är en lyckad MOTRITUAL omedelbart dödande.

MOTRITUAL

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** SKINGRA och SIGILL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Denna ritual häver effekten av en annan mäktig magisk ritual, som FÖRYNGRING, NEXUS och PERMANENS. Att lägga MOTRITUAL kräver så mycket kraft att det sänker ditt maximala antal viljepoäng (VP) med 1 permanent – även om ritualen misslyckas. Ditt maximala antal VP kan höjas igen med hjälteförmågan Fokuserad.

Det går inte att SKINGRA en MOTRITUAL och effekten kan heller inte hävas med en annan MOTRITUAL. MOTRITUAL kan även användas för att bryta andra mäktiga ritualer och förbannelser i spelet, om äventyret eller SL medger det.

NEXUS

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** LADDNING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Denna ritual måste kombineras med både SIGILL och PERMANENS, och måste läggas i direkt anslutning till dessa två. Om någon av ritualerna misslyckas måste alla tre göras om från början. Effektgraden för NEXUS måste vara densamma som för SIGILL och PERMANENS.

NEXUS öppnar en liten portal till Kaos i det föremål till vilket en besvärjelse binds med SIGILL, vilket ger en kraftkälla till den bundna besvärjelsen så att den kan aktiveras utan att kräva VP av användaren. Detta kräver inget slag och kan göras hur många gånger som helst. Tidsåtgången är den normala för den bundna besvärjelsen, och dess effektgrad är densamma som för SIGILL.

Att genomföra en NEXUS-ritual kräver så mycket kraft att det sänker ditt maximala antal viljepoäng (VP) med

1 permanent – även om ritualen misslyckas. Eftersom NEXUS måste kombineras med PERMANENS innebär detta att ditt maximala antal viljepoäng (VP) sänks 2 steg när båda ritualerna genomförs. Ditt maximala antal VP kan höjas igen med hjälteförmågan Fokuserad.

NEXUS liknar LADDNING men är mer effektivt då kraftkällan aldrig sinar. Om du använder SIGILL för att binda flera besvärjelser till ett och samma föremål måste varje SIGILL förses med ett eget NEXUS.

Det går inte att SKINGRA en NEXUS men den kan hävas med en MOTRITUAL.

PERMANENS

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** SIGILL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Denna ritual läggs tillsammans med en annan besvärjelse, och ger besvärjelsen permanent varaktighet. Att lägga PERMANENS kräver så mycket kraft att det sänker ditt maximala antal viljepoäng (VP) med 1 permanent – även om ritualen misslyckas. Ditt maximala antal VP kan dock höjas igen med hjälteförmågan Fokuserad. (Notera att detta är en ändring från grundreglerna).

Effektgraden för PERMANENS måste vara samma som för besvärjelsen som görs permanent. 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 (till normal kostnad av VP för användaren, alternativt via LADDNING eller NEXUS).

Det går inte att SKINGRA en PERMANENS men den kan hävas med en MOTRITUAL.







ANIMISM

Ja, de kan läka dina sår, bota dina åkommor och även bringa din avlidna älskling tillbaka från döden. Kanske framstår detta som raka motsatsen till ondska, men ställ dig då följande frågor: Är skapelsen god? Är sjukdom och död en del av skapelsen? Är det gott eller ont att motverka skapelsens lagar? Jag vill inte nedlåta mig till att leverera svaret på frågorna – mer självklart kan väl ingenting någonsin bli? Men slutsatsen tål att bokstaveras klart och tydligt – animisterna är ondast av alla, som hjärtlöst kullkastar skapelsens grundläggande lagar – och detta under förespegligen att göra gott!

– UTDRAK UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE





Naturen är besjälad. Det gäller växter och mossor i lika hög grad som naturfenomen och levande varelser, åtminstone om man får tro animismens grundläggande världsåskådning. I varje planta och vindil, i varje krabbtaska och skogstrollunge finns en kärna av livskraft som den med rätt skolning och talang kan förnimma och påverka. Livskraften kan användas för att hela sargat kött men också för att banna det själlösa, det som inte är en del av världen och vars existens är en skymf mot naturen – demoner, men också kreatur som bringats tillbaka till vanliv. Att vårda och manipulera livskraftens väsen, kallat Elden eller just Själén, är animismens värv och passion.

UTBREDNING

Att animismen utvecklades bland alverna är accepterat av de flesta, men det råder delade meningar om exakt när och hur omständigheterna såg ut. Den mest spridda uppfattningen gör gällande att animismen är den äldsta av alla magiskolor och att den uppstod snarare än utvecklades – något som ska ha skett när nio medlemmar av en urtida meditationscirkel försjönk i en flera decennier lång session och spontant alstrade mystiska band till omgivningen för att förse sina kroppar med vätska och näring.

Oavsett ursprung har skolbildningen med tiden spridits till alla andra släkten, även om merparten av världens mest framstående animister fortfarande är alver. På många platser hålls återkommande sammankomster i samband med betydelsefulla naturhändelser – exempelvis under sommar- och vintersolståndet, samt vid vår- och höstdagjämning – ofta med alviska animister som värdar. Till dessa söker sig människor, halvlingar, ankor och ibland några enstaka dvärgar och vargfolksanimister. Ja, är det några släkten som kan sägas ha mindre representation inom animismen är det just de två sistnämnda, då deras magiker historiskt har lockats av andra magiskolors filosofier och livssyn.

TYPER

Det finns animister som bor i vildmarken, och det finns de som lever i större eller mindre samhällen – det finns animister som är bofasta och andra som driver runt med vinden eller följer olika djurs vandringsmönster. Oavsett sådana olikheter kan man se tre tydliga och vanligt förekommande typer bland skolans utövare.

Flest är *vurmarna*, de som tar hand om en viss naturmiljö, en viss djurart eller ett visst väderfenomen – som har åtagit sig uppgiften att värna, ledsaga och göda föremålet för sin outsinliga tillgivenhet. Sedan har vi *förkämparna* som slåss för världen och dess naturliga ordning, som är beredda att offra livet i kamp mot det själlösa och

onaturliga. Och slutligen måste förstås *eremiterna* nämnas – animister som förlorar intresset för allt utom en viss plats, ett visst fenomen eller en viss grupp djur.

Faktiskt är det inte ovanligt att en och samma individ kan ge uttryck för alla dessa typer under sin livscykel: de börjar som vurmare, utvecklas till förkämpar när föremålet för deras vurm hotas eller skadas, och slutar så småningom med att helt uppslukas av företeelsen de älskar.

SPIRITUS FAMILIARIS

Animister har nästan alltid en **SPIRITUS FAMILIARIS** (sid XXX), och påfallande ofta i form av fåglar kopplade till den aspekt av naturen som de älskar allra högst, bokstavligt eller bildligt. Den som älskar skogen kan ha en gröngöling eller duva, den som tjuvas av vindpinade slätter en falk eller fasan, den som dras till bergen en ripa eller uv, och den som lever i befolkade områden en skata eller korp. Visst finns det också de som ger sin familiaris formen av en räv, katt eller annat fyrfota djur, men det hör till ovanligheterna.

Som animist kan du lära din familiaris att förnimma och påverka livskraften hos andra. Förutom de förmågor som anges på sidan XXX har du möjlighet att förse din hjärtevän med förmågan att **HELA**. Den kan kasta besvärjelsen en gång per runda på din tur, och drar då **VP** från dig.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad animist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Animism, Bestiologi, Jakt & fiske, Läkekonst, Smyga, Stav, Undvika, Vildmarksvana.

STUDIER I ANIMISM

Animisterna är kanske de magiker som är mest välkommande och ivrigast att lära ut sin filosofi och praktik till andra. Oavsett typ eller specialisering måste de generellt beskrivas som passionerade och altruistiska – du ser sällan två animister bråka eller konkurrera med varandra, och det är ytterst ovanligt att en animistlärare vägrar att undervisa någon i rädsla för att eleven ska växa i makt och aktning.

Undantag finns dock, exempelvis bland vargfolkschamaner som konkurrerar om klanledarens gunst, men också i enstaka fall när två animister har fattat tycke för samma naturområde eller vilddjursflock – oftast finner de vägar att samarbeta, men ibland hamnar de i luven på varandra likt två beundrare som älskar samma person.





”Vi är skapelsens väktare, vi animister. Att göda det friska och beskära det sjuka är vårt kall, vår livsuppgift. Det är i sanning en grannliga uppgift, inte minst eftersom det stundtals är svårt att skilja det ena från det andra. Detta gäller i synnerhet om man tar hänsyn till tidens gång – hur länge ska den botfärdige demonkultisten betraktas som besmittad – hur kan jag veta att den döende äventyrssprätten inte kommer att utvecklas till en härsklysten dödsmagiker? Ja, det finns friskt och det finns sjukt, men ibland samsas dessa i en och samma kropp eller på ett och samma ställe. Då ställs ditt omdöme och din förståelse för skapelsen på sin spets.”

– FILIALIE AMFORINA, HOVANIMIST



Nivå 1–2: I linje med ovanstående är det relativt enkelt att hitta en lärare för magiskolans grundläggande besvärjelser (nivå 1–2). Det kan handla om bygdens örta- eller trädgårdsmästare, om en schaman vars klan eller stam är i behov av penningar eller assistans eller om ledaren för en animistcirkel i ett närbeläget naturområde. Någon form av kompensation krävs nästan alltid, i form av minst 5 guld per skift eller motsvarande i form av utfört arbete.

Nivå 3–4: För att någon animist ska vilja inviga dig i skolans högre mysterier (nivå 3–4) behöver du i de flesta fall demonstrera en påtaglig hängivenhet. Detta dels

genom att bidra med hårdare arbete eller mer penningar (motsvarande 50 guld per skift), dels genom att ge prov på kunskaper som har med skolans ämnesområden att göra. I konkreta ordalag innebär detta att du som regel måste ha minst FV 15 i någon av färdigheterna **BESTIOLOGI**, **SJÖKUNNIGHET** eller **VILDMARKSVANA**.

Nivå 5: Stormästarna som kan lära dig animismens mäktigaste besvärjelser (nivå 5) antar sällan elever som inte har FV 18 i en av färdigheterna ovan och minst FV 12 i de båda andra, men de kan också ha andra krav eller förväntningar. Se tabellen *Animistmästare* på nästa sida för exempel.

ANIMISTMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Alavain av Nattveden	Alv och legendarisk animistmästare som lever sitt liv parallellt i flera skogar världen över, som om han har flera kroppar.	Har alltid ett flertal lärningar och en hord av förväntansfulla sökande. För att fånga hans intresse måste du ha utsatt dig för dödlig fara i syfte att rädda ett skogsområde, och lyckats.
Cycleona Orkana	Uråldrig mästartmaginna. Hon kan inte längre gå utan bärs fram av virvlande vindar som sliter i hennes knälånga, vitgrå hårsvall och lager av gråtonade rober.	Människans strid mot demonerna är Cycleonas liv. Den som inte redan kan titulera sig demonfurstedrappare kan i stället få information om en plats där en reva mellan världarna är på väg att öppnas. Är demonfursten på väg in, eller väntar den på andra sidan?
"Stubbe"	Tandlös, kutryggig eremit som har spänst och vigör som en yngling, trots att hyn är rynkig och gröntonad som mossig tallbark.	Det enda som kan beveka Stubbe att ta en elev är om han träffar en värdig samtalspartner. För att leva upp till det måste du ha FV 18 i BESTIOLOGI och MYTER & LEGENDER, samt en väluppfostrad SPIRITUS FAMILIARIS.

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 i Regelboken) utan att behöva slå mot **VILDMARKSVANA**, och det sker omedelbart (en handling).

Städa: Rummet som du befinner dig i blir städat. Damm och smuts försvinner och saker ställs i ordning.

ANIMISTBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

BOTA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen avbryter omedelbart effekten av en naturlig sjukdom eller gift (sid 52 och 53 i Regelboken) på dig själv eller en annan levande varelse. Magiska sjukdomar kan kräva effektgrad 2 eller 3 eller, i sällsynta fall, vara bortom möjligheten att BOTA.

FÖRDRIVA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (helig symbol)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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.

LJUNGELD

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 avstånd-sattack och om detta lyckas träffas inget ytterligare mål. Inomhus kostar besvärjelsen dubbelt så många VP som normalt att lägga.

LÄKA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T6 KP på dig själv eller en annan levande varelse. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP.

NÄRING

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan få all näring och vätska du behöver genom att låta trädlika rötter växa ut ur dina händer och fötter och slingra sig ned i marken. Proceduren tar en kvart i anspråk och ersätter ditt behov av mat och vatten för ett dygn. Vilken effektgrad som krävs beror på var du befinner dig – effektgrad 1 i skog och bördig vildmark, effektgrad 2 i stad, by eller bevuxen bergsmark och effektgrad 3 i karga berg eller grottor.



Ljungeld



SNÄRJA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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.

TALA MED DJUR

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 2 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 svårtydda. Fördelen är att de aldrig ljuger.

NIVÅ 2

BLIXT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LJUNGELD
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 40 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du åkallar en kraftfull blix 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 avstånd-sattack och om detta lyckas träffas inget ytterligare mål. Inomhus kostar besvärjelsen dubbelt så många **VP** som normalt att lägga.

FÖRINTA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FÖRDRIVA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (helig symbol)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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.

HELA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LÄKA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T8 **KP** och en icke-permanent svår skada (frivillig regel, sid XXX) på dig själv eller en annan levande varelse. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T8 **KP**.

LUGNA DJUR

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** TALA MED DJUR
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan få ett antal vanliga däggdjur eller fåglar upp till effektgraden att glömma alla aggressiva tankar. Effekten avbryts omedelbart om djuren attackeras. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

SNÅRSKOG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SNÄRJA
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** 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 i Regelboken) 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.

SÖVA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LÄKA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets **PSY**. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner faller offret i djup sömn i en kvart. 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.

ÅTERSTÄLLA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** BOTA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen avlägsnar omedelbart ett valfritt tillstånd per effektgrad från dig själv eller en annan levande varelse.

NIVÅ 3

BEMÄSTRA DJUR

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** LUGNA DJUR
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du kan ta kontroll över antal däggdjur eller fåglar (se tabellen på sidan XXX och på sidan 99 i Regelboken) upp till effektgraden. Djuren följer dina kommandon så länge du behåller koncentrationen. Kommunikationen sker telepatiskt utan begränsning av avstånd. Djuren kan

exempelvis spåra fiender, springa dit du vill för att lämna ett budskap, eller angripa dina fiender. Djuren agerar på din tur i strid och får förflytta sig och utföra varsin handling precis som andra varelser. Denna ritual har ingen effekt på monster.

KURERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** HELA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T10 KP och en svår skada (även en permanent sådan, se frivillig regel på sidan 51 i Regelboken) på dig själv eller en annan levande varelse. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T10 KP.

OMTÖCKNA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** SÖVA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan tvinga ett antal personer inom räckvidden, upp till ett antal motsvarande din grundchans i **PSY**, att slå ett slag mot **PSY**. Alla som misslyckas med slaget blir Omtöcknade. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

TÖRNESKOG

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** SNÅRSKOG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest och ingrediens (en näve frön)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du kastar ut en näve frön omkring dig, som blixtnabbt får fäste även på den magraste mark eller stengolv. Området räknas som oländig terräng (sid 44 i Regelboken) och alla personer (ej monster) utom du själv inom effektområdet när besvärjelsen läggs snärjs av törnena. Förutom att de är oförmögna att röra sig tar de T8 i stickskada i början av varje tur. 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.





UTMATTA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** SÖVA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan tvinga ett antal personer inom räckvidden, upp till ett antal motsvarande din grundchans i PSY, att slå ett slag mot PSY. Alla som misslyckas med slaget blir Utmattade. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

VEDERKVICKELSE

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** NÄRING och SNÅRSKOG
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

De trådlika rötter som skjuter ut ur dina händer (se NÄRING) kan nu inte bara suga åt sig vätska och näring från naturen – de kan också hela dig i kropp och ande. Proceduren tar en kvart i anspråk och ersätter ditt behov av mat och vatten för ett dygn. Dessutom blir du vederkvickt och blir av med samtliga tillstånd. Vilken effektgrad som krävs beror på var du befinner dig – effektgrad 1 i skog och bördig vildmark, effektgrad 2 i stad, by eller bevuxen bergs- mark och effektgrad 3 i karga berg eller grottor.

ÅSKVIGG

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** BLIXT
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 50 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

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.

NIVÅ 4

HELANDE SKEN

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KURERA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Snårskog





Du har förmågan att låta dina helande förmågor skina över alla allierade inom räckvidden, som omedelbart läker 2T6 KP var. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP för varje mål. Besvärjelsen påverkar inte dig själv.

MASSFÖRINTELSE

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** FÖRINTA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (helig symbol)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du har förmågan att exorcera ett flertal demoner eller odöda inom räckvidden, upp till ett antal motsvarande din grundchans i PSY. Om besvärjelsen lyckas tar samtliga onaturliga varelser du angriper 2T10 i skada. Slå en gång för varje mål. Rustning och naturligt skydd har ingen effekt. För varje effektgrad utöver den första kan du antingen ökar skadan med T10 eller räckvidden med 10 meter.

VÄDERMAKT

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** ÅSKVIGG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du står i så nära samklang med naturens makter att du kan frammana ett dramatiskt väderomslag i området omkring dig. Ett mindre skifte, från mulet till regn eller från kav lugnt till bris, kräver effektgrad 1. Ovanliga väderfenomen som ändå passar till årstiden – snöstorm på vintern, extrem hetta på sommaren eller hård vind och piskande regn på hösten – kräver effektgrad 2. Att frammana helt onaturligt väder, som en snöstorm i öknen eller värmebölja på vintern, kräver effektgrad 3.

NIVÅ 5

DJURISKT INFLYTANDE

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** VÄDERMAKT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 50 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du kan låta djuriska känslor ta över en intelligent och levande varelses sinne och beteende. Du kan exempelvis locka fram ett vildsvins raseri, en katts lättja eller en sparvvs räddhågsenhet. Exakt hur offret agerar är upp till SL. Om du vill påverka stämningen i en hel grupp krävs effektgrad 2 för upp till ett antal personer lika med din grundchans i PSY, och effektgrad 3 för upp till fem gånger så många. Offren blir beteendepåverkade men försvarar sig fortfarande om de angrips. Ritualen kan inte användas mot monster eller odöda.

HELANDE AURA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** HELANDE SKEN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du formligen strålar av helande energier och alla allierade inom räckvidden läker 2T8 KP och en icke-permanent svår skada (frivillig regel, se sidan 51 i Regelboken). Varje effektgrad över den första kan antingen utöka räckvidden med 10 meter eller göra så att besvärjelsen läker ytterligare T8 KP för varje mål. Besvärjelsen påverkar inte dig själv.

ÅTERUPPVÄCKA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** HELANDE SKEN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (den dödes kropp)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan kanalisera naturens krafter till att väcka en död till liv igen – inte som odöd, utan som livs levande. 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.

Att lägga ÅTERUPPVÄCKA kräver så mycket kraft att det sänker ditt maximala antal viljeopäng (VP) med 1 permanent – även om ritualen misslyckas. Ditt maximala antal VP kan dock höjas igen med hjälteförmågan Fokuserad (notera att detta är en ändring från grundreglerna). Den som blir återuppväckt förlorar T3 nivåer i alla KAR-baserade färdigheter (som lägst till 3). Effekten av ÅTERUPPVÄCKA kan inte hävas med en MOTRITUAL.







DEMONOLOGI

Säga vad man vill om demonologerna, men till skillnad från alla andra magikertyper är de åtminstone ärliga och självmedvetna. Å andra sidan skulle man kunna tolka demonologin som alla andra skolors alibi, något animister och häxor kan peka på och säga ”nej, vi är inte onda, titta på dem: så där ser ondskan ut”. På så vis både avslöjar och döljer kultister, demondansare och kaosvurmare magins allmänna koppling till ondskan. Låt dig inte luras, kära läsare. Finn i stället visshet i den uppenbara fientlighet som demonologer undantagslöst visar mot andra magiker, uppenbart orsakad av att de känner sig utpekade och utnyttjade i syfte att fördunkla sanningen.

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Ingen demonolog eller demonkultist skulle karaktärisera sig själv som ond, snarare som hämnd- eller maktlysten. För de allra flesta är demoner kort och gott ett släkte i likhet med alver, dvärgar och människor. Ja visst, de stammar från en annan värld och kan därmed utpekas som inkräktare och utbölingar, men man behöver inte färdas genom dimensioner för att identifieras (och känna sig) som en utböling. Snarare är det utanförskapet som gör att vissa personer dras till demonerna och demoniska krafter. De står i uttalad kontrast mot världens makthavare, månede de vara kungar, baroner, krösusar eller drakriddare – personer med makt som inte tvekar att tillgripa våld för att tvinga andra till underkastelse. I demonerna och demonvärldens krafter ser demonologen en alternativ källa till makt som kan hjälpa dem att stå upp mot förtrycket.

UTBREDNING

Magi som drar sin kraft från demoniska energier har funnits så länge som det har existerat en koppling mellan världen och demonernas existensplan, vilket enligt det allmänna vetandet innebär i tusentals år. Faktiskt vill vissa lärda, i likhet med många demonfurstar, hävda att demonerna stammar från samma värld som alla andra, men att de tvingades fly genom världsväven för att undgå utplåning. Detta är förmodligen rent nys, men de fåtaliga, apokryfiska tecken- och symbolsamlingar som finns kvar sedan innan demonkrigen skulle faktiskt kunna tolkas till stöd för sådana föreställningar.

Det är mycket sällsynt att alver, ankor och halvlingar känner sig lockade av demonologins krafter, kanske beroende på att de från barnsben får lära sig att förknippa demoner med allt som är uselt och ont. Även i människornas och dvärgarnas samhällen betraktas demonologin med stor misstänksamhet, eller till och med avsky, varför utövarna gör bäst i att hålla sig till skuggorna – vilket de ändå oftast gör, eftersom demonkulterna tenderar att blomma upp som en reaktion på upplevt förtryck och i en längtan efter att kullkasta samhällenas makthavare. Bland vargfolk betraktas dock demonologin i annat ljus, och det är inte alls ovanligt att klanernas schamaner står i förbund med

någon utomvärldslig makt. Ja, det har till och med rapporterats om vargfolksklaner som likställer demonfurstarna med gudar, och dyrkar dem som sådana.

TYPER

Visst finns det ett antal magiker som betraktar demonologin som en akademisk disciplin, som använder dess besvärjelser som en väg till kunskap om såväl demonerna själva som tillvarons alla tänkbara mysterier. Men dessa är ytterst fåtaliga, framför allt i relation till den vanligaste och redan omtalade typen – *rebellen*, som vänder sig till demonerna som en allierad i kampen mot en auktoritet eller auktoritär organisation som på något vis inskränker deras frihet. En annan vanlig typ skulle kunna kallas *dyrkaren*. Det handlar om personer som mer eller mindre öppet revolterar mot allt vad moral, lagar och ordning heter, och som i stället lockas av demonvärldens lust- och känslobaserade odydighet. Slutligen bör *maktsökaren* nämnas – ofta riktiga enstöringar som knappt bryr sig om världen men ser makten som ett egenvärde och som betraktar pakter med demoner och demonfurstar som en snabb och rättfärdig väg att växa sig mäktigare.

SPIRITUS FAMILIARIS

Det händer att demonologer låter sin spiritus familiaris ta skepnaden av en fladdermus, större spindel eller annat djur som rent utseendemässigt delar drag med vissa demoner. Men vanligast är att de åkallar och binder till sig en *puke* – en mindre demon som kan se ut på en mängd olika sätt. De kan vara bevingade, skutta på två till nio ben eller glida fram på egenproducerat slem, de kan ha horn, klor, rovdjurständer, mandibler, päls, eller ha skepnaden av en formlös klump. Se tabellen intill.

Utöver förmågorna som anges på sidan XXX har demonologen möjlighet att låta sin familiaris omvandla skallbenets bihålor till att producera syraslem. En gång per kvart kan varelsen spotta en rejäl loska mot en fiende inom två meter. Attacken träffar automatiskt (men kan **UNDVIKAS**) och ger 2T6 i skada direkt, samt T6 i skada på offrets tur i nästa runda om inte offret använder en handling för att torka bort syran.

DEMONISK FAMILIARIS

VARELSE	FÖRFLYTTNING	KP	ATTACK	FÄRDIGHETER
Spindel	8	3	Bett (FV 8, skada T2)*	Smyga I4, Undvika I6, Upptäcka fara I4
Fladdermus	16	4	Bett (FV I2, skada T4)	Undvika IO, Upptäcka fara I6
Puke	IO	5	Bett (FV I2, skada T3)	Smyga I2, Undvika I4, Upptäcka fara IO

* Förlamande gift med styrka I2



STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad demonolog och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Demonologi, Bluffa, Främmande språk, Köpslå, Myter & legender, Smyga, Undvika, Övertala.

STUDIER I DEMONOLOGI

Den stora utmaningen för den som vill lära sig demonologi är att komma i kontakt med en potentiell lärare. På grund av allt välmotiverat hemlighetsmakeri kan det först och främst vara svårt att identifiera en skolad demonolog. Även om det lyckas ska det mycket till innan lärarämnet erkänner sig som sådant inför en främling, vana som de är att jagas av agenter för ordningsmakten eller överheten.

Nej, om du vill få någon att öppet prata om sina kunskaper i demonologi krävs det vanligen att du först accepteras som medlem i dennes kult eller rörelse – vilket kan kräva allt från brinnande övertygelse bevisad i strid mot rörelsens fiender, till att du måste genomgå en initieringsrit med inslag som de flesta skulle uppfatta som vämjeliga, återigen i syfte att sälla ut de icke övertygade. Innan medlemskapet är säkrat måste du vakta din tunga och ditt agerande – minsta misstanke om att du är en hemlig agent för fienden kan leda till att du vid första bästa tillfälle blir offrad till kultens demoniske mecenat.

Nivå 1–2: När du väl har vunnit en villig lärares förtroende visar det sig ofta att denne mycket gärna delar med sig av sin entusiasm och sina kunskaper, oavsett om det handlar om en rebell eller en dyrkare. Det kostar förstås en slant, minst 5 guld per skift – även demonologer behöver äta.

Nivå 3–4: För att få undervisning i mer avancerade besvärjelser krävs vanligen två saker: dels att den mer erfarna och skolade läraren ser dig som en resurs för kultens eller rörelsens sak, dels att du donerar en betydande summa för att främja kulten och dess verksamhet – som regel 50 guld per skift eller mer. Men det finns också en annan möjlighet ...

Pakt med demon: Besvärjelser på nivåerna 3, 4 och 5 kan du lära dig genom att ingå en pakt med en demon. Ja, när det gäller den högsta nivån är en pakt med en demonfurste i stort sett den enda möjligheten, eftersom vanliga lärare som har uppnått den skicklighetsgraden nästan undantagslöst är så uppslukade av sitt kall eller sin kamp att de undanber sig alla distraktioner. Exakt vad demonen kräver i utbyte mot undervisningen kan variera (se rutan *Exempel på demonpakter* nedan samt tabellen över demonfurstar på nästa sida), men oavsett utformning väntar någon form av straff om villkoret inte uppfylls inom den avtalade tidsperioden, vilken vanligen stipuleras som ”fram till nästkommande fullmåne”. Exempel på demoniska straff:

- ◆ **Demontjänare:** När du slår dödsslag räcker det att två misslyckas för att du ska avlida – och i stället för att dö teleporteras du genast till demonens hov och måste där tjäna som hjon i 99 människoår innan du slutligen får vila.
- ◆ **Demonviskningar:** Du har nackdel på alla färdighetsslag som inte har med villkorets uppfyllande att göra, fram till att det är uppfyllt. Demonens aggressiva väsende röst plågar dig natt som dag, utan uppehåll, vilket gör såväl koncentration som sömn nästan omöjligt.
- ◆ **Demoniskt hån:** Du kan inte spendera VP om du inte ägnar dig åt något som har med villkorets uppfyllande att göra, fram till att det är uppfyllt. Demonen väser hånande och nedsättande ord i ditt öra dag som natt, utan uppehåll.

EXEMPEL PÅ DEMONPAKTER

Nivå 3:

- ◆ Djuroffer till ett värde av minst 99 KP.
- ◆ Rekrytera minst 9 följare till egen eller existerande kult.
- ◆ Avslöja en konkurrerande demons följare för drakriddare (eller motsvarande).

Nivå 4:

- ◆ Ritualoffer av monster med storlek Enorm (måste infångas levande).
- ◆ Rekrytera prins, överbefälhavare, mäktig magiker eller motsvarande till egen eller existerande kult.
- ◆ Dräpa det ledande skiktet i en konkurrerande demons kult.



DEMONFURSTAR

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Albarlog	Ett vidunder av tentakler och rovdjurskäftar som roar sig med att utöka sin domän i demonvärlden.	Infiltrera den rivaliserande demonfursten Youls kult och dräpa denne i samband med att hen åkallas för en viktig ceremoni.
Myrindon	Ett lätt frätande moln av dimma, som växer och växer och söker glipor in i den vanliga världen.	Öppna en sedan decennier försluten reva i världsväven genom att krossa en sigillsten. Revan och sigillet finns i en grotta under ett mindre drakriddarfort som har uppförts för att vaka över revan.
Blotander	Koloss av glödande lavasten som livnär sig på att förtära den vanliga världens natur.	Ett monster har bosatt sig i den vulkan som tidigare gav Blotander möjlighet att under begränsande perioder manifesteras sig i den vanliga världen. Monstret måste dö!

TROLLERITRICK

Frammana tvingg: Du kan åkalla en *tvingg*, en demon av rättstorlek, som stannar i ett skift. Den har inga färdigheter men kan vara behjälplig med alla vardagsbestyr.

Stank: En gång per skift kan du fylla ett rum med en stank så vedervärdig att alla som befinner sig där måste slå ett slag mot FYS för att inte tvingas lämna rummet eller spy. Tricket har ingen effekt i strid eller liknande intensiva situationer.

Groda: Du kan få en person inom 10 meter att säga fel, genom att byta ut upp till tre ord den uttalar mot något annat (gärna fult eller vulgärt). Det måste göras i farten – du bryter in i en pågående utsaga, men för alla i närheten låter det som om den du avbryter yttrar orden – säger du mer än tre ord hörs de överskjutande med din stämma. Offret är sedan på sin vakt mot felsägningar och kan inte utsättas för tricket igen förrän ett dygn senare.

DEMONOLOGIBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

AVGRUNDSSTANK

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Demonologi
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Runda

Du låter Kaos vidriga stank sippra ut genom dina porer och andningsorgan. Under tiden fram till din nästa tur måste alla som försöker attackera dig i närstrid lyckas med ett slag mot FYS. Slaget räknas inte som handling. Vid effektgrad 1 får offret fördel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får offret nackdel. Om slaget misslyckas avbryts attacken och offret förlorar sin handling. Besvärjelsen har ingen effekt mot demoner, odöda och monster.

DEMONPUST

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Demonologi
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du åkallar en unket syrlig vindil från Kaos och låter den skölja över fienden framför dig. Alla fiender inom effektområdet chockas och måste klara ett slag mot PSY eller slå ett slag på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken). Vid effektgrad 1 får offret fördel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får offret nackdel.

KAOSMARKER

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Demonologi
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du får marken inom 30 meters radie att smittas av demoniska energier, och har även möjlighet att välja en yta i områdets mitt som ska fredas från effekten – vanligtvis en yta stor nog för att upprätta en lägerplats. Energierna gör marken skällhet, sumpig och full av fräna dunster som retar blottad hud och slemhinnor.

Vilddjur och bestar undviker automatiskt att ge sig in i området. SLP får sin förflyttning halverad och levande varelser tar dessutom T4 i skada på varje tur när de befinner sig på kaosmarken. Även monster drabbas, men flygande varelser påverkas inte alls av effekten.

”Den största utmaningen för oss demonologer är att inte bli för giriga. Motparterna i de avtal vi sluter har inga skrupler – de kan smickra, lova och locka med nästan vad som helst i syfte att få oss att lova för mycket i retur. Ja, demonerna kan ge oss kunskap, kraft och fabulösa förmågor, men det är en svår balansgång. Många av mina mer enfaldiga eller desperata kollegor har fått hjälp att betvinga sina förtryckare bara för att inse att de har blivit slavar åt den de trodde var en allierad.”

– ENVARD BLODSKÄGG, LEGENDARISK MONARKMÖRDARE





KARBUNKEL

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Demonologi
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kastar en bevingad demonlus mot en fiende. Lusen styr automatiskt mot målet där den borrar sig in under huden och börjar föröka sig genom delning. Offret tar T4 i skada direkt, därefter ökande skada på varje tur tills karbunkeln brister – först T6, sedan T8 och slutligen T10. Rustning ger inget skydd och effekten fortsätter även om du blir utslagen. När karbunkeln brister bestäms av effektgraden: vid effektgrad 1 efter det andra skadeslaget, vid effektgrad 2 efter tredje, och vid effektgrad 3 efter fjärde. Besvärjelsen har ingen effekt på demoner och odöda.

NIVÅ 2

BAGGBÖLD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KARBUNKEL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du skickar en yngelstinn, demonisk tordyvel mot en fiende. Baggen styr automatiskt mot målet där den biter sig in genom huden och släpper ut sina svultna telningar. Offret tar T6 i skada direkt, därefter ökande skada på varje tur tills baggynglen har ätit sig till döds – först T8, sedan T10 och slutligen T12. Svärmen kan duckas som en avståndsattack men rustning skyddar inte och effekten fortsätter även om du blir utslagen. När krypen avlider bestäms av effektgraden: vid effektgrad 1 efter det andra skadeslaget, vid effektgrad 2 efter tredje, och vid effektgrad 3 efter fjärde. Besvärjelsen har ingen effekt på demoner och odöda.

BLODTÖRST

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KARBUNKEL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du bjuder tillfälligt en demonisk varelses ande att ta plats i ditt eller en allierads huvud. Inkräktandet upplevs som mycket olustigt, inte minst i strid där demonen ofta välkomnar varje blodstänk och smärtimpuls med ett njutningsfullt skri. Målet för besvärjelsen måste genast klara ett slag mot PSY eller erhålla tillståndet Krasslig. I gengäld ger demonens blodtörst målet fördel på alla närstridsattacker och PSY-slag för att motstå skräck under varaktigheten, som förlängs med ett skift per effektgrad. Under varaktigheten får målet varken ducka eller parera.

DEMONNUNA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** AVGRUNDSSTANK
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Runda

Du lånar en demons motbjudande och stinkande ansikte. Under tiden fram till din nästa tur måste alla som försöker attackera dig i närstrid lyckas med ett slag mot PSY. Vid effektgrad 1 får offret fördel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får offret nackdel. Om slaget misslyckas avbryts attacken och offret måste slå på skräcktabellen (sidan 53 i Regelboken). Besvärjelsen har ingen effekt mot demoner, odöda och monster.



Demonnuna

Kaossump



KAOSSUMP

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KAOSMARKER
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du kan få marken under en fiende per effektgrad att förvandlas till ett 2x2 meter stort kaoslandskap, skällande hett och fradgande sumpigt. Offret sjunker ner till knäna i sumpen och tar automatiskt 2T6 skada i början på varje kommande tur. Rustning har ingen effekt. För att ta sig upp på fast mark krävs att offret använder en handling och lyckas UNDVIKA. Andra kan hjälpa till. Besvärjelsen har ingen effekt på varelsor av Stor eller Enorm storlek, och varelsor som är resistenta mot eld eller hetta tar ingen skada av sumpen.

NIVÅ 3

BAGGSVÄRM

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** DEMONPUST och BAGGBÖLD
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du frammanar en svärm av demoniska tordyvlar som frosar på levande kött. Svärmen angriper fiender i en kedja inom räckvidden, du väljer själv vilka och i vilken ordning. Den första tar 2T10 i skada, den andra 2T8, den tredje 2T6 och den fjärde 2T4. Rustning skyddar inte men svärmen kan pareras eller duckas som en avståndsattack, och om

det lyckas träffas inget ytterligare mål. Vid effektgrad 1 får offren fördel, vid effektgrad 2 slås slagen normalt, och vid effektgrad 3 får offren nackdel på att parera eller undvika. Besvärjelsen har ingen effekt på demoner och odöda.

BUKLARV

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** BAGGBÖLD
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du öppnar en glipa mot en demonvärld inne i en fiendes bukhåla och bjuder in en välväxt demonisk larv som börjar äta sig ut. Offret tar T10 i skada direkt, därefter ytterligare T10 i skada på varje tur ett antal gånger lika med effektgraden. Rustning ger inget skydd och effekten fortsätter även om du blir utslagen. Besvärjelsen har ingen effekt på demoner och odöda.

FASNING

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** DEMONNUNA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

När du träffas av en attack, innan slaget för skada slås, kan du välja att momentant kliva ut i Kaos. Om du lyckas aktivera besvärjelsen ignoreras all skada från attacken. Oavsett om slaget lyckas eller inte får du förflytta dig 2 meter utan risk att ådra dig frislåg. Förflyttningen ökar med 2 meter för varje effektgrad utöver den första.



VÄKTARDEMON

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 14 **Skydd:** 2 **KP:** 28

Gott luktsinne: Dessa väktare har ett väldigt gott luktsinne, vilket ger motståndare nackdel på slag för att SMYGA förbi dem.

Samspelta: Väktardemoner drillas oavbrutet att slåss tillsammans. På grund av detta får väktardemoner välja sina initiativkort fritt (innan några kort dras) i stället för att dra slumpmässigt, så länge de inte slåss ensamma.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- Fällning!** Väktardemonen sveper med sitt långa järnspjut för att fälla en motståndare, som faller omkull och blir Omtöcknad.
- Sköldstöt!** Monstret stöter med sin stora sköld mot en motståndare. Sköldens taggiga spetsar ger 2T8 i stickkada, och offret faller omkull.
- Förlamande spjutstöt!** Demonen stöter mot en motståndare med sitt järnspjut. Attacken ger 2T10 i stickkada och offret utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.
- Spetsande horn!** Demonen spetsar en motståndare med sina horn. Offret tar 2T10 i stickkada.
- Snärjande rep!** Demonen drar ett rep med små vikter från sitt bälte och kastar mot en motståndare inom 10 meter. Repet snärjer sig runt benen på offret, som faller omkull. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka ta sig loss, vilket är en handling och kräver ett slag mot SMI med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- Teleporterung!** Väktardemonen stöter sitt järnspjut i marken och teleporterar sig till en valfri plats inom 20 meter. Den plötsliga förflyttningen utlöser inget frislåg.

RASERI

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** BLODTÖRST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du kan bjuda in en mäktig raseridemon att tillfälligt besätta dig själv eller en allierad. Målpersonen fylls av ett kokande ursinne riktat mot alla fiender, och får tillståndet Arg. Under varaktigheten kan den besatte varken parera eller undvika, men får i gengäld en extra handling (på samma tur) som bara får användas för att attackera, samt fördel på att motstå skräck och sinnespåverkande magi. När demonen ger sig av måste målpersonen genast klara ett slag mot FYS eller erhålla tillståndet Krasslig.

NIVÅ 4

FRAMMANA FÖRKÄMPE

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** BUKLARV och RASERI
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (ritualcirkel)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du ritar snabbt upp en ritualcirkel i sand, jord eller på ett stengolv. Om ritualen lyckas materialiseras en demon enligt Regelboken eller någon av de sorter som beskrivs i Monsterboken i cirkeln, beredd att strida med och för dig i en kvart – något den gärna gör utan krav på motprestation. Den följer dig stridsrusigt förväntansfull och attackerar de mål du pekar ut, men den kan inte detaljstyras (SL använder tabellen för monsterattacker).

Svårigheten är att få demonen att återvända när varaktigheten löpt ut. Detta kräver ytterligare ett slag mot DEMONOLOGI (en handling, men inga VP krävs). Vid effektgrad 1 får slaget nackdel, vid effektgrad 2 slås det normalt och vid effektgrad 3 slås det med fördel. Om detta slag misslyckas blir demonen fri i värden. Slå en T6. Vid 1–3 går demonen genast till attack mot dig och dina allierade, och vid 4–6 avser demonen avser att sprida skräck och förödelse i omkringliggande nejder och ger sig skrockande av om inte du och dina allierade genast attackerar.

Väktardemoner: Den väktardemon som beskrivs på sidan 146 i Monsterboken och i rutan här intill är särskilt lydig och återvänder lydigt till sin värld efter varaktigheten.



FRAMMANA VAKTSTYRKA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** BUKLARV
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (ritualcirkel)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du kan åkalla ett antal väktardemoner (se speldata på sidan XXX) lika med dubbla effektgraden för att vakta en specifik plats eller byggnad, upp till 50 meter i diameter. De kan inte lämna denna plats och angriper alla som närmar sig utifrån, utom dig.

FÖRVISNING

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** FASNING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Runda

Du förvisar tillfälligt ett offer till en demonvärld. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner försvinner offret genast och återkommer vid din tur i nästa runda, rykande och stinkande och med 2T10 i skada. Rustning har ingen effekt. Besvärjelsen kan inte duckas men kan inte användas på Stora eller Enorma monster.

NIVÅ 5

BINDA FÖRKÄMPE

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** FRAMMANA FÖRKÄMPE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (ritualcirkel)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Ett dygn per effektgrad

Denna ritual liknar FRAMMANA FÖRKÄMPE men låter dig behålla kontrollen över den demoniska förkämpe en längre tid. Om du lyckas med slaget frammanas demonen förkämpe i ritualcirkeln. Nästa steg är förhandlingen. Demonen är villig att stå till tjänst och att förbinda sig till att återvända till sin värld på ditt kommando, men till ett pris (SL avgör med inspiration från tabellen över exempel på demonpakter för besvärjelser på nivå 3, sidan XXX).

Du har möjlighet att KÖPSLÅ om ersättningen, men i övrigt väljer du om priset kan accepteras eller inte. I det senare fallet återvänder demonen till Kaos med en fnysning. Skulle du acceptera kostnaden blir demonen din lydiga tjänare under ett dygn per effektgrad. Den svarar på frågor efter bästa förmåga och den attackerar de mål du pekar ut, men den kan inte detaljstyras (SL använder tabellen för monsterattacker).

När tidsfristen har gått ut återvänder demonen till sin värld utan knussel och du har en tid på dig att ordna med betalningen, vanligen fram till nästa ny- eller fullmåne. Demonen återvänder momentant om priset består av något som måste överlämnas, men kontraktet stipulerar också alltid att den har tillåtelse att återvända om betalningen uteblir, för att utmäta ersättningen i form av ditt kött och blod.

OMFÖRHANDLING

Ibland kan demonen välja att erbjuda en omförhandling i stället för att gå till attack. Du får då ytterligare ett månvarv på dig men priset höjs väsentligt (motsvarande besvärjelser på nivå 4 i tabellen med exempel på demonpakter på sidan XXX).

FRAMMANA DEMONSVÄRM

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** FRAMMANA VAKTSTYRKA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (ritualcirkel)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Om besvärjelsen lyckas öppnar du en momentan reva mot Kaos för att åkalla en skara svärmande, bevingade demonbestar med det uttryckliga löftet att de snart ska få strida. Svärmen har speldata som vampyrfladdermöss (sid 99 i Regelboken) men dess Handlingskraft är lika med effektgraden plus 1. Svärmen lyder dig utan knussel men kan inte detaljstyras (SL använder tabellen för monsterattacker). Den stannar upp till ett skift men återvänder annars så snart demonerna har fått smaka på strid.





ELEMENTALISM

Man skulle kunna tro att de som sysslar med skapelsens själva fundament borde ha respekt för dess lagar. Icke! Uppblåst högfärdiga framställer de sig själva som elementens väktare och mästare – något som måste betraktas som ytterst respektlöst när de i själva verket bara ägnar sig åt att manipulera, förvrida och utnyttja desamma. Räcker inte detta som belägg, ta då en närmare titt på de ”elementarer” som elementaristerna ”frammanar”. Det krävs inte mycket klarsyn för att genomsåda den lögnen, och förstå att det egentligen handlar om demoner som de åkallar från den gudsförgätna världen där bortom!

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Man kan med visst fog beskriva elementalismen som animismens filosofiska motpol. Där den senare menar att världens grundläggande beståndsdelar är av andlig natur, framhårdar elementarmagikerna i att beskriva densamma som renodlat materiell. Kanske kan de gå med på att det andliga existerar, men i så fall med reservationen att andar eller själar tar plats i objekt, föremål eller företeelser som skulle ha funnits dem förutan, formade av eld, vind, luft, vatten eller kombinationer därav. Elementalismens utövare ser sig inte sällan som mästare över, och väktare av, verklighetens fundament, och oavsett filosofiska dispyter gör de så med viss rätt – dess mästare tycks ha i det närmaste total makt över materien.

UTBREDNING

Mycket tyder på att elementalismen grundades när fyra äldre läror smälte samman till en. De ges olika namn i olika versioner av legenden, men det sägs att fyra ärkeschamaner möttes och insåg att både de själva och deras magi skulle gynnas av ett förenande, att de lät kraften från de fyra elementen göda varandra. Den elementarmagi som därmed uppstod har sedan dess utvecklats till en av världens mest inflytelserika och betydelsefulla magiskolor.

Även om undantag existerar ser man sällan alver eller halvlingar som elementarmagiker, förmodligen eftersom de skolas in i animismen från barnsben och lär sig att betrakta elementalismen med viss skepsis. Men annars är elementarmagin spridd bland alla släkten och folkgrupper. Skillnader i fokus finns, men framför allt baserat på livsmiljö. I kustnära områden är det exempelvis vanligare att fokusera på vatten- och vindmagi, medan eld- och i synnerhet jordmagi är mer vanligt förekommande i bergstrakter och bland de som lever under markytan. Rent generellt är nog den eldbaserade elementarmagin mest utbredd – vilket kanske inte är så konstigt, med tanke på hur spektakulärt effektfull den är.

TYPER

För de allra flesta är sinnebilderna av elementalismen en eldfängd stridsmagiker som slungar eldbollar, frammanar flammande bestar och förvandlar slagfältens mark till skällande lava. Kanske är just *stridsmagikern* den vanligaste av skolans typer, men i så fall kommer inte *akademikern* långt därefter – magikern som kombinerar magin med det lärda sökandet efter kunskap om eldens, vindens, jordens och vattnets väsen. Slutligen bör nämnas att vissa elementalister *svärmar* för ett eller ett par element på ett sätt som för tankarna till animismens vurmare – de bryr sig inte nämnvärt om vanligt folks bekymmer och bestyr utan är fullt tillfreds med att simma omkring i lavasjöar,

strosa runt på sjöbottnar, svepas med av bergspassens kastvindar, eller vad det månne vara.

SPIRITUS FAMILIARIS

Tack vare sitt nära förbund med elementen har skolans företrädare möjlighet att binda sin *spiritus familiaris* till annat än djurkroppar – det kan handla om en vindil, ett eldbloss, en fuktstinn molntuss eller en ande i marken som dess mästare går på. Vindilen kan leva i magikers skägg eller hårsvall, blosset i en aldrig falnande glödlåda, molntussen i en innerficka på roberna, medan jordanden ständigt följer i sin mästaress spår.

Beroende på dess karaktär, och utöver de förmågor som nämns på sidan XXX, kan elementarmagikern förläna sin *familiaris* med någon av följande egenskaper:

Vindpust (endast vindil): Till kostnaden av 3 VP kan vindilen storma rejält och avstyra en projektil från ett avståndsvapen att nå sitt mål (inom 20 meter från vindilen) så att attacken misslyckas. Du måste aktivera denna förmåga innan skadeslaget slås. Kan utan VP-kostnad torka våta persedlar och personer på några ögonblick.

Bränna (endast eldbloss): Till kostnaden av 3 VP kan blosset, som en handling, flamma upp och bränna sönder ett mindre icke-magiskt och brännbart föremål (maximal vikt 1). Fungerar även som en perfekt tempererad värmekälla att ha under filten eller i sovsäcken, och kan ta bort effekten av kyla utan VP-kostnad.

Störtskur (endast molntuss): Till kostnaden av 3 VP kan molntussen, som en handling, släppa ifrån sig en isande störtskur över en fiende. Den duschade måste klara ett FYS-slag eller bli Omtöcknad. Kan även bistå med vatten om du törstar, utan kostnad i VP.

Väktare (endast jordande): När du blir angripen kan jordanden till en kostnad av 2 VP omedelbart komma till din sida (förutsatt att den inte är längre än en normalflyttning från dig) och ta smällen i stället för dig. Du måste aktivera denna förmåga innan skadeslaget slås.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad elementalist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Elementalism, Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekonst, Myter & legender, Stav, Undvika, Upptäcka fara.

ELEMENTARISK FAMILIARIS

VARELSE	FÖRFLYTTNING	KP	ATTACK	FÄRDIGHETER
Vindil	20	3 ⁺	—	
Eldbloss	16	4 ⁺	Gnista (FV I2, skada T4)	
Molntuss	12	6 ⁺	—	
Jordande	8	12	Näve (FV I2, skada T8)	Undvika 8, Upptäcka fara I0

⁺ Kan enbart skadas av magi och magiska vapen.

[†] Tar ingen skada av fysiska attacker, men tar T4 skada om den träffas av vatten.

STUDIER I ELEMENTALISM

Att i svepande ordalag kalla elementarmagiker självsäkra på gränsen till arroganta är inte så oräddvinst som det kan tyckas. Naturligtvis finns det många vars beteende inte passar in på den beskrivningen, men frågan är om de ändå inte delar självbild med de mer öppet högdragna – de ser sig själva och sin skola som den viktigaste, mäktigaste och mest prestigefulla av alla.

Detta påverkar förstås även hur de ser på undervisning och rekrytering, i synnerhet vid de många akademier som styrs av elementarmagiker. Utöver andra kriterier förväntas rekryterna vara välkammade, vältaliga, väluppfostrade och gärna välbärgade, eller åtminstone stamma från rika familjer. Den lärling som accepteras trots vissa brister rörande det nyss nämnda får räkna med att studietiden innehåller mer än bara magirelaterade övningar.

Nivå 1–2: Om du har goda vitsord eller stammar från en anrik släkt har du sällan några problem att antas till elementalismens grundkurser, givet att du också kan

betala läraravgiften på 5 guld per skift. Och skulle du stöta på patrull hos akademierna finns det gott om potentiella lärare som av en eller annan anledning har blivit utstötta av elementaristeliten, eller som själva har valt att lämna den. Dessa tenderar visserligen att vara aningen bittra, modstulna eller desillusionerade, men de kan sin sak och de är alltid i behov av inkomsten.

Nivå 3–4: Det är ovanligt att dessa utstötta behärskar skolans högre besvärjelser. För att få mer avancerad undervisning behöver du (åtminstone på ytan) leva upp till elementaristkolans ideal vad gäller uppsyn och uppförande. Enda undantaget är om du är beryktad för att ha utfört något hjältemodigt och gärna spektakulärt dåd, men i så fall får du förbereda dig på att bli betraktad som något av en kuriositet under studietiden – en udda karaktär som trots sina egenheter bör respekteras på grund av sin berömmelse. Oavsett orsaken bakom antagningen förväntas du vara beredd att punga ut med en rejäl slant till läraren, minst 50 guld per skift.



”Verkligheten är stock och sten. Den är konkret. Påtaglig. För att förtydliga: det råder förstås ingen tvekan om att andar och föreställningar och harmonier existerar, men slika fenomen ska inte förstås som fundamentala. Repräsentanter för andra skolbildningar har alltså fel, fel och åter fel – det är material som är verklighetens grundval, och allting annat som kan göra anspråk på att finnas är aldrig mer än ett uttryck för elementens inneboende egenskaper. Den som tvivlar på detta behöver bara se en elementalist i aktion vid sidan av ... ja, vilken ande- eller trudeluttskojare som helst. Det råder knappast någon tvekan om vem som drar sin kraft från verklighetens ursprungskälla!”

– KADIRJA STORMILE, ELEMENTALISMÄSTARINNA

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Kverulida Betvingaren	Eldfängd ärkemagiker vid Baron Guber II:s hov, som i alla tider har dolt sitt anlete på olika vis. Oklart varför.	Avskyr sin motpart vid baronessan Gertrud XII:s hov – den nedrigt spefulla illusionisten Brasimal Sturle. Enligt rykten börjar baronessan tröttna på sin hovmagiker, och Kverulida kräver att studenten ska göra allt i sin makt för att överta dennes position.
Uddu av Urberget	Åldrad dvärgdam, hård och ordsnål som urberget, vilken inte har satt fot under solen på över hundra år. Har ett fruktansvärt morgonhumör dygnet runt.	Kräver att studenten ska utmäta hennes hämnd på slotts-herren Plymer av Daske, som lät avskeda Udda från posten som bataljonsmagiker på grund av "osnyggt plyte och fason". Den tyranniske före detta generalen ska döden dö!
Kadirja Stormile	Alltid frånvarande rektor vid akademien Vishetens sol, besatt av himlavandringar och trots betydande talanglöshet övertygad om att hon kan upprätta en perfekt detaljkarta över världen.	Förväntar sig att studenten ska sköta hennes rektorsuppgifter under studietiden, vilket är mer problematiskt än det låter. Akademiens lärarkader präglas av hetlevrade konflikter och en total avsaknad av respekt för rektorsämbetet.

Nivå 5: Tabellen ovan ger tre exempel på mästerliga elementarister som under rätt förutsättningar kan överväga att lära dig skolans mest kraftfulla besvärjelser. Gemensamt för i stort sett alla elementarmagiker på denna nivå är att de ogärna bidrar till att fostra fram en konkurrent till sig själva. De tenderar att ha framstående positioner – som ärkemagiker vid någon härskarinnas hov, överstridsmagiker i någon armé, eller principal vid en magikerakademi – och så länge som de inte är redo att självmant kliva åt sida skulle de aldrig gå med på att undervisa någon som misstänks sukta efter positionen i fråga. Å andra sidan har de förstås inget emot att hjälpa dig om du önskar detronisera någon av deras ovänner ...

TROLLERITRICK

Rökpuff: En imponerande rökpuff slår upp precis framför dig. Väldigt 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 Regelboken) i ett skift.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

FLAMMA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar en flamma från din hand eller fokus till målet. Flamman kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör flamman 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.

FROST

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** 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 i Regelboken – de kan inte läka KP eller VP förrän de blivit uppvärmda.

Humanoida varelser (dock ej tvåfotade monster som jättar, odöda och demoner) 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.



ELEMENTALISMBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

Om effektområdet omfattar vatten fryser detta omedelbart till is. I en flod skapas ett isflak som du kan gå på eller använda som flotte.

PELARE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 i Regelboken).

SPLITTRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism

- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** 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 – exempelvis ett vapen eller en dörr – 2T10 i skada. Eventuellt skyddsvärde ger inget skydd. Skadan ökar med T10 för varje extra effektgrad utöver den första.

VINDPUST

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** 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 i Regelboken) 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.





NIVÅ 2

ELDKLOT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FLAMMA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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.

FLODVÅG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FROST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (vattenkälla)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** 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.

STENSKÖLD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** PELARE
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (småsten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** 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.

STENVÄGG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** PELARE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter

- ◆ **Varaktighet:** Skift

Besvärjelsen drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggens tjocklek är en meter, 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.

VIRVELVIND

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** VINDPUST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** 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.

NIVÅ 3

ELDFÅGEL

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 40 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar en skräckinjagande 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.

ELDVIRVEL

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT och VIRVELVIND
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest

GNOM

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

Skydd: 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.

- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skapar en virvel av eld runt dig. Alla mål inom räckvidden tar 2T6 i skada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T6 i skada.

GNOM

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** STENVÄGG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (sten eller jord)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 i Regelboken). Den följer sin skapares kommando (fri handling) och agerar självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern

SALAMANDER

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (öppen eld)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart



Sylf

SALAMANDER

Förflyttning: 12 **KP:** 5 per effektgrad

Skydd: –

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.

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från eldens element. Salamandern formar sig som en flammande ödleliknande skepnad av eld. Den räknas som ett monster i strid, följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

SYLF

Förflyttning: 24 **KP:** 5 per effektgrad

Skydd: —

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.

UNDIN

Förflyttning: 12 **KP:** 5 per effektgrad

Skydd: —

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.

SYLF

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** VIRVELVIND
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från vindens element. Sylfen ser ut som ett fågelformat stormmoln. Den räknas som ett monster i strid, följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

UNDIN

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** FLODVÅG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (vatten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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, följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

NIVÅ 4

ELDBOMB

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** ELDFÅGEL eller ELDVIRVEL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 40 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar ett rasande klot av eld mot en punkt i terrängen. Vid kontakt exploderar det med väldig kraft och alla som befinner sig inom 4 meter från nedslagsplatsen tar 2T8 i eldskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T8 och effektradien med 4 meter.

HAGELSTORM

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SYLF och FROST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du attackerar ett mål med en bitande stormil, full av rakbladsvassa isskärvor. Målet tar 2T10 i stickskada och blir nedkylt (sid 54 i Regelboken). Om målet bär läderrustning trasas den sönder och dess skyddsvärde minskar med 1. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T10 eller skapar en till hagelstorm som träffar ett annat mål inom räckvidden.

SKÅLLANDE SKUR

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** UNDIN och FLAMMA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du samlar och hettar upp fukt från mark och luft till ett kokande vattenklot ovanför ett tilltänkt mål, och låter det sedan störta mot marken. Skadan är 2T10 på målet samt 2T4 på alla som befinner sig inom 2 meter från det. Rustning ger inget skydd, men attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T10 på det primära målet och med T4 på alla inom 2 meter.





Hagelstorm

STENTORNADO

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** GNOM och VIRVELVIND
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skapar en stormande virvel av kantiga stenskrivror runt dig. Alla mål inom räckvidden tar 2T8 i krosskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T8 i skada.

NIVÅ 5

ALSTRA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ELDBOMB, HAGELSTORM, SKÅLLANDE SKUR eller STENTORNADO
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Genom att dra kraft och materia från omgivningen har du utvecklat den närmast gudalika förmågan att skapa ett icke-levande föremål ur tomma intet. Du måste välja ett Vanligt föremål med högst vikt 1 ur kapitel 6 i Regelboken. SL kan tillåta saker som inte finns i listan, men du kan bara skapa generella föremål, alltså exempelvis inte en nyckel till ett specifikt lås. Med effektgrad 2 kan du skapa ett Ovanligt föremål, eller ett tyngre objekt (upp till vikt 4). Effektgrad 3 låter dig skapa ett Sällsynt föremål eller ett objekt stort som en kärra, roddbåt eller mindre stuga.

Föremålen du skapar är instabila och faller samman till damm efter ett skift, om du inte kombinerar SKAPA med PERMANENS.

ELEMENTARVÄG

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ELDBOMB, HAGELSTORM, SKÅLLANDE SKUR eller STENTORNADO
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du skadas inte av naturliga element och skada från magiskt frammanade motsvarigheter halveras (efter eventuell rustning, avrunda uppåt). Du kan dessutom förflytta dig i normal hastighet genom magma, jord, luft (svävande) och vatten (utan behov av luft). Undantaget är jord som är rik på metaller och solitt urberg. Varje extra effektgrad ökar varaktigheten med en kvart.

METEORSVÄRM

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ELDBOMB och STENTORNADO
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du frammanar ett regn av brinnande meteoriter som stormar ner från himlen mot en punkt inom räckvidden. Alla inom 6 meter från punkten tar 2T10 i kross- och eldskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad över den första ökar skadan med T10 och effektradien med 4 meter.







HARMONISM

I nom harmonismen talas det om att ”söka samklang med sfärernas harmoni”, som om dess tillämpning handlade om att samspela med skapelsen. Men se vad de faktiskt gör: krossar, skrävar och nästlar sig in i fromt folks huvuden för att diktera känslor och beteenden. Det borde vara uppenbart för alla och envar att deras trudelutter står i bjärt kontrast mot skapelsens harmonier – i stället infekterar de världen med demoniska disharmonier som trasar sönder och förstör. Att inte fler har reagerat på detta förrän nu gör mig övertygad om att nedriga harmonier redan har trängt in i våra skalleknoppar och gjort oss oförmögna att se och känna sanningen.

– UTDRAK UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Enligt harmonistisk kanon ska tillvaron förstås som genomsyrad av vibrationer, vibrationer som om de fick stå för sig själva skulle ge upphov till toner. Varje urskiljbar aspekt av verkligheten har sitt eget föränderliga vibrationsmönster, och det mönstret kan förstås som melodier och harmonier om det isoleras från den övergripande *världssymfonin* – ett för skolan centralt begrepp som inom olika inriktningar även kallas *skapelsehymnen*, *naturens allsång* eller *kakafonin*. Harmonisterna övar upp förmågan att isolera och uppfatta vibrationerna från olika företeelser, vilket i sin tur ger dem möjlighet att influera deras harmonier.

UTBREDNING

I bjärt kontrast mot den fördom som säger att harmonisterna stammar från alverna tyder det mesta på att konsten att influera tillvarons harmonier utvecklades bland trollen. Källorna som detta antagande baseras på är visserligen osäkra och oerhört gamla, för konsten i fråga är av allt att döma uråldrig, stammande från historiens gryning, innan de första demonkrigen.

Idag praktiseras den av magiker från alla släkten, även om variationer förekommer rörande själva utövandet. Undantagen är många men exempelvis brukar alvernas harmonister förlita sig på sina stämmor, medan människor ofta ses med stränginstrument och halvlingarna med olika former av blåsdon. Också bland dvärgarnas harmonister är horn och basuner populära, men där har det även utvecklats en särskild trumma, kallad trudpuka – en djup timbal som bärs i ett bukhölster och vars skinn kan stämmas till olika toner via ett antal reglage med ena handen, samtidigt som spelandet sker med den andra. Ankor och vargfolk förlitar sig gärna på instrument av olika slag, men det existerar faktiskt ett fåtal dokumenterade exemplar av kväkande respektive ylande harmonistsångare.

TYPER

Även om harmonisterna är en brokig skara, och även om mycket kan variera under ytan, verkar de flesta passa in i beskrivningen av tre ofta förekommande typer. Den första typen kan kallas *divan* – musikanten som älskar att stå i centrum och blända omgivningen med sin musikaliska och magiska ekvilibrist. En annan vanlig typ är *tjusaren*, som använder sin väna stämma eller darrande violinsträngar (mer sällan trudpukor) för att charma och förföra allt och alla i sin omgivning. Slutligen har vi den mer världsfrånvända *artisten* – en introvert typ som gärna står med ryggen mot publiken och vars huvudsakliga drivkraft är konsten (den musikaliska och magiska) för konstens skull.

SPIRITUS FAMILIARIS

Det är förhållandevis ovanligt att harmonister tar sig en *spiritus familiaris*. Kanske beror det på att de sällan är i behov av vare sig extra sällskap eller hjälpredor, omgivna av tjänstvilliga beundrare som de plägar vara. Om de ändå skaffar sig en *familiaris* är det huvudsakligen av en av två anledningar – antingen för att de behöver en vakt för att hålla belackare och alltför hängivna beundrare på avstånd, eller för att de behöver en sångare för att fullända sina framträdanden. Sålunda kan man med fog säga att harmonisternas *spiritus familiaris* ofta har formen av större hundar eller skönsjungande fåglar.

Språkets gåva: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX, kan en harmonist ge sin *familiaris* Språkets gåva. Varelsen erhåller då talorgan och kan användas som budbärare, samt som fullfjädrad vokalist (med FV 15 i **UPPTRÄDA**) vid magikerns framträdanden.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad harmonist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Harmonism, Bluffa, Främmande språk, Myter & legender, Stav, Undvika, Uppträda, Övertala

STUDIER I HARMONISM

För att bli harmonist krävs en viss nivå av musikalitet. För att lära sig färdigheten **HARMONISM** krävs därför minst FV 12 i **UPPTRÄDA**. Detta gäller även nybakade harmonister. Notera att **HARMONISM** baseras på **KAR**, inte **INT** som andra magiskolor.

För att alls bli accepterad som lärling av en skolad harmonist krävs nästan undantagslöst att du är antingen nära släkt med läraren i fråga eller redan en skicklig musikanter. Oavsett typ, ålder och bakgrund är konkurrensen nämligen påtaglig mellan de etablerade harmonisterna – mer eller mindre medvetet, mer eller mindre uttalat, är de varandras motståndare i tävlingen om publikens gunst, om anseende i musikerretsar, och inte minst om mästarnas uppmärksamhet. Att lära upp en yngre släkting eller nära bekant kan kanske gå för sig, likaså att åtföljas av en följeslagare som kan värma upp åhörarna och få en själv att se bra ut. Men höjden av förnedring för en harmonistlärare vore förstås att förlora mot en elev i tävlingen om berömmelse och uppmärksamhet. Sådant kan utmynna i en livslång fiendskap mellan de båda.



”Harmonistens styrka bygger på hennes samspel med skapelsens alla objekt, företeelser och levande varelser. Och grunden för det samspelet är ingalunda teknik eller flinka fingrar, utan passion. Du kan möjligen lära dig att isolera tillvarons beståndsdelar det förutan, men för att sedan påverka, influera, omforma behövs själ, innerlighet och just passion – en närmast djurisk sådan, sprungen ur den djupaste längtan och den såtaste vilja. Självlärt är det långt ifrån alla som har modet eller ens förmågan att uppbåda en sådan lidelse. De som lider brist därpå får vackert bli eldkastare, spökviskare eller trädkramare i stället.”

– CIDCIL STORMLYRA, ÄRKEMAGIKER



Nivå 1–2: Om du inte har turen att ha en släkting eller nära vän som är harmonist, är det ändå relativt enkelt att hitta någon som kan lära dig harmonismens grunder. Bland de musiker som besöker tavernor och värdshus i större städer, eller stannar till på landsvägarnas gästgiverier, dyker det inte sällan upp underhållare som är bevädrade i magiskolans baskunskaper. De flesta kan tänka sig att extraknäcka som lärare, naturligtvis mot en betalning på minst 5 guld per skift. Om du inte har råd men är en duglig instrumentalist kan undervisningen villkoras i utbyte mot att du följer med på lärarens framträdanden – för varje skifts undervisning måste du ägna fem kvällar åt att värma upp publiken innan läraren tar plats på scenen, och hålla ångan uppe efter att denne har spelat klart.

Nivå 3–4: För att studera mer avancerade former av harmonism behöver du söka dig till personer som fokuserar mer på skolans magiska aspekter än de musikaliska – verkligt seriösa instrumentalister som har lagt en eventuell musikkariär på hyllan och inte sällan ser ner på sina kringresande kollegor. I områden som domineras

av människor finns en handfull så kallade *konservatorier*, där undervisning i harmonism främst sker medelst lyra, luta och halshängd cittra. Framstående harmonister finns förstås även bland alver, halvlingar och andra slakten – de är ofta vida omtalade i harmonistkretsar till både kompetens och vistelseplats, vilket kan vara en skogsglänta, en hemtrevlig jordhåla, en nedlagd gruva med bra eko eller en idyllisk skärgårdsö. I dessa fall duger inga andra betalmedel än penningar, ofta 50 guld per undervisningsskift eller mer.

Nivå 5: När det gäller skolans mest avancerade besvärjelser är det, som alltid, svårt att hitta en både villig och tillgänglig lärare – den som redan står på toppen har ofta färre skäl att hjälpa andra dit upp än att svassa runt på deras hjässor. I tabellen på nästa sida återfinns tre exempel, och om du lyckas hjälpa dem i deras predikament kanske du kan övertya någon av dem att inviga dig i harmonismens mest storslagna mysterier. Möjligen kan någon av dem också vara villig att bistå i utbyte mot en hutlös summa guldmynt, om du tar dig till deras hemvist och lyckas erhålla en audiens.



HARMONISMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Cidcil Stormlyra	Åldrad kvinna med häftiga humörsvingningar som aldrig lämnar sitt slott i bergen.	Har kört fast i komponerandet av sitt magnum opus, orkesterverket Midnattssonaten – hon behöver inspiration.
Visyris	Vinälskande och oerhört självkär satyr som är försvunnen i norr.	Ryktas ha kidnappats av orchklanen Svinvedens Råbark – om det stämmer vill han sannolikt bli räddad.
Randoman	Mossig dvärggubbe, född och uppvuxen i Glasbergens kristallhallar.	Har hamnat i ett apatiskt tillstånd sedan dragskinnet på hans trudpuka spruckit – det måste ersättas.

TROLLERITRICK

Locksång: Du lockar till dig en skara små däggdjur, som ekorrar, igelkottar, skogsmöss eller råttor, beroende på miljön. De stannar så länge du sjunger eller spelar.

Magisk melodi: Du ger din röst eller instrumentspel en magisk karaktär som imponerar på alla som lyssnar. Effekten ger fördel på **UPPTRÄDA** i relevanta sammanhang (SL avgör).

Röstförvrängning: Du kan förstå din röst så att du låter helt oigenkännlig, vilket kan ge fördel på **BLUFFA** i vissa lägen. SL avgör.



HARMONISMBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5



BESVÄRJELSER

NYTT REKVISIT: MELODI

För harmonismen tillkommer ett nytt rekvisit (sid 58 i Regelboken): melodi. Den innebär att besvärjelsen aktiveras genom en sjungen eller instrumental melodi.

NIVÅ I

FRID

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Harmonism
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du får en annan levande varelse att glömma alla aggressiva tankar. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner stannar målet upp för att lyssna på musiken. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen, men avbryts också om offret attackeras eller tar skada på något sätt. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

INSPIRERA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Harmonism
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Din sång och musik inspirerar dina vänner i farans stund. Alla allierade inom räckvidden får fördel på alla färdighetslag till du släpper eller förlorar koncentrationen. Du kan inte INSPIRERA dig själv.

SAMMANFOGA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Harmonism
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 2 meter
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Genom att sjunga eller spela en melodi som sägs vara ett stycke ur den äldsta skapelsehymnen kan du återställa formen på ett objekt som har skadats, förvridits eller på annat sätt gått sönder. Objektet kan högst ha vikt 1 och måste en gång ha haft den form det ska återställas till. Med effektgrad 2 kan du SAMMANFOGA ett tyngre objekt (upp till vikt 4) och effektgrad 3 låter dig SAMMANFOGA ett objekt stort som en kärra, roddbåt eller mindre stuga.

SKYDDANDE HARMONIER

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Harmonism
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du omger dig själv eller en allierad inom räckvidden med en väv av skyddande vibrationer. För varje effektgrad dras T6 av från inkommande attackers skada, före avdrag för eventuell rustning. Om du trots detta tar skada, bryts din koncentration.

STÄMMA SINNE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Harmonism
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Genom att spela eller sjunga en kort melodislinga påverkar du åhörarnas sinnesstämning – du kan göra dem glada, sorgsna, ilska, rädsla eller motsvarande. Samtliga åhörare inom räckvidden (utom du själv) påverkas. Effekten varar i en kvart och under den tiden slås alla försök att BLUFFA eller ÖVERTALA de påverkade i linje med sinnesstämningen med fördel. Med effektgrad 2 ökar räckvidden till 20 meter och med effektgrad 3 till 40 meter.



NIVÅ 2

GJUTA MOD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** INSPIRERA
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Din sång och musik kan gjuta mod i dina allierade i farans stund. Alla allierade inom räckvidden får fördel på alla färdighetsslag tills du släpper eller förlorar koncentrationen. Målen för besvärjelsen är även immuna mot skräckattacker (sid 52 i Regelboken). Du kan inte GJUTA MOD i dig själv.

OBEMÄRKT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SKYDDANDE HARMONIER
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Denna melodi gör att fiender inom räckvidden inte kan uppfatta dig med hjälp av syn, hörsel eller luktsinne. På effektgrad 1 omfattas endast levande icke-monster, på effektgrad 2 även odöda, och på effektgrad 3 monster. Effekten gör det omöjligt för dem att notera dig, ens med

UPPTÄCKA FARA. Notera dock att påverkade fiender fortfarande kan uppfatta harmonisten med känslsinnet. Om så sker avbryts effekten omedelbart för den varelsen.

PARALYSERA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FRID
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du kan få en annan person att bli hypnotiserad av musiken. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner kan offret inte röra sig och endast utföra reaktiva handlingar. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

TVIVEL

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** STÄMMA SINNE
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration



Du sjunger eller spelar en melodi som sår tvivel i dina fiender. Alla fiender inom räckvidden måste slå mot PSY (ej handling). Vid effektgrad 1 slår de med fördel, vid effektgrad 2 slår de normalt, och vid effektgrad 3 med nackdel. De som misslyckas får nackdel på alla färdighetsslag fram till din tur i nästa runda. Då får de en ny chans att skaka av sig tvivlen genom ett slag mot PSY, och så vidare. Effekten avbryts också om du släpper eller tappar koncentrationen. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.



URSINNE

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FRID
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du kan få en annan person att gå bärsärk. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner rusar offret på sin nästa tur mot den person eller varelse som står närmast (SL eller slumpen avgör vid osäkerhet) och anfaller i närstrid. Medan effekten pågår kan offret heller inte avvakta (sid 41 i Regelboken). Effekterna sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen. Besvärjelsen har ingen effekt på monster eller odöda.

DANS

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** PARALYSERA eller URSINNE
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du lockar ett offer att ge sig in i en vild dans till din musik. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner kan offret inte utföra några handlingar och du tar full kontroll över offrets förflyttning – till och med över ett stup eller ner i vatten. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen, eller offret tar skada av en attack. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

NIVÅ 3

BEVEKA NATURKRAFTER

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** OBEMÄRKT
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Medan du sjunger eller spelar denna melodi kan du inte skadas eller påverkas negativt av naturkrafter. Du drabbas inte av eld eller köld, du kan gå på vatten och andas under dess yta. Du påverkas inte av stormande vindar utan kan i stället sväva genom luften med normal hastighet. Du kan se i totalt mörker och bländas inte av starkt ljus. Vid effektgrad 2 kan du låta en annan person inom 4 meter omfattas av effekten, och ytterligare en vid effektgrad 3. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen, och mot magiskt frammanade effekter ges inget skydd.

SKRÄN

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** TVIVEL
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Med röst eller instrument ger du upphov till skärande oljud. Alla fiender inom räckvidden blir Omtöcknade och måste slå ett slag mot PSY (ej handling). De som misslyckas måste på sin nästa tur fly bort från dig tills de kommer utanför räckvidden, och får sedan inte komma närmare. De får inte avvakta (sid 41 i Regelboken) för att fördröja detta. Effekten sitter i så länge du behåller koncentrationen, men drabbade varelser får slå ett nytt slag mot PSY (ej handling) på varje efterföljande tur för att övervinna effekten. Med effektgrad 2 ökar räckvidden till 20 meter och med effektgrad 3 till 40 meter. Monster och odöda påverkas inte av besvärjelsen.





VILA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** GJUTA MOD
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Med hjälp av rofyllda, helande harmonier får alla allierade inom räckvidden åtnjuta hela eller delar av effekten av en lång vila under den tidsrymd och övriga villkor som gäller för en kort vila. Vid effektgrad 1 läker de antingen KP, VP eller tillstånd som vid en lång vila. Du måste välja samma effekt för alla personer. Vid effektgrad 2 kan du välja två av dessa, och vid effektgrad 3 alla tre. Självrar du ingen nytta av effekten.

NIVÅ 4

KNÄCKA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SAMMANFOGA och SKRÄN
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du stämmer upp i en hög, skriande ton som knäcker ett antal icke-levande och ickemagiska ting – exempelvis vapen eller dörrar – lika med din grundchans i PSY inom räckvidden. Varje påverkat föremål tar 2T20 i skada. Eventuellt skyddsvärde ger inget skydd. Skadan ökar med T20 för varje extra effektgrad utöver den första. För föremål som inte har angivet KP eller BV får SL avgöra effekten – som regel förstörs de helt enkelt.

MASSDANS

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** DANS och TVIVEL
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du lockar alla offer inom räckvidden att ge sig in i en vild dans till din musik. Samtliga offer måste slå mot PSY (ej handling). De som misslyckas kan inte utföra några handlingar och du tar full kontroll över deras förflyttning – till och med över ett stup eller ner i vatten. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen, eller offret tar skada av en attack. Vid effektgrad 2 ökar räckvidden till 20 meter, och vid effektgrad 3 till 40 meter. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.





MONSTERHYPNOS

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** BEVEKA NATURKRAFTER och FRID
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Dina harmonier är tillräckligt kraftiga för att störa även de mäktigaste monster och demonfurstar. För varje effektgrad kan du välja att påverka varelsen med en av följande effekter. Effekten sitter i tills du släpper eller förlorar koncentrationen, och du kan utgå från att besvärjelsen gör dig till målets primära måltavla!

- ◆ Reducera varelsens Handlingskraft med 1 (till minst 1).
- ◆ Halvera varelsens förflyttning.
- ◆ Tvinga den att slå två gånger för monsterattacker och välj vilken som gäller. Du får inte välja samma attack två gånger i rad.

SJÄLATRÖST

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** VILA
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Med hjälp av rofyllda, helande harmonier får alla allierade inom räckvidden åtnjuta alla effekterna av en lång vila under den tidsrymd och övriga villkor som gäller för en kort vila. Vid effektgrad 2 renas de dessutom från allt negativt som har påtvingats deras själar – alla besvärjelser (utom sådana lagda med PERMANENS), skräckeffekter och liknande upplöses. Med effektgrad 3 blir harmonierna även regenererande, så att svåra skador helas och kroppen återställs till fullt fungerande skick. Själv drar du ingen nytta av effekten.

TORDÖN

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SKRÄN
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling

- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du frambringar kraftfulla, skadande harmonier med din sång eller ditt instrument. Alla fiender inom räckvidden blir Omtöcknade och tar T8 i skada direkt, och ytterligare T8 skada på dina påföljande turer om de är kvar inom räckvidden och du behåller koncentrationen. Rustning ger inget skydd. Med effektgrad 2 ökar räckvidden till 20 meter och med effektgrad 3 till 40 meter.

NIVÅ 5

AVGRUNDSDÖN

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** KNÄCKA och TORDÖN
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du frambringar dånande, skadande harmonier med din sång eller ditt instrument. Alla fiender inom räckvidden blir Omtöcknade och tar T12 i skada direkt, och ytterligare T12 skada på dina påföljande turer om de är kvar inom räckvidden och du behåller koncentrationen. Rustning ger inget skydd. Med effektgrad 2 ökar räckvidden till 40 meter och med effektgrad 3 till 80 meter.

RASERA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** KNÄCKA och TORDÖN
- ◆ **Rekvisit:** Melodi
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan totalt demolera mindre byggnader och rasera delar av större. SL avgör vad som är möjligt baserat på följande riktlinjer. Vid effektgrad 1 kan du rasera en liten stuga eller slå upp en meterbred bräsch i en stenmur. Vid effektgrad 2 kan du rasera en herrgård eller en hel sektion av en stenmur, och vid effektgrad 3 kan du få en hel borg eller ett helt torn att rasa samman.







HÄXKONST

De framställer sig som kloka gummor och gubbar som kokar mossa och är snälla mot djur. Herre min je, vem tror de sig lura? Jag har sedan länge genomskådat deras gullande med kattungar, stilfulla knypplande och örtmustiga bryggarkonster för vad det är: luriga villospår menade att leda fokus bort från det faktum att häxor älskar att förvandla sig till veritabla monster! Faktiskt kan förvandlingen i sig ses som ett skriande bevis för att alla häxor i själva verket, i själ och hjärta, är fördömda på ett av tre sätt: antingen tjänar de någon demonfurste, eller så är de besatta, eller ännu värre – de är demoner som har nästlat sig in i vår värld och tagit över någon klok gumma eller gubbes kropp.

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Egentligen är det missvisande att tala om häxkonst, eftersom de magiutövare som brukar klumpas ihop under den rubriken inte är särskilt koordinerade. Det finns ingen övergripande skola att tala om, och inte heller några akademier dit hugade studenter kan vända sig. I stället är häxorna ofta enstöriga, mer formade av det natur- och djurliv de har omkring sig än av mänskliga, alviska eller halvlingiska samhällsformationer. De ses sällan blanda sig i politik eller maktspel, utan lever i och med naturen och dess vilda invånare. Undantag förekommer men det beror i så fall på att någon lokal härskare hotar platser eller företeelser som är viktiga för häxan. När så sker är det ofta makthavaren som tvingas på knä.

UTBREDNING

Häxkonsten är besläktad med animismen, men där den senare anknyter till världens ande eller själ är häxorna mer intresserade av dess mer påtagliga former, mönster och rörelser. Kanske är det som vissa lärda vill hävda, att denna skillnad speglar alvers och människors olikartade förhållningssätt till livet och världen – animismen utvecklades av de mer andliga alverna, medan häxkonstens magi föddes av mer praktiskt lagda människor. Om den inte överfördes till mänskligheten av urtidens troll, vilket andra historiker med bestämdhet hävdar.

Något som talar för det sistnämnda är att många berättelser om trollpackors och trollgubbars trollkonster bär tydliga likheter med de besvärjelser som också häxor väver – besvärjelser kopplade till hamnskiften, förutsägelser och betvingelser. Annars är häxeriet tveklöst mest utbrett bland människor, och ofta kopplat till en nomadisk eller i alla fall vildmarksbaserad levnad. Det finns även alver och halvlingar som lär sig häxkonstens besvärjelser, men kanske är det ändå något vanligare att finna utövare bland vargfolkets klaner.

TYPER

Världens häxor är inte enkla att sortera in i några tydliga kategorier, men om man tillåter sig att förenkla och generalisera kanske *vilddjuret* kan utmålas till den vanligaste typen – häxan som lever sitt liv tillsammans med växter och djur, och som inte har att göra med kulturvarer eller annat än om den blir ombedd att hjälpa eller när konflikter uppstår. En annan relativt vanlig typ kan något missvisande kallas *siaren*, missvisande eftersom den inte bara ägnar sig åt att utläsa framtiden utan också åt att influera den. Slutligen finns det häxor som av olika anledningar vänder den civiliserade världen ryggen, som utvecklar ett hat mot sina släktingar och tidigare vänner. Dessa *häm-nare* bör undvikas till varje pris, då de tenderar att vara helt oberäknliga och ytterst våldsamma.

SPIRITUS FAMILIARIS

Just som fördomen gör gällande förlämnar häxor ofta sin spiritus familiaris formen av en korp eller (gärna svart) katt, men undantagen är många – exempelvis orm, sork, vildsvin och padda tycks också vara gångbara alternativ.

Förutspå: I tillägg till de förmågor som anges på sidan XXX kan häxorna lära sin familiaris att Förutspå något som är på väg att hända. Inför ett färdighetslag med en eller flera nackdelar kan häxan till en kostnad av 3 VP aktivera denna förmåga och därmed erhålla information som upphäver en nackdel.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad häxa och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Häxkonst, Bestiologi, Bluffa, Läkekonst, Myter & legender, Smyga, Upp-täcka fara, Övertala.

STUDIER I HÄXKONST

Frågar du en häxa är chansen stor att denne skulle opponera sig mot påståendet att man kan studera häxkonster. Snarare skulle hen hävda att kunskap om skolans besvärjelser är något som förvärvas genom att existera och agera, steg för steg, baserat på de utmaningar som ställs i ens väg – häxa är ingenting man utbildar sig till, utan något man blir genom att leva livet som häxa. Utifrån betraktat kan detta framstå som nonsens, eftersom alla blivande häxor faktiskt går i lära hos någon mentor. Men kanske hänvisar påståendet snarast till hur lärandet går till – genom praktiskt utövande, snarare än genom läsning och lektioner.

Nivå 1–2: Öväntat många häxor är faktiskt villiga att ta sig an lärlingar, men sällan mer än en eller ett par åt gången. Anledningen kan vara att de tycker sig behöva tjänstefolk eller att de ser det som sin plikt att föra vidare sin världs-åskådning och sitt sätt att leva, alternativt en blandning därav. Penningar duger sällan som betalningsmedel. För den som vill lära sig skolans grunder krävs det inte sällan en veckas tjänstgöring per skifts undervisning – exakt vad som ska göras varierar, men matlagning, städning, snickeri-arbete och allmän skogsvård tillhör de vanligaste sysslorna.

Nivå 3–4: Den som vill lära sig mer avancerade trollformler måste vara beredd att spendera mer tid i lära jämfört med studenter i andra magiskolor. Dessutom krävs ofta någon form av ekonomisk kompensation, motsvarande 50 guld per



ÄRKEHÄXOR

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Damagus Asgus	Uråldrig enstöring vars lilla koja flyger runt på väldiga gamvingar och tar honom till platser där något ödesmättat ska ske.	Damagus är villig att lära ut mäktiga besvärjelser i utbyte mot hjälp att avvärja stundande katastrofer. För tillfället behöver han någon som kan identifiera den grupp kultister som planerar att öppna en reva mot Kaos, och sätta stopp för det.
Kruxhor	Skogstroll som vakar över det hon själv kallar Lyckoskogen, ofta i formen av en skabbig, behornad, monstruös jätteulv.	Om du lyckas ÖVERTALA Kruxhor att du inte är ett hot kan hon gå med på att undervisa dig, givet att du hjälper henne med ett övermäktigt problem – nämligen den familj skråniga och skräpiga resar som är beredda att försvara sin skogsgrotta med övervåld.
Rosia Ulle	Halvlingsskvinna som på grund av sin dömande attityd har blivit utstött, först från sin hemby, sedan av ett flertal mänskliga bosättningar. Lever nu ensam på en evigt blommande sommaräng.	Den åldrade Rosia är inte lätt att ha att göra med, men hon älskar tålmodiga lyssnare. Om du tar ed på att anamma hennes livsåskådning och att under minst ett år vara hennes vandrande apostel, ja då kan hon tänka sig att lära ut en besvärjelse eller två.

skift i mynt eller varor. Rörande tidsåtgången räknas den i dygn i stället för i skift. Du måste alltså leva med häxan i ett dygn för att kunna lära dig en ny besvärjelse – ett dygn då du sakta och metodiskt närmar dig en förståelse för utförandet, för att så småningom börja ställas inför allt mer kritiska utmaningar där din nya färdighet sätts på prov.

Nivå 5: Riktigt kraftfulla häxkonster är svåra att tillägna sig, och antalet individer som kan guida ditt lärande är kraftigt begränsat. För att lära sig av någon av de häxor som förekommer i tabellen ovan krävs ofta en omfattande tjänst men också en hel veckas liv vid deras sida.

HÄXKONSTBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5





”Varför skulle jag svara på dina frågor? Varför skulle jag alls tala med dig? Försvinn härifrån! Du är inte önskad här. Allt ditt prat är ekon av en värld jag inte bryr mig om – en värld där konstgjorda ambitioner har ersatt kampen för överlevnad, där råstyrkans naturliga kraft har ersatts av metallslantar, manér och lögnarkonster, där drivkrafter som hunger och rädsla övertrumpas av girighet, lust och inbillad heder. Eftersom du uppenbart tror dig komma med fredliga avsikter, eftersom du inte förstår att din blotta närvaro här är ett hot och ett intrång, ska jag ge dig en chans att leva. Om du försvinner. Nu! Annars ska jag ge dig ett konkret bevis på vad råstyrkans naturliga kraft kan åstadkomma.”

– ROSIA ULLE, HÄMNDLYSTEN HÄXA



TROLLERITRICK

Klåda: Du utlöser en lokal klåda på en person inom 20 meter och synhåll. Klådan är irriterande men ofarlig och den avtar efter en kvart.

Kvaststädning: Rummet som du befinner dig i blir städad genom att du förtrollar en kvast. Damm och smuts försvinner och saker ställs i ordning.

Tyda stjärntecken: Du kan spå en annan persons framtid i stjärnorna, vilket tar en kvart och ger fördel på ett slag mot BLUFFA eller ÖVERTALA mot personen.



BESVÄRJELSER

NIVÅ I

BJÄRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Häxkonst
- ◆ **Rekvisit:** Ord, ingrediens
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du skapar en hjälpare av enkla material som pinnar, mossa och vaxljus. Den knähöga varelsen lyder dig under varaktigheten och kan utföra enklare uppgifter som inte kräver färdighetsslag. Den måste hålla sig inom 50 meter från dig. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till ett skift och effektgrad 3 till ett dygn. Du kan bara ha en bjära åt gången. Efter varaktigheten smälter bjäran ihop under ynkliga pip och efterlämnar en liten hög som endast duger att tända en brasa med.

DJURSINNE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Häxkonst
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda

Du kan flytta ditt sinne till ett vanligt djur (sid 99 i Regelboken) som du ser inom räckvidden, och ta över djurets kropp. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till en kvart och effektgrad 3 till ett skift. Du kan inte tvinga djuret att göra något som går mot dess natur och det slås inte på din begäran. Du kan inte tala i djurform och heller inte använda dina färdigheter – i stället används djurets färdighetsvärden. Din egen kropp sitter försvarslös i trans medan du kontrollerar djuret. Om djuret dödas medan besvärjelsen pågår tar du effektgraden i skada.

HÄXMÄRKE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Häxkonst
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du märker en varelse med ett osynligt häxmärke, som ger en nackdel på målets alla PSY-slag för att motstå skräck och magiska effekter. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till ett skift och effektgrad 3 till ett dygn.

OMEN

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Häxkonst
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan spå om framtiden. Du får ställa effektgraden antal frågor om det kommande dygnet och SL svarar ärligt ja, nej eller osäkert.

SKYDDANDE AURA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Häxkonst
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Runda

Alla levande varelser som vill angripa dig måste klara ett PSY-slag (ej handling). Om slaget misslyckas måste de välja ett annat mål, alternativt helt avstå attacken. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till en kvart och effektgrad 3 till ett skift. Demoner, odöda och monster påverkas inte av auran.

NIVÅ 2

DJURFÖRMÅGA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** DJURSINNE
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du kan ge dig själv effektgraden antal av följande djuriska egenskaper:

- ◆ **Fjällig hud:** Skyddsvärde 3, kan ej kombineras med rustning.
- ◆ **Gälar och simhud:** Du kan andas under vatten och får fördel på alla slag mot SIMMA.
- ◆ **Huggtänder:** Dina obeväpnade attacker ger T8 stickskada och förlamande gift med giftstyrka 12.
- ◆ **Klor:** Dina obeväpnade attacker ger 2T6 huggskada.
- ◆ **Mörkersyn:** Du påverkas inte av totalt mörker (sid 52 i Regelboken).
- ◆ **Päls eller fjäderdräkt:** Låter dig automatiskt motstå effekten av kyla (sid 54 i Regelboken).





FÖRBANNA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** HÄXMÄRKE
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du pekar på en varelse och förbannar den högljutt. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner får offret nackdel på alla färdighetsslag under en kvart. Ett redan FÖRBANNAT offer kan inte FÖRBANNAS igen under varaktigheten. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

SPÅDOM

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** OMEN
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du får ställa en fråga per effektgrad till SL som måste svara. Frågorna måste röra äventyret du är ute på, personer eller varelser du möter, eller platsen du befinner dig på. Svaret kan vara kryptiskt men måste vara sanningsenligt när man väl förstår innebörden.

VILDSINNE

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** BJÄRA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du kan få ett antal vanliga däggdjur eller fåglar upp till effektgraden att bli aggressiva och angripa närmaste fiende. Du kan inte styra exakt vem djuren angriper. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

NIVÅ 3

BESTIALISK BJÄRA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** VILDSINNE
- ◆ **Rekvisit:** Gest

- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du blöder, kräks eller värper fram en hjälpare av ditt eget kött och blod. Bjäran påminner om ett djur på avstånd men ser klart bestialisk ut på nära håll. Den följer dig lydigt och kan slåss för dig om du så vill. Bjäran smälter samman till en blodig massa efter varaktigheten. Effektgrad 1 ger en bestialisk bjära med värden som en hund, effektgrad 2 ger en bjära med värden som ett vildsvin, och effektgrad 3 ger en bjära med värden som en björn (sid 99 i Regelboken). Varje person som angrips av bjäran utsätts för en skräckattack (sid 52 i Regelboken). Du kan bara ha en bjära åt gången.

FÖRHÄXA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** FÖRBANNA
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du pekar på en varelse och förbannar den högljutt. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner förlorar offret 2T6 VP och får nackdel på alla färdighetsslag under en kvart. Ett redan FÖRHÄXAT offer kan inte FÖRHÄXAS igen under varaktigheten – dock kan samma offer både FÖRBANNAS och FÖRHÄXAS, vilket då ger dubbel nackdel. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

HAMNSKIFTE

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** DJURFÖRMÅGA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Du kan fullkomligt skifta hamn, alltså förvandla dig, till ett däggdjur. Välj ett djur ur tabellen på sidan 99 i Regelboken. I djurform får du djurets speldata och attacker enligt tabellen, men behåller i övrigt dina färdighetsvärden och hjälteförmågor. Nackdelen är att du mister din talförmåga och en del av din tankeförmåga, med följd att alla slag mot INT-baserade färdigheter sker med nackdel. Att förvandla dig tillbaka till mänsklig form kräver att du lägger besvärjelsen igen.





LYCKLIG RESA

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: FÖRBANNA och SPÅDOM
- ◆ Rekvisit: Ord
- ◆ Tidsåtgång: Kvart
- ◆ Räckvidd: Beröring
- ◆ Varaktighet: Omedelbar

Du önskar någon lycklig resa – på allvar eller högst ironiskt. Om lyckönskningen är allvarligt menad slår SL två gånger för nästa slumpmöte och väljer det mest fördelaktiga resultatet. Om lyckönskningen är ironisk händer det omvända, SL slår två slag för slumpmöten och väljer det minst fördelaktiga. Effektgraden avgör hur många slumpmöten under resan som påverkas. Du kan önska dina reskamrater lycklig resa, och alltså själv få fördelaktiga slag under färden.

NIVÅ 4

ANIMERA FÖREMÅL

- ◆ Nivå: 4
- ◆ Krav: FÖRHÄXA
- ◆ Rekvisit: Ord, gest, fokus
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: Beröring
- ◆ Varaktighet: Kvart

Du animerar ett icke-levande objekt, exempelvis en kvast, så att det kan bära dig upp till 20 meter per förflyttning. Du förflyttar sig på din egen tur i rundan. För varje effektgrad utöver den första kan du välja en av följande ytterligare effekter:

- ◆ Objektet kan flyga.
- ◆ Objektet kan bära upp till fyra personer.
- ◆ Varaktigheten ökar till ett skift.



Animera föremål



MONSTERSKIKARE

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** BESTIALISK BJÄRA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan påverka ett monsters attacker i strid, genom att antingen välja målet för dess nästa monsterattack (det måste finnas inom räckhåll för monsterattacken) eller tvinga SL att slå om monsterattacken (omslaget gäller oavsett vad det visar). Vid effektgrad 2 kan du göra både och, och vid effektgrad 3 kan du tvinga SL att slå om monsterattacken två gånger.

SMICKER

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** LYCKLIG RESA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du hyllar en levande varelse i översvallande ordalag. Målet får en fördel per effektgrad på alla färdighetslag så länge du kan koncentrera dig på att fortsätta hylla och uppmuntra.

TVÅNGSTANKE

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** FÖRHÅXA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (hårlock eller ägodel från offret)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Dygn

Du uttalar ett tvingande uppdrag. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner måste offret genomföra ditt uppdrag under det kommande dygnet. Du kan inte tvinga någon att döda åt dig med denna besvärjelse, som inte heller kan användas på monster.

NIVÅ 5

FÖRVANDLA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ANIMERA FÖREMÅL
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du kan förvandla en levande humanoid varelse till ett obetydligt kryp av något slag; det kan vara en padda, en ofarlig orm, en mus eller större form av insekt – detta helt beroende på ditt tycke och smak. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 får du nackdel, vid effektgrad 2 slår du normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner slaget förvandlas offret till ett kryp med 1 KP och förflyttningsförmåga 6. Som kompensation får offret FV 15 i SMYGA och UNDIKA. Krypnet kan inte prata och inte använda några andra färdigheter. Besvärjelsen kan inte användas på monster eller odöda.

MONSTERFORM

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** HAMNSKIFTE och MONSTERSKIKARE
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Du förvandlar dig själv till ett monster. Du väljer ett monster ur Regelboken eller Monsterboken, men begränsat av effektgraden: effektgrad 1 låter dig välja monster med maximalt 20 KP, effektgrad 2 upp till 40 KP och effektgrad 3 upp till 60 KP.

Besvärjelsen låter dig enbart förvandlas till monster, alltså varelser med monsterattacker – inte andra humanoida släkten. Du kan heller inte förvandla dig till någon form av drake, demon eller odöd.

I monsterform följer du reglerna för monster på sidan 83 i Regelboken. Du får monstrets speldata och monsterattacker, som du väljer fritt vid varje attack förutom att du inte får välja samma attack två gånger i rad.

Du kan fortsatt använda dina egna INT-baserade färdigheter men om monstret du valt saknar talförmåga förlorar du denna och INT-baserade färdigheter slås med nackdel.





Monsterväktare

MONSTERVÄKTARE

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** MONSTERSKARE
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du binder ett monster inom räckvidden till en plats inom synhåll, och tvingar monstret att vakta platsen mot alla inkräktare. Du väljer själv vem som ska räknas som inkräktare när du genomför ritualen. Effektgraden begränsar hur stort monster du kan binda: effektgrad 1 låter dig binda ett monster med maximalt 20 KP, effektgrad 2 upp till 40 KP och effektgrad 3 upp till 60 KP. Om platsen är monstrets egen håla får du nackdel på slaget. Om du eller någon i ditt sällskap skadar monstret bryts effekten direkt. Denna ritual kan inte användas mot demoner, drakar eller odöda.

DOMEDAGSPROFETIA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** TVÅNGSTANKE
- ◆ **Rekvisit:** Ord och gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du nedkallar naturandarnas dom över en varelse, som inte kan motstå profetian (utom på magisk väg). Offret får nackdel på alla färdighetsslag, tar dubbelt så mycket skada av alla attacker (före avdrag för rustning), och kan inte slå drakslag. En **DOMEDAGSPROFETIA** kan inte nedkallas flera gånger mot ett och samma offer, men effekten kan kombineras med **FÖRBANNA** och **FÖRHÄXA**. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.





ILLUSIONISM

Blotta misstanken borde medföra att illusionismen strängeligen förbjuds! Vilken misstanke, undrar du. Bra fråga, och jag förstår att du är förvirrad, för illusionisterna är i sanning mästare på att dölja och vilseleda. Nästa gång du ser en marknadsmagiker trola bort kaniner och morötter ur folks åsyn, tänk då på att de med samma lätthet skulle kunna få en demon att försvinna – göra den osynlig eller maskera den som en fiskhandlare, en byracka, ett knippe ris, eller ... ja, en morot. Illusionisterna skulle hur enkelt som helst kunna hålla vilket otyg som helst dolt för våra sinnen, så varför inte demoner. Jag upprepar – bara misstanken borde räcka för förbud och fördömelse!

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Verkligheten är vad vi upplever den vara, och vad vi upplever är högst personligt. Det finns alltså inte bara en verklighet. Även om individer som delar kultur och personlighetsdrag kan sägas leva i snarlika världar finns det i grund och botten lika många verkligheter som det finns personliga perspektiv – eller egentligen ännu fler, om man räknar med att personer förändras, ibland från en stund till en annan, och sedan vidare stunden efter.

Synen på verkligheten som flytande och icke-beständig är central för illusionismen som magiskola, men dess utövare tar förstås insikten ett steg längre genom att lära sig påverka eller till och med styra hur personer upplever världen omkring sig – så till den grad att riktigt mäktiga illusionister kan få den manipulerade upplevelsen att framstå som den enda sanna verkligheten, i alla tänkbara bemärkelser.

UTBREDNING

Enligt en populär uppfattning utvecklades illusionismen av brottslingar som ett sätt att missleda sina tilltänkta offers uppmärksamhet och sedan leda misstankarna bort från sig själva. Men detta kan i sig vara en medveten vilseledning, spridd av skolans verkliga grundare – kungar, hövdingar och andra härskare som önskat vägar att infiltrera och manipulera sina bångstyriga undersåtar.

Skolans grundläggande livsåskådning är hursomhelst spridd bland alla släkten, och detsamma gäller sannolikt utövändet. Möjligen är den vanligast bland halvlingar, med det är svårt att veta eftersom illusionister sällan skyltar med sina kunskaper – tvärtom. De torgmagiker som vanligt folk ofta förknippar med illusionister tenderar att vara människor, men att veta vilka av dessa som faktiskt är trollkunniga och vilka som bara är fingerfärdiga lurendrejare är inte lätt att veta.

Summa summarum får man nog konstatera att skolans representanter mycket väl kan finnas överallt, i alla samhällen, i kojor och slott. Eller inte. Det beror på hur man ser på saken.

TYPER

Estradören är sannolikt den vanligaste typen av illusionist, eller åtminstone den typ man oftast lägger märke till – uppträdande på allt från byatorg till drottningars bjudningar, via landsvägskrogar och skördefestivaler. En mindre känd och förväntad typ är *hovmagikern*, men det råder ingen tvekan om att skolans besvärjelser kan vara till stor nytta för en regent, när det gäller att både röra sig bland och kontrollera underlydande. Slutligen måste *tjuven* nämnas, involverad i allt från enkla fickstöldar och förfalskningar till våghalsiga inbrott och avancerade bedrägerier.

SPIRITUS FAMILIARIS

Om en illusionist skaffar sig en familiaris är de ofta av en typ som lätt misstas för ett vanligt djur, alternativt en form som enkelt kan gömma sig eller är kamouflerad. Just färgskiftande ödlor tillhör de vanligaste formerna. Fåglar är också populära, i synnerhet bland estradörer och tjuvar – i det senare fallet som medhjälpare vid inbrott och stöldar; i det förstnämnda som inslag i uppträdandet. Om du ser en talande kråka som stakar fram ord och i allmänhet ger intryck av att känna sig förnedrad handlar det sannolikt om en familiaris som låtsas vara en vanlig dumfågel för showens skull.

Dunkel: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX kan en illusionist ge sin familiaris förmågan Dunkel. Till en kostnad av 2 VP kan din familiaris omslutas i skuggor och får då fördel på ett slag mot SMYGA.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad illusionist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Illusionism, Bluffa, Fingerfärdighet, Köpslå, Smyga, Undvika, Uppträda, Övertala.

STUDIER I ILLUSIONISM

Av det som skrivits ovan kan man tro att det inte är så enkelt att hitta lärare i illusionism, men det är inte helt sant. De flesta respektabla magiakademier håller sig med en eller ett par illusionistmagistrar, och alla typer som nämnts tidigare kan ha nytta av en magikunnig assistent. Därmed inte sagt att det är en dans på rosor för den lycklige som kan sno åt sig en sådan lärlingsplats – på grund av sin livsåskådning tenderar erfarna illusionister att vara nyckfulla, impulsiva och tämligen ointresserade av att följa överenskommelser, konventioner och allmänt hyfs.

Nivå 1–2: För lära sig skolans lägre besvärjelser vänder du dig lämpligast till en akademi eller frågar dig fram bland torgmagiker och hoppas på turen. Oavsett vilket får du vara beredd att betala minst 5 guld per skift, alternativt jobba som assistent tills skulden är betalad. En annan variant är förstås att du har turen att plockas upp som lärling i unga år, av en eller annan anledning.

Nivå 3–4: De mer avancerade besvärjelserna lärs med fördel från någon högre, och därför dyrare, akademi, ofta



ILLUSIONISTMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Smilla Virtuosa	Lika trollbindande tjugig som för hundra år sedan (åtminstone i offentligheten) reser hon runt i världen med missionen att hänföra och förbluffa.	Verkar sedan länge som agent för ett hemligt illusionistnätverk med målet att avslöja maktmissbruk inom eliten. Just nu behöver hon assistans i jakten på bevis för att handelsfursten herr Krankel ligger bakom straffarbetarkolonin i skogarna vid Sumptjärn.
Brasobar Sakare	Hovmagiker hos Greve Artoro av Vankelfjord med passion för ostiga desserter och uttalat hat mot motvind och uppförsbackar.	Det drar ihop sig till grevskapets årliga ostfestival och samtidigt härjar ett monster i de norra bergsmarkerna. Den som kan avvärja hotet medan Brasobar lägger de sista fingrarna vid sin snart prisvinnande ostkaka får både undervisning och en smakbit.
Fröken Rosa	Tidigare inbrottstjuv, känd för att ha lämnat rosenblad efter sig på brottsplatserna, som med ålder och erfarenhet har stigit i graderna till tjuvgillesmästare i en större stad.	En konkurrerande brottsorganisation, baserad i en närliggande småstad, har börjat göra intrång på gilletts revir. Den som kan avtäcka inkräktarnas faktiska uppdragsgivare och på något sätt avvärja hotet kan inte bara hindra ett krig i undre världen utan också dra nytta av Fröken Rosa som lärare.

till priset av 50 guld per skift eller mer. Den lärling som inte råkar vara släkt med eller nära vän till sin läromästare får nämligen ofta svårt att övertyga denne att lära ut mer kraftfulla besvärjelser – vissa för att de gärna behåller eleven som assistent, andra för att de (med visst fog) anser att illusionismens konst är av sådan art att det krävs en synnerligen högutvecklad moralisk karaktär innan någon är redo att behärska dem.

Nivå 5: För att få någon att lära ut de allra mest kraftfulla besvärjelserna räcker det aldrig med daler eller andra värdeföremål som ersättning – de illusionister som har klättrat så högt på skolans kunskapstrappa är med enstaka undantag redan onödigt förmögna, även om sättet de tjänat ihop rikedomarna kan variera. De tre personligheter som beskrivs i tabellen ovan kan ses som exempel på vilken form av motprestation som kan krävas.

ILLUSIONISMBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5





”Egentligen är det rätt enkelt. Det handlar om att föreställa sig verkligheten med sådan intensitet och övertygelse att din föreställning också blir andras. För det är allt som finns: föreställningar. Att fråga vad som finns kvar om ingen finns där att föreställa sig verkligheten är lika fånigt som att fråga sig var världsrymden tar slut eller hur färgen röd verkligen ser ut – det finns ingenting bortom föreställningarna. Ingenting! Nu låter jag kanske som en mentalist i dina öron, förmätet arrogant. Men då hör du fel. Det är skillnad mellan att, som mentalisterna, manipulera världen och andras sinnen med tankens kraft, och att faktiskt forma verkligheten utifrån dina egna föreställningar. Så det så.”

– BRASOBAR SAKARE, ILLUSIONIST



TROLLERITRICK

Försköna: Du bättrar på verkligheten med klarare färger, renare toner eller bättre smak och doft. Effekten påverkar ett rum eller motsvarande yta under en kvart och lurar ingen som inte vill bli lurad.

Skuggspel: Du väcker liv i skuggorna och låter dem dansa, anta illavarslande former och till och med krypa över dig, i hopp om att det ska oroa och imponera på dem som ser dig. Effekten är så distraherande att de som ser på får nackdel på UPPTÄCKA FARA.

Synvilla: Du trollar fram falska objekt och lysande glober ur tomma luften, allt i syfte att roa och imponera. Du kan använda effekten till att få fördel på BLUFFA eller UPPTRÄDA.

Dubbeltunga: Du säger en sak högt men en av dem som står nära dig hör något helt annat – det du egentligen ville säga. Används för att låta en kompanjon veta att det är dags att fly, fäkta eller bara att hålla tyst.



BESVÄRJELSER

NIVÅ I

AVBILD

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Illusionism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du skapar en avbild, upp till en människas storlek, inom räckvidden. Alla inom synhåll uppfattar avbilden som verklig men den påverkar enbart synsinnets och kan därför inte tala eller utstöta någon annan form av ljud. För att genomskåda avbilden krävs ett slag mot **UPPTÄCKA FARA** (ej handling). Vid effektgrad 1 sker slaget med fördel, vid effektgrad 2 slås det normalt, och vid effektgrad 3 med nackdel. Den som misslyckas med slaget måste agera som om avbilden vore verklig. Ett nytt slag får slås varje runda. Avbilden skingras automatiskt (för alla) om någon försöker röra vid den.

FÖRVIRRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Illusionism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du förvirrar ett offer med ett mentalt kalejdoskop av starka sinnesintryck. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets **PSY**. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner kan offret inte utföra reaktiva handlingar och agerar slumpmässigt på sin tur. Slå T4 för att avgöra vad offret gör:

- 1 Ser förvirrad ut och gör inget annat.
- 2 Anfaller en slumpvis utvald varelse inom räckvidd.
- 3 Angriper sig själv. Slå för att träffa och för skada som vanligt.
- 4 Sprintar i slumpmässig riktning. Om offret springer in i en vägg faller det till marken och tar T6 i krosskada.

På varje påföljande tur för offret slås ytterligare ett motståndsslag mot offrets **PSY**. Om du bryter koncentrationen eller förlorar ett motståndsslag bryts effekten. Besvärjelsen fungerar inte mot monster och odöda.

LÅNGA SKUGGOR

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Illusionism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Alla naturligt förekommande skuggor inom räckvidden fördjupas och ger fördel på slag mot **SMYGA**. Saknas naturliga skuggor fungerar inte besvärjelsen. Vid effektgrad 2 ökar räckvidden till 30 meter och vid effektgrad 3 till 100 meter.

SINNESMASK

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Illusionism
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du döljer ditt sinne bakom en ridå av illusioner. Ditt yttre ändras inte men besvärjelser som **VARSEBLIVNING** och **SIGILL** kan luras att tro att du är en annan varelse eller annan typ av varelse. Besvärjelsen har samma effekt på fällor, platser eller monster som gör skillnad på varelser eller typ av varelser. Dessutom gör **SINNESMASK** att alla besvärjelser som påverkar ditt sinne, som **TANKEÖVERFÖRING** och **DOMINERA**, får nackdel. Vid effektgrad 2 kan du låta besvärjelsen påverka en till person utöver dig själv, och vid effektgrad 3 kan du påverka två andra personer. Du kan inte lägga **SINNESMASK** igen medan besvärjelsen är aktiv.





SÄNDA DRÖM

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Illusionism
- ◆ Rekvisit: Ord, gest
- ◆ Tidsåtgång: Kvart
- ◆ Räckvidd: 1 kilometer
- ◆ Varaktighet: Koncentration

Du sänder en dröm till en person som du har träffat förut. Ritualen kan bara genomföras när målet sover. Du kan använda ritualen för att skicka ett budskap eller skapa en mardröm – i det senare fallet räknas sömnen inte som vila (sid 52 i Regelboken) och offret kan inte ta en lång vila igen förrän ett dygn har passerat. Offret kan dock motstå effekten med ett PSY-slag. Effektgrad 1 ger fördel på slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel.

NIVÅ 2

DUNKEL

- ◆ Nivå: 2
- ◆ Krav: LÅNGA SKUGGOR
- ◆ Rekvisit: Gest
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: Personlig
- ◆ Varaktighet: Kvart

Skuggor fastnar runt dig, vilket ger dig fördel på att SMYGA. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till ett skift och effektgrad 3 till ett dygn.

Dunkel





GLÖMSKA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FÖRVIRRA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du ser ditt offer i ögonen och tvingar det att glömma allt som skett den senaste kvarten. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel.

ILLUSION

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** AVBILD
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du skapar en illusion, upp till en människas storlek, inom räckvidden. Illusionen framstår som helt verklig för alla som interagerar med den och påverkar alla sinnen och kan alltså låta, lukta, kännas och smaka. Du kan även skapa en illusion som bara påverkar vissa sinnen (till exempel en spökröst eller ett avledande ljud). För att genomskåda illusionen krävs ett slag mot UPPTÄCKA FARA (ej handling). Vid effektgrad 1 sker slaget med fördel, vid effektgrad 2 slås det normalt, och vid effektgrad 3 med nackdel. Den som misslyckas med slaget måste agera som om illusionen vore verklig. Illusionen kan till och med slåss – den har FV 15 och alla attacker gör T6 i krosskada. Ett nytt försök att genomskåda illusionen får slås varje runda.

SNUBBLA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** AVBILD eller FÖRVIRRA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktion
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Denna reaktiva besvärjelse kan riktas mot en tvåbent varelse som precis ska göra en förflyttning. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets UNDVIKA. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner drattar offret omkull, vilket omedelbart avbryter förflyttningen. Besvärjelsen kan inte användas mot monster.

STJÄLA UTSEENDE

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** AVBILD eller SINNESMASK
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du stjälar en specifik individs utseende och röst. På längre håll lurar alla av illusionen. För att lura någon du pratar med som känner individen vars skepnad du stulit måste du klara ett slag mot BLUFFA eller UPPTÄCKA. Effektgrad 1 ger nackdel på slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger fördel.

NIVÅ 3

GRUPPIDENTITET

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** STJÄLA UTSEENDE
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Runda
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du ger dig själv och ett antal varelser inom räckvidden upp till din grundchans i PSY ett falskt utseende. Utseendet måste vara en typ av varelse, inte specifika individer. På längre håll lurar alla av illusionen. För att lura någon ni pratar med måste er talesperson klara ett slag mot BLUFFA eller UPPTÄCKA. Effektgrad 1 ger nackdel på slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger fördel.

ILLUSIONSKOPIA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ILLUSION
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du skapar illusionskopior av dig själv i ett antal lika med effektgraden. I strid kan fiender inte avgöra vem av er om är verklig – SL avgör slumpmässigt vem som träffas. Om en illusionskopia träffas av en attack upplöses den omedelbart. Kopiorna kan inte själva slåss eller på annat sätt interagera med omgivningen. Du kan inte lägga ILLUSIONSKOPIA igen så länge du har besvärjelsen aktiv.





Snubbla

MASSFÖRVIRRING

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** GLÖMSKA och ILLUSION
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du förvirrar alla fiender inom räckvidden. Offren får slå mot PSY (ej handling) för att motstå effekten. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. Ett förvirrat offer kan inte utföra reaktiva handlingar och agerar sluppmässigt på sin tur. Slå T4 för att avgöra vad offret gör:

- 1 Ser förvirrad ut och gör inget annat.
- 2 Anfaller en slupmvis utvald varelse inom räckvidd.
- 3 Angriper sig själv. Slå för att träffa och för skada som vanligt.
- 4 Sprintar i sluppmässig riktning. Om offret springer in i en vägg faller det till marken och tar T6 i krosskada.

På varje påföljande tur får offret slå mot PSY igen för att bryta effekten. Besvärjelsen fungerar inte mot monster och odöda.

SKUGGSTEG

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** DUNKEL
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan teleportera dig från en skugga till en annan skugga inom synhåll och inom 30 meter. För varje effektgrad utöver den första kan du ta med dig en annan människostor varelse som du vidrör, eller fördubbla räckvidden.

NIVÅ 4

DUBBELGÅNGARE

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** ILLUSIONSKOPIA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du skapar en illusorisk dubbelgångare av dig själv. Du kan inte förflytta dig medan dubbelgångaren existerar, och den försvinner i samma ögonblick som du bryter



koncentrationen. Dubbelgångaren har samma spelvärden och utrustning som du, och kan röra sig fritt i världen så länge den håller sig inom 30 meter från dig. Effektgrad 2 ökar räckvidden till 100 meter och effektgrad 3 till 500 meter. Varje gång dubbelgångaren angriper en fiende i strid får fienden slå mot **UPPTÄCKA FARA** för att genomskåda illusionen – lyckas slaget försvinner dubbelgångaren. Om dubbelgångaren går ner till noll **KP** försvinner den, och du måste slå ett slag på skräcktabellen efter den omtumlande upplevelsen.

DÖDLIGT MISSTAG

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** MASSFÖRVIRRING
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktion
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du tvingar en varelse som precis ska utföra ett anfall att begå ett dödligt misstag och angripa en slumpvis valt allierad inom räckhåll i stället. Har offret inga allierade angriper det sig självt. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets **PSY**. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Besvärjelsen fungerar inte på monster.

FALSK TERRÄNG

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** ILLUSIONSKOPIA och MASSFÖRVIRRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du skapar en illusorisk terräng över en plats som döljer det som verkligen finns där. Effektgraden avgör omfattningen – effektgrad 1 täcker en dörr eller ett hål i marken, effektgrad 2 täcker en vagn, en liten båt eller en grottöppning och effektgrad 3 täcker ett hus, ett skepp eller en mindre ravin. En intelligent varelse som interagerar fysiskt med illusionen genomskådar den men illusionen försvinner inte för det, även om varelsen berättar för andra att det är en illusion. Den som genomskådar illusionen kan dock ignorera den och dess effekter helt.

VAKEN MARDRÖM

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SÄNDA DRÖM och MASSFÖRVIRRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling

- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du pekar på en levande varelse och skickar in den i en vaken mardröm. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets **PSY**. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner kan offret inte utföra handlingar eller förflytta sig, och förlorar **T6 VP** på varje tur. På varje efterföljande tur får offret slå mot **PSY** (rakt slag, ej handling) för att bryta sig ur mardrömmen. Monster och odöda besväras inte av mardrömmar och påverkas inte av besvärjelsen.

NIVÅ 5

FATA MORGANA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** FALSK TERRÄNG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du väver en lögn som är så mäktig att den förändrar verkligheten. Resultatet är en statisk illusion som är så realistisk att även de som förstår att den är en illusion påverkas som om den var riktig – den är på alla sätt att betrakta som fysisk. Effektgraden avgör storleken på illusionen. Effektgrad 1 ger en liten stuga eller liten båt, effektgrad 2 ger en herrgård eller ett skepp, effektgrad 3 ger ett fort eller jaktstott. När varaktigheten löper ut tynar den snabbt bort – vilket är ett problem om man befinner sig på övervakningen, eller ute på öppet vatten!

LURA ÖDET

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** DÖDLIGT MISSTAG
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du knäpper ödet på näsan och korrigerar något som just hänt. Målet för besvärjelsen – som kan vara en vän eller fiende men inte du själv – måste omedelbart slå om ett tärningsslag som just har gjorts. Effektgrad 1 påverkar ett färdighetsslag (efter eventuellt pressat slag), effektgrad 2 påverkar ett skadeslag (inklusive eventuell skadebonus), och effektgrad 3 påverkar ett slag för monsterattack. Du måste aktivera besvärjelsen direkt, innan något ytterligare slag görs. Det nya slaget gäller oavsett vad det visar.







MENTALISM

F inns det några magiker vars kopplingar till ondskan ibland har gäckat mig så är det mentalisterna. Att de kan fjärrskåda eller förnimma sådant som hänt i det förflutna tyder inte självklart på bruket av perverterande krafter. Och tankeläsning och tankekontroll kanske är något fullständigt naturligt som vi alla kan öva upp med nitisk träning – ungefär som min förmåga att förnimma ondska. Men så har vi det som avslöjar dem: deras skenbara förmåga att flyga, teleportera och lyfta saker med ”tankekraft”. Det är förstås fullkomligt onaturligt och kan bara förklaras på ett sätt: de bär, bärs och förflyttar sig med hjälp av gigantiska, osynliga demoner!

– UTDRAK UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Att med tankens kraft påverka eller omforma världen, det är mentalismens melodi. Visst kan en ana ett syskonskap med animismen i detta, men då lurar en sig. Ande, själ och livskraft är inga termer som en skolad mentalist svänger sig med. Nej, även om de förnekar att skapelsen skulle vara av materiell natur, pekar de i stället ut det tänkande medvetandet som verklighetens kärna. Det är tankens begrepp och konstruktioner som ger världen form och mening, vilket innebär att världen faktiskt kan förändras med tankekraft. Det kräver år av disciplinerad träning för att bli så fri i tanken, men när du väl har sett en skicklig mentalist i aktion förstår du snabbt att det kan vara mödan värt.

UTBREDNING

Legenden säger att den första mentalisten var en halvlingsflicka vid namn Bandolina. Ute på ängen för att plocka midsommarblomster attackerades hon av en ulv som trodde sig ha identifierat ett enkelt byte. Men döm om dess (kortvariga) förvåning när den lilla tösen, vrålände och i ren förskräckelse, gav honom en råsop över nosen, så kraftfull att skallbenet knäcktes och ögongloberna spratt ut ur sina hålor! Oavsett sanninghalten i den historien är Bandolina den första dokumenterade ärkemagikern av mentalismens skola.

Dagens mentalister är något av magivärldens enstöringar och jämfört med skolor som animism och elementalism är dess utövare förhållandevis fåtaliga. Anledningen till det är enkel att utpeka – det krävs en hel del för den som vill frigöra sig från det gängse sättet att betrakta världen, och den som väl lyckas riskerar förstås att bli uppfattad som kufisk eller övernitiskt ifrågasättande. På motsvarande sätt plägar den skolade mentalisten att se ned på eller tycka synd om vanligt folk – vilka helt ovetande går omkring i ett fängelse, fångade av sina förutfattade meningar och rigida tankemönster.

Skolans spridning bland olika slakten, regioner och liknande ska vi inte ens prata om i detta fall, då den sanna mentalistmagikern skulle invända att den sortens upp- och indelningar är fundamentalt godtyckliga och på en principiell nivå irrelevanta.

TYPER

Mentalister är utpräglade individualister. De skulle vända sig emot att bli indelade i fack, och helt lätt är det inte att måla ut några återkommande typer bland skolans utövare. Kanske kan man ändå säga att *utforskaren* är en sådan, med fokus på att utforska viljans och tankens natur och potential. Rätt många faller också in under en typ som kan kallas *skeptikern* – en personlighet som brukar gå omgivningen på nerverna med sitt konstanta ifrågasättande av sakernas tillstånd, protesterande mot alla som beskriver världen i termer av naturlagar och objektiva fakta.

Slutligen finns förstås också sorten som tar konsekvenserna av sin världsåskådning till det yttersta: *nihilisten* som menar att allt är godtyckligt, att moral och lagar bara är påhitt och som därför inte tvekar att använda sina krafter för att sko sig, genom manipulation, spioneri, utpressning, tjuvnad och annan brottslig verksamhet.

SPIRITUS FAMILIARIS

Att en mentalist skaffar sig en familiaris tillhör ovanligheterna, men när det händer handlar det nästan alltid om praktisk nytta. Den typ som ovan kallas skeptikern kan exempelvis vilja ha någon att dela sin aviga världs bild med, någon som (tack vare den telepatiska kontakten) faktiskt förstår dem och deras svårighet att umgås med vanligt folk. Annars ser man framför allt familiaris tillsammans med mentalister som ägnar sig åt olika former av brottslighet. Det kan handla om ormar, råttor och fåglar som ofta har begåvats med den särskilda förmågan Bära sinne.

Bära sinne: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX kan en mentalist ge sin familiaris förmågan Bära sinne. Den låter djuret under en kvart bära med sig ett av sin mästars sinnen – antingen syn, hörsel, luktsinne eller smak. Mästaren måste sitta i meditation under hela tiden, och förnimmer då allt som dess familiaris ser, hör, alternativt känner doften eller smaken av.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad mentalist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Mentalism, Främmande språk, Hoppa & klättra, Läkekunst, Myter & legender, Slagsmål, Undvika, Upptäcka fara.

STUDIER I MENTALISM

Detta med att mentalisterna både är relativt få och utpräglade individualister är två saker som föder varandra – det senare gör att de sällan är intresserade av att ta lärningar, vilket begränsar mängden som utbildas, vilket i sin tur betyder att den andel som ägnar sig åt undervisning blir mycket liten i absoluta tal. Om du söker efter en lärare gör du bäst i att söka dig till en etablerad magiakademi – har du tur finns det någon äldre mentalistmentor på plats och om så inte är fallet kan du ofta få tips om var du kan leta vidare. Har du ännu mer tur lyckas du fånga någon enstörings uppmärksamhet och bli upplockad som hjälpreda. Det kan handla om en skeptiker som behöver ett filosofiskt, fritänkande

”Hur ska jag kunna förklara för den som inte är i stånd att begripa? Nåväl, jag kan bjuda på ett försök, om du lovar att inte bli kränkt när du inte förstår. Ni som tror på själen eller anden brukar säga att 'kroppen är själens fångelse'. Men detta bygger på en villfarelse, orsakad av en naiv, för att inte säga ignorant, föreställning om verklighetens beskaffenhet. Vänd upp och ner på utsagan så närmar du dig sanningen. Själen, eller snarare medvetandet, är kroppens fångelse – det är medvetandets sätt att göra världen begriplig som sätter ramarna för vad kroppen kan, och inte kan, göra. Och jo, för tydlighetens skull bör jag väl förtydliga att jag med 'ignorant' menar dum. Korkad!”

– LINOLA TVIVLAREN, MENTALISMÄSTARINNA



bollplank, eller om en brottsling som är i behov av assistans vid sina mer avancerade kupper eller spionuppdrag.

Nivå 1–2: Som blivande mentalist gör du som sagt gott i att redan från början söka dig till en magiakademi. De flesta har lyckats knyta till sig någon som till den facila kostnaden av 5 guld per skift åtminstone kan avgöra om hugade elever har det som krävs för att lära sig skolbildningens grunder, och även lära ut de grundläggande besvärjelserna. Annars finns där alltid någon som känner någon, som hört talas om någon som under vissa förutsättningar kan vara villig att ta en lärling. I sådana fall får du räkna med att vara till mästarens tjänst dygnet runt i utbyte mot undervisningstiden.

Nivå 3–4: Vid ett fåtal akademier kan du hitta personer som kan lära dig mer avancerade besvärjelser. Det handlar då uteslutande om äldre, för att inte säga åldrade, personer som antingen har blivit för gamla för att försörja sig på annat sätt eller som har insett att de faktiskt behöver pengar för att trygga ålderns höst – de vill inte undervisa, de har bara inget annat val. Detta, i kombination med den ofta väl tilltagna kostnaden på minst 50 guld per skift gör lärandet mer bittert än ljuvt, men kan ändå vara att föredra framför att fortsätta träla under någon enstöring som tvingar dig att jobba ännu hårdare, ännu mer för undervisning i avancerad magisk praktik.





Nivå 5: Mentalismens stormästare, med kapacitet att lära dig skolans kraftfullaste besvärjelser, är ytterst få till antalet och det ska mycket till innan de ikläder sig lärarrollen. Förutom specifika förkunskaper har de nästan alltid

särskilda krav på att du ska utföra någon särskild uppgift eller något uppdrag – ensam eller med bistånd av pålitliga och av mästaren godkända specialister. Tabellen nedan erbjuder exempel på hur detta kan te sig i praktiken.

MENTALISMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
"Vita katten"	Legendarisk, alltid beslöjad agent, känd för stölderna av både värdeföremål och information. Kan kontaktas indirekt genom efterfrågningar vid tjuvgillan i större städer.	Vita katten kräver att du behärskar STUDSA och har minst FV 15 i SMYGA . För varje besvärjelse hon lär dig krävs att du medverkar vid ett spion- eller stölduppdrag, gärna tillsammans med en grupp förtrogna.
Linola Tvivlaren	Människokvinna i medelåldern som tack vare sitt radikala ifrågasättande av allt och alla har blivit vida berömd. Hon reser runt mellan olika hov, vars överhuvuden vill stoltsera med att vara hennes mecenat.	Linola kräver att du behärskar MATERIEKONTROLL och har minst FV 15 i MYTER & LEGENDER . För varje besvärjelse hon lär dig krävs att du offentligt bidrar till att avslöja en komprometterande hemlighet om någon makthavare.
Raz Aldghul	Ett unikum som brinner för spridandet av mentalismens filosofi och har etablerat en bergsakademi för andlig och fysisk skolning. Kräver sträng disciplin i allt.	Det enda krav Raz ställer på sina lärlingar är att de gör sig av med alla ägodelar, med undantag för tre uppsättningar kläder och penningar nog för att klara en veckas uppehälle. Mynt och föremål lämnas till akademien som sedan fördelar dem till bättre behövande. Nåde den som undanhåller något!

TROLLERITRICK

Bromsa fall: Du bromsar ett fall och landar lätt som en fjäder, oavsett höjd.

Låsa/låsa upp: Du läser eller läser upp ett ickemagiskt 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.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

FJÄRRSYN

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** En kilometer

◆ **Varaktighet:** 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.





MENTALISMBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

KRAFTNÄVE

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Mentalism
- ◆ Rekvisit: Ord, gest
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: Personlig
- ◆ Varaktighet: Kvart

Skadan från dina obehäpnade attacker ökar med T6 per effektgrad.

LYFT

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Mentalism
- ◆ Rekvisit: Ord, gest
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: 6 meter
- ◆ Varaktighet: 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.

LÅNGSTIGE

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Mentalism
- ◆ Rekvisit: Ord, gest
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: Beröring
- ◆ Varaktighet: 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.

STENHUD

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Mentalism
- ◆ Rekvisit: Ord, gest, ingrediens (sten)
- ◆ Tidsåtgång: Handling
- ◆ Räckvidd: Beröring
- ◆ Varaktighet: Kvart

Målets hud blir hård och grå, och får skyddsvärde 4. För varje effektgrad utöver den första ökar skyddsvärdet med 2. Om målet bär rustning räknas endast det högsta skyddsvärdet. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv.



NIVÅ 2

FORNSYN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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.

FÖRTROLLA VAPEN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KRAFTNÄVE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** 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.



Förtrolla vapen



KRAFTSTÖT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KRAFTNÄVE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 krosskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar slaget med T6. Stora och Enorma varelser skadas men flyttas inte.

TANKEÖVERFÖRING

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du kan läsa en annan människas ytliga tankar. Att rota fram djupare minnen kräver effektgrad 2 om minnet är upp till en vecka gammalt och effektgrad 3 om det är äldre än så. Du kan även skicka dina egna tankar med hjälp av denna besvärjelse.

VARSEBLIVNING

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** 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 fördubblar räckvidden, till 200 meter respektive 400.

NIVÅ 3

DOMINERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** TANKEÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan ta total kontroll över en annan persons handlingar. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 får du nackdel, vid effektgrad 2 slår du normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner slaget måste målet 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 odöda eller monster.

FLYGA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** KRAFTSTÖT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** 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.

KRAFTVÅG

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** KRAFTSTÖT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du projicerar din mentala kraft genom att slå ett slag mot marken. Alla som befinner sig inom räckvidden slungas 2T6 meter bort från dig och tar lika mycket i krosskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar räckvidden med 2 meter och slaget med T6. Stora och Enorma varelser skadas men flyttas inte.





Kraftstöt



SANNSYN

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** VARSEBLIVNING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 50 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Under varaktigheten genomsådar du automatiskt alla magiska besvärjelser upp till nivå 3 som syftar till att förvränga din förnimmelse av världen. Effektgrad 2 låter dig genomsåda besvärjelser på nivå 4 och effektgrad 3 på nivå 5.

TELEPORTERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** TANKEÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen teleporterar dig själv upp till 100 meter. Du måste antingen se destinationen eller ha besökt den tidigare. För varje effektgrad utöver den första kan du ta med dig en annan människostor varelse i beröring med dig, eller fördubbla räckvidden. Besvärjelsen kan inte användas till att färdas mellan dimensioner.

NIVÅ 4

AVLÄGSNA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** TELEPORTERA och KRAFTVÅG
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

När du träffar ett mål med en närstridsattack kan du som en reaktion välja att teleportera målet upp till 20 meter bort, till en plats på marken som du kan se. Besvärjelsen kan inte användas mot Stora och Enorma varelser.



KONTROLLERA PERSON

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** DOMINERA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du tar total kontroll över en annan varelses handlingar. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 får du nackdel, vid effektgrad 2 slår du normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner slaget agerar varelsen på din tur från och med nu och gör exakt vad du vill. Om du tvingar offret att utföra handlingar som kostar VP måste du använda dina egna. Besvärjelsen har ingen effekt på monster eller odöda.

MATERIEKONTROLL

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** FLYGA eller KRAFTVÅG
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan lyfta och flytta en varelse eller föremål av upp till en människas storlek upp till 12 meter i valfri riktning. Besvärjelsen kan användas som en attack genom att slunga en varelse in i en vägg eller slunga ett föremål mot ditt offer. Oavsett vilket gör attacken (som kan duckas) 2T8 i krosskada. Attacken kan duckas som en avståndsattack. Varje effektgrad utöver den första ökar förflyttningen med 6 meter och skadan med T8 eller låter dig samtidigt flytta/angripa ett till mål. Om du angriper flera mål samtidigt slår du bara en gång för attacken, men varje mål duckar och skadas separat.

STUDSA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** TELEPORTERA och LÅNGSTIGE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling

- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen teleporterar dig till en plats du kan se inom 20 meter. Där får du omedelbart utföra en normal handling, varefter besvärjelsen direkt teleporterar dig till en valfri plats inom 20 meter. För varje effektgrad utöver den första kan du fördubbla räckvidden.

NIVÅ 5

DOMINERA MONSTER

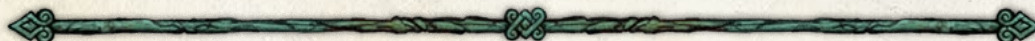
- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** KONTROLLERA PERSON
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan ta tillfällig kontroll över ett monster. Effektgraden begränsar hur stort monster du kan kontrollera: effektgrad 1 låter dig kontrollera ett monster med maximalt 20 KP, effektgrad 2 upp till 40 KP och effektgrad 3 upp till 60 KP. Om du lyckas med besvärjelsen måste monstret omedelbart utföra en förflyttning och en monsterattack som du bestämmer. Monstret förlorar även sin nästa tur. Besvärjelsen kan inte användas mot drakar och demoner.

OSYNLIGHET

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** STUDSA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du gör dig fullkomligt osynlig, vilket gör dig omöjlig att förnimma om du håller dig stilla. Även om du rör dig eller utför handlingar får du dubbel fördel på SMYGA och fiender dubbel nackdel på UPPTÄCKA FARA för att notera dig, och avståndsattacker kan inte träffa dig. Osynligheten upphör om du angriper en fiende, även på avstånd eller med magi.







NEKROMANTI

I en mening är det nästan synd om nekromantikerna. De går verkligen in för det, lägger ner hela sin kraft och själ i det. Inte bara att de betar sig egoistiskt, hänsynslöst och makthungrigt – de gör också allt för att låta onda, omge sig med onskans scenografi och, inte minst, se onda ut. Och ändå måste dessa arma satar, tillsammans med demonologerna, beskrivas som tillhörande den minst skrämmande och skadliga gruppen magiker, enligt formeln: ”Den uslaste onskan är den som maskerar sig som välvilja”.

– UTDRAG UR ONSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Död, skräck och smärta är onekligen grundtonerna i nekromantikerns mollstämda melodi. Men tvärtemot vad många föreställer sig skulle en majoritet av denna fruktade och avskydda magiskolas medlemmar hävda att de egentligen är intresserade av livet, av själva livets villkor och natur. Först när man förstår döden är det möjligt att utpeka vad som faktiskt kännetecknar liv och levnad – först efter att ha utforskat gränserna för det som gör livet outhärdligt går det att fastställa vad som ger kraft att hårda ut. Ja, sedan finns det förstås ett betydande antal nekromantiker vars intresse för sådana frågor bara är ett skådespel för att överskylla sanningen – att de egentligen fascinerar av melodins komponenter i sig själva, eller ser dem som medel för att uppnå sina oheliga syften ...

UTBREDNING

Det är allmänt vedertaget att nekromantins första besvärjelser forskades fram av besvärjerskan Agulina av Jamura, och det i syfte att bringa hennes älskade katt Evilina tillbaka till livet. På kuppen identifierade hon de energier som dröjer kvar efter dödens inträde, och lärde sig att manipulera dem på olika sätt. Det förakt hon visade för livets och dödens lagar har sedan dess varit till stor glädje för otaliga tyranner, plågoandar och hämndlystna typer.

Om alver alls har förmågan att spela på nekromantins strängar är okänt, men inte ens de ivrigaste studenter av magins historia kan finna exempel på sådana individer. Detsamma gäller för halvlingar. Då har de lättare att namnge kända nekromantiker av dvärgars, vargfolks och även ankors slakten. Dock, föga förvånande, är det bland människorna som nekromantin har sin starkaste ställning – faktiskt i synnerhet bland ättlingar till magiker som är framstående inom andra skolbildningar.

TYPER

Nekromantiker är nästan alltid skydda och ogillade även om deras intresse för döden, smärtan och skräcken enbart är akademiskt. När sådana nekromantiska forskartyper tar anställning vid eller på annat sätt blir medlem av en magiakademi måste de räkna med att erhålla det vida spridda öknamnet *likbesiktaren* och att sällan bli bjudna på lärarkollegiets sammankomster. Sedan finns *tyrannen* som ser den nekromantiska melodins beståndsdelar som potenta verktyg och använder död, skräck och smärta för att utöva och utöka sin makt. Till sist måste *plågoanden* nämnas, om än motvilligt och bara i förbifarten. Tyvärr går det inte att ignorera det faktum att vissa nekromantiker fascinerar av att utsätta andra för lidande.

SPIRITUS FAMILIARIS

Nekromantikers intresse av smärta och skräck tenderar att göra livet svårt för deras medhjälpare, och det gäller i högsta grad för en eventuell familiaris. Men att katten, pudeln, ormen eller ugglan är hunsad och nedtryckt är sällan något som framgår när främlingar är i närheten – då biter den oftast ihop och uppvisar samma hotfullt stirrande lugn som sin mästare. Ett mer jämställt förhållande mellan magiker och familiaris uppstår i de fall då den senare har fått plats i en återuppväckt djurkropp:

Odöd familiaris: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX kan en nekromantiker ge sin familiaris förmågan Odöd, vilket innebär att den tar halv skada av stickvapen och till en kostnad av 2 VP kan utföra en skräckattack mot en levande varelse (ej monster).

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad nekromantiker och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Nekromanti, Bluffa, Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekunst, Myter & legender, Smyga, Upptäcka fara.

STUDIER I NEKROMANTI

Kunskapen om nekromanti förs i allmänhet över från en mästare till en lärling. Rykten talar visserligen om ensligt belägna, dimsvepta borgruiner eller katakomber djupt under städernas kullerstenar där grupper av nekromantimästare samlas för att lära upp en ny generation mörkermagiker, men det är förmodligen bara uppdiktade skräckhistorier. Nej, för den som vill skolas i nekromantins hemligheter gäller det att först hitta en villig mästare och sedan uthärda dennes allt annat än angenäma undervisningsmetodik. Men hur hittar man en sådan mörkermästare, och hur hittar man modet att närma sig denne?

Erfarna nekromantiker är inte särskilt skygga av sig, tvärtom – de vill i allmänhet skapa sig ett namn genom att injaga fruktan i den omgivning de försöker kuva. Men de är förstås extremt säkerhetsmedvetna, hotade som de är av både regionala makthavare som dumdristiga hjältar. Oavsett om de har sitt tillhåll i underjorden eller i någon ensligt belägen borg omger de sig alltid med en stor skara vaktare, i form av odöda eller tuktade bestar. För att ha minsta chans att överleva krävs det att du närmar dig



”Älskar du livet? Verkligen? Enligt mitt förmenande är det de odöda du borde avundas. Har du sett en odöd gråta eller darra av fruktan, har du det? Nej, inte, för den som inte har något att förlora har ingen anledning att känna sorg eller rädsla. Världens allt annat överskuggande problem är livet och de levande. Det är odiskutabelt. Vägen till en värld utan problem må vara kantad av lidande och död, och den som leder vägen måste vara beredd att offra allt för målet. Jag är beredd att ta det ansvaret, jag är villig att offra mig för drömmen om en värld utan lidande, utan liv. Ja, frånsett mitt eget, fram till det att jag äntligen får vila.”

– KAROAN AV BLINDA KRATERN, VÄRLDSFÖRBÄTTRARE



obeväpnad och beredd att verkligen kräla i stoftet inför väktarna. Ett eller flera slag mot ÖVERTALA lär behövas, med potentiellt ödesdigra konsekvenser vid ett misslyckande. Upprepade försök får göras.

Nivå 1–2: När en kontakt väl har etablerats får du räkna med att både betala och arbeta – att erövra och tyrannisera kostar mer än bara svett och blod. Initialt räcker det med 5 guld per skift samt en månens slit och knog per inlärd besvärjelse.

Nivå 3–4: För mer avancerade besvärjelser stiger priset till minst 50 guld per skift medan arbetsbördan förblir densamma.

Nivå 5: Vad gäller den allra mest avancerade nivån är det troligt att du behöver byta läromästare, då antalet som har uppnått den graden är mycket lågt. Dessutom är de verkliga mästarna vanligtvis upptagna med att försänka världen i mörker varför det ska mycket till innan de tar sig an en lärling, i linje med exemplet i tabellen på nästa sida.



NEKROMANTIMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Multras Orvinkel	Skrumpen stofil som blivit något av akademin Ljungelds hustomte, omtyckt och aktad om än inte omhuldad av andra än sina nio talande korpar.	Multas är ett genombrott på spåren när det gäller konsten att animera en tupilak (en odöd bestående av kroppsdelar från olika individer/arter). Den som på något sätt lyckas tillskansa sig artefakten Nekrons Virknål från den tyranniske mörkermagikern Lugash kan utlovas undervisning i gengäld.
Karoan av Blinda Kratern	Dödsromantiker som kommit till insikten att livet och de levande är världens stora gissel. Har byggt upp sina styrkor och förbereder sig på att inleda sina erövringar – sin "rening av världen" (se citat).	Kan bistå med undervisning om han ÖVERTALAS att eleven förstår och delar hans världsuppfattning, och bevisar det genom medverkan vid invasionen av Hövdingen Vargtass orchrike. Och jo, Vargtass måste kidnappas eller dö!
Zirazzia	Ungdomlig, trevlig och till synes harmlös maginna som gärna bjuder på överdådiga middagar av de som hittar till hennes kringflackande torn. Givet att hon behöver assistans ...	Zirazzia kan gå med på att lära ut besvärjelser till den som lyckas med bedriften att återbörda hennes stulna formelsamling – stulen av en grupp äventyrliga mästertjuvar som står under eldmagikern Fanandels beskydd.

TROLLERITRICK

Besudla: Du förstör mat, dryck eller ett färskt kadaver med din blotta närvaro. Smådjur som befinner sig i närheten tar illa vid sig och fräser, piper och drar sig undan. Den som ändå konsumerar maten eller drycken utsätts för ett dödligt gift med giftstyrka 9.

Bevara: Du bevarar en nyligen död kropp med endast din beröring. Effekten varar ett dygn, men du kan fortsätta så länge du finner det underhållande eller nödvändigt.

Förfula: Du förfular vardagen med gråskalor, falska harmonier och fadda smaker eller ondskefull odör. Effekten är temporär men räcker för att budskapet ska gå fram: livet är förgängligt, kom ihåg det.

Hurring: Din bistra blick utdelar en örfil som svider och förnedrar. Attacken ger 1 KP i skada och har en räckvidd på 10 meter.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

KADAVERSTANK

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du flåsar fram en kon av vämjelig stank. Alla i området måste slå mot FYS (ej handling). Effektgrad 1 ger fördel på slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger

nackdel. Alla som misslyckas med förlorar sin nästkommande tur då de är upptagna med att hulka och kråkas. De kan heller inte utföra reaktiva handlingar innan dess. Monster och odöda är immuna mot besvärjelsen.

LIKSTELHET

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Ord, fokus
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart





NEKROMANTIBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

Du kan göra ditt offer och långsam. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets FYS. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner får offret halverad förflyttning samt tillståndet Omtöcknad (vilket ger nackdel på alla SMI-baserade färdigheter). Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

ODÖD AURA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du blir ett med tanken på din egen framtida död. Odöda ser dig som en av de sina och angriper dig inte, om inte du angriper dem först. Du är också immun mot skräck från odöda under varaktigheten.

RÄDSLÅ

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling

- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du väcker rädsla i en levande varelse. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner förlorar offret T6 VP och får tillståndet Rädd (vilket ger nackdel på alla efterföljande slag mot PSY). Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

SMÄRTA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du skickar svår smärta genom en levande varelse. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets FYS. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner förlorar offret T6 KP (rustning ger inget skydd) och får tillståndet Utmattad (vilket ger nackdel på alla STY-baserade färdigheter). Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.



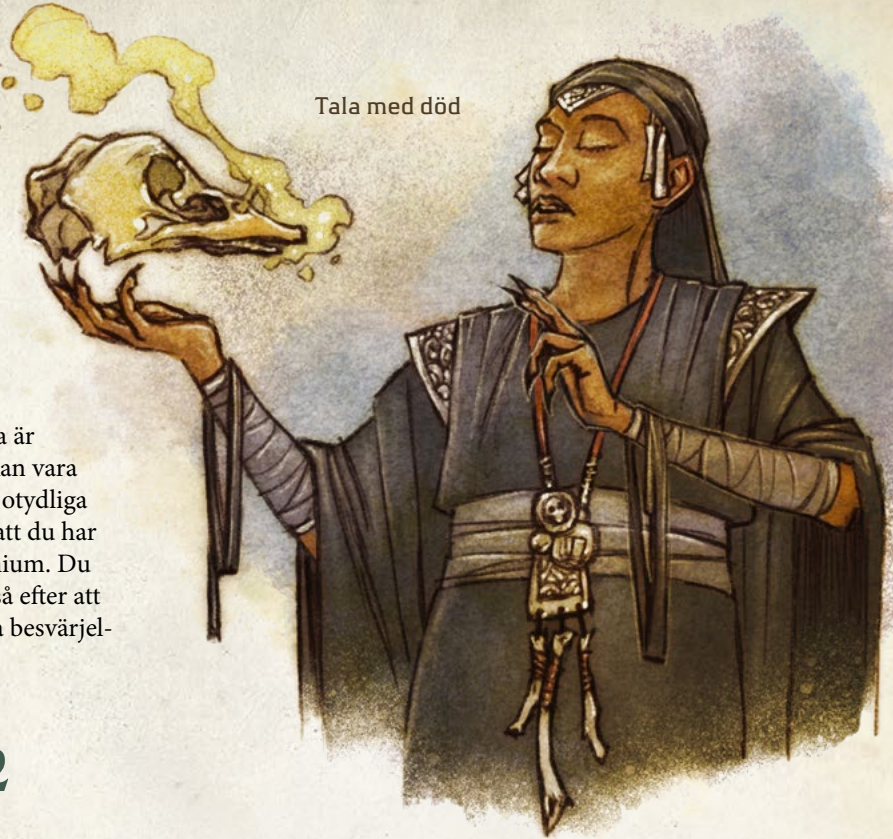


TALA MED DÖD

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Nekromanti
- ◆ **Rekvisit:** Ord, fokus (kranium)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kallar en död persons ande åter och får ställa effektgraden antal frågor. Den döde ljuger inte men vet bara vad den visste i livet, och om den döde inte vet svaret på en fråga är frågan bortkastad. De dödas minnen kan vara grumliga och SL har rätt att formulera otydliga eller gåtfulla svar. Besvärjelsen kräver att du har tillgång till den dödes huvud eller kranium. Du kan bara åkalla samma ande en gång, så efter att frågorna är ställda kan du inte upprepa besvärjelsen med samma ande.

Tala med död



NIVÅ 2

ANIMERA KADAVER

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** TALA MED DÖD
- ◆ **Rekvisit:** Ord, ingrediens (kadaver)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du återuppväcker ett dött djur som lydig tjänare. Effektgraden avgör vilken sorts best du kan återuppväcka och kommunicera med telepatskt. Effektgrad 1 låter dig animera ett djur med upp till 8 KP, effektgrad 2 ett djur med upp till 14 KP och effektgrad 3 ett djur med upp till 20 KP (sid 99 i Regelboken).

FRÄTANDE MÖRKER

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KADAVERSTANK
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du hostar ur dig en kon av förtätat, korroderande mörker som dröjer kvar i effektgraden antal rundor. Alla som befinner sig i området agerar som om de befinner sig i mörker (sida 52 i Regelboken) och tar T4 i skada på varje tur de inleder i mörkret. Rustning skyddar inte.

LAMSLÅ

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LIKSTELHET
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets FYS. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner blir offret paralyserat och alltså oförmöget att göra något alls, inte ens prata eller göra en gest för att utföra magi. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda. Offret får slå ett slag mot FYS (rakt slag, ej handling) på varje tur (utom den direkt efter att besvärjelsen lagts) för att bryta effekten. Besvärjelsen fungerar inte på monster.

ODÖD TÅLIGHET

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** ODÖD AURA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart



Denna besvärjelse gör dig immun mot kyla och drunkning. Med effektgrad 2 är du också immun mot skräck, oavsett källa, och med effektgrad 3 tar du även halv skada av icke-magiska vapen (efter rustning, avrunda uppåt), men full skada av magiska vapen, eld och magi.

SKADA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SMÄRTA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du sänder nekromantiska energier mot en varelse som tar 2T6 i skada i form av inre blödningar. Rustning ger inget skydd och kan inte duckas. Varje ytterligare effektgrad ger en extra T6 i skada. Besvärjelsen fungerar inte på odöda.

SKRÄCK

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** RÄDSLÅ
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du väcker skräck i en varelse. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndsslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 slår du med nackdel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner måste offret slå på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken). Slå en T8 för varje effektgrad och välj det högsta resultatet. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

NIVÅ 3

ANIMERA SKELETT

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ANIMERA KADAVER
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (skelett)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du animerar ett normalt skelett (sid 95 i Regelboken) av en människostor humanoid varelse. Effektgrad 2 låter dig animera två skelett, alternativt öka varaktigheten till ett skift. Med effektgrad 3 kan du animera tre skelett i en kvart, två skelett i ett skift eller en förkämpe i en kvart. Skeletten följer dina instruktioner till punkt och pricka. Du måste själv förse dem med utrustning.

DÖDSHAND

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** LAMSLÅ eller SKADA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du formar en osynlig klo av hat som klöser sig in mot ditt offers hjärta. Attacken ger T8 i skada direkt och ytterligare T8 i skada på varje tur så länge du behåller koncentrationen. Effektgrad 2 ökar skadan till T10 och effektgrad 3 till T12. Rustning ger inget skydd och det går inte att ducka undan attacken. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

TERROR

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** SKRÄCK
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du skickar en våg av dödsskräck omkring dig. Alla inom räckvidden måste slå mot PSY och tvingas slå på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken) om de misslyckas. Slå en T8 per effektgrad för varje offer och välj det högsta resultatet. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

NIVÅ 4

ANIMERA GAST

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** ANIMERA SKELETT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (avliden furste eller mäktig krigare)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du återuppväcker en avliden furste, furstinna eller mäktig krigare till en odöd gast (sid 87 i Regelboken) i din tjänst. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till ett dygn och effektgrad 3 till en vecka. Att hitta kvarlevor av tillräckligt mäktiga individer kan vara klurigt (SL avgör), men turligt nog är de ofta begravda tillsammans med vapen och rustning. I strid bestämmer du vem gästen anfaller men inte exakt vad den gör, det avgörs av ett slag på tabellen för monsterattacker. Du kan bara ha en gast i din tjänst åt gången.





KUMMELKYLA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** TERROR
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du skickar en våg av dödsskräck omkring dig. Alla inom räckvidden tar T6 i skada (rustning skyddar inte), blir nedkylda (sid 54 i Regelboken) och måste slå mot PSY för att undvika att tvingas slå på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken). Slå en T8 per effektgrad för varje offer och välj det högsta resultatet. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

LIVSUTTÖMNING

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** DÖDSHAND
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Din iskalla blick borrar sig in i ditt offers sinne och suger ut dess livskraft. Attacken ger T8 i skada direkt och

ytterligare T8 i skada på varje tur så länge du behåller koncentrationen. Effektgrad 2 ökar skadan till T10 och effektgrad 3 till T12. Rustning ger inget skydd och det går inte att ducka undan den. För varje poäng skada du tillfogar ditt offer läker du själv 1 förlorad KP (upp till ditt maximala värde). Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

NIVÅ 5

ANIMERA MUMIE

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ANIMERA GAST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (avliden furste eller mäktig krigare samt oljor och lindor)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Genom att smörja och linda ett lik efter en avliden furste, furstinna eller mäktig krigare kan du animera en kraftfull, lydigt tjänande mumie. För speldata, se Monsterboken (sid 114) eller nästa sida. Effektgrad 2 ökar varaktigheten till ett dygn och effektgrad 3 till en vecka. I strid bestämmer



Animera skeletthord

MUMIE

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 6 **Skydd:** — **KP:** 42

Resistent: Mumien har inga inre organ och tar därför halv skada av stickvapen.

Eldfängd: Mumier är torra som fnöske och tar dubbel skada av eldattacker.

du vem mumien anfaller men inte exakt vad den gör, det avgörs av ett slag på tabellen för monsterattacker.

ANIMERA SKELETTHORD

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ANIMERA SKELETT och KUMMELKYLA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (skelett)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 50 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Med denna mäktiga besvärjelse kan du animera en hord av skelett (sid 95 i Regelboken) som blint lyder ditt kommando. Det maximala antalet skelett i horden är lika med din grundchans i PSY. Effektgrad 2 fördubblar det maximala antalet och effektgrad 3 fyrfaldigar det. Du kan bara ha en skeletthord åt gången.

ÅTERUPPSTÅ

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** ANIMERA SKELETT och LIVSUTTÖMNING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (färskt lik)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Obegränsad
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan lura döden genom att preparera en ny kropp dit din ande kan fly när din nuvarande kropp avlider. För ritualen krävs liket av en person som inte har varit död mer än ett dygn och som dog på ett sätt som lämnat kroppen intakt (SL avgör). Den balsamerade kroppen kan förvaras i upp till ett år på en plats som du själv väljer, innesluten i magiska energier som skyddar den mot tidens tand.

För att din ande ska hitta rätt krävs ett lyckat slag mot PSY (kan ej pressas). Effektgrad 1 ger nackdel på slaget och effektgrad 3 ger fördel. Om det lyckas vaknar du upp i den nya kroppen en kvart efter dödens inträde, med alla minnen och speldata i behåll förutom att din KAR och FV i alla KAR-baserade färdigheter minskar med T3 (till ett minimum på 3).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Förbannelse!** Det fördömda liket kastar en kraftfull förbannelse över en motståndare inom 10 meter. Offret utsätts för en skräckattack och får en nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Dubbelslag!** Mumien svingar med sina starka nävar och attackerar upp till två motståndare inom 2 meter från varandra. De tar 2T6 i krosskada och slås till marken.
- 3 **Insektssvärm!** Mumien öppnar sitt gap onaturligt stort och spyr ut en svärm insekter över samtliga motståndare inom 4 meter. Insekterna kryper och krälar in under kläder och rustning och biter och river. Offren tar T8 i skada (ingen rustning skyddar) och måste slå var sitt slag mot PSY. Den som misslyckas förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat). Attacken går inte att ducka.
- 4 **Dödligt nappatag!** Det odöda monstret greppar tag i en motståndare och slungar sedan i väg offret med sina onaturligt starka armar. Offret landar liggande 2T6 meter bort och tar lika mycket i skada.
- 5 **Strypning!** Monstret tar ett stort kliv, sträcker ut sina långa, kraftfulla armar och tar ett stadigt stryppgrepp på en motståndare. Offret tar 2T6 i krosskada (rustning skyddar inte) och ytterligare T6 varje gång det är mumiens tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kropps rörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till. Mumien utför inga andra monsterattacker förrän offret når noll KP eller tar sig loss.
- 6 **Hjärtkross!** Mumiens ögon flamlar upp med ett blått ljus, varpå monstret spänner ögonen i en motståndare inom 10 meter och sträcker ut sin hand för att krossa offrets hjärta. Offret tar T10 i skada (rustning skyddar inte), utsätts för en skräckattack och förlorar sin tur i rundan (om den inte redan passerat).





SYMBOLISM

Symbolismen är ett utmärkt exempel på detta med att sanningen alltid har funnits rakt under våra näsor. Titta bara på tecknen som pryder deras grunkor och banér, och fråga sedan dig själv: liknar dessa de tecken som pryder denna boks inkråm, eller är de snarare som hämtade från skriften i ett pentagram – en vedervärdig symbol avsedd för demonåkallan, i syfte att erhålla förbjuden kunskap, skapa oheliga pakter, eller söka allierade i kampen mot allt som är gott? Svaret är förstås givet: symbolister, liksom många andra besvärjare, använder ett skriftspråk förknippat med och inspirerat av demonerna. Ja, jag kan utan skämsel och förbehåll antyda min misstanke att språket i fråga en gång utformades av någon härsklysten demonfurste.

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Symbolisterna är en säregen skara. De flesta ser sig mer som hantverkare än magiker – de skapar föremål som kan användas för att lösa problem eller underlätta tillvaron för sig själva eller personerna de arbetar för. Andra lutar mer åt det konstnärliga hållet och broderar ut sina symboler med tillägg som enbart tjänar ett förskönande syfte, kopplat till respektive symbols användningsområde. Kanske är det just denna pragmatiska eller estetiska hållning som gör att allmänheten sällan visar symbolister den beundran och respekt (eller rädsla) som representanter för andra skolor brukar möta vart än de rör sig? Kanske har det mer med deras stil att göra, då de sällan klär sig i attribut som signalerar magisk skolning utan i stället rör sig med kutryggig möda, nedtyngda av ett otal tunga berlocker som de plägar vara.

UTBREDNING

Att symbolismen har sina rötter i den dimmiga förhistorien råder det ingen tvekan om. Symbolmagi tycks ha existerat så länge som det har funnits skrivtecken. Däremot tvistas det om huruvida konstarten först uppstod bland alver eller dvärgar och kanske är sanningen både och – att den mer estetiskt orienterade grenen utvecklades av alviska bildkonstnärer, medan den mer hantverksmässiga uppstod bland dvärgiska bildhuggare.

Det är just i alvers och dvärgars samhällen som symbolismen är som mest utbredd, även om den inte ens där är särskilt vanligt förekommande. Bland människor hittar man primärt utövarna i mer lantliga miljöer eller inom nomadsamhällen. Visst finns de också i städer och större byar, men individer som är uppväxta där och som drömmer om att bli magiker tenderar att söka sig till mer spektakulära skolbildningar. Symbolister av ankors och vargfolkets släkte är ytterst ovanliga, och även om detsamma kan sägas om halvlingssläktet utmärker de sig mer – där finns nämligen traditionen att utforma själva symbolerna som flätade motiv av blommor, blad och rötter, med inslag av mossor och svamp.

TYPER

De symbolistmagiker som faller under epitetet *hantverkaren* tycks se själva symbolmakandet som lika viktigt som symbolernas potentiella användningsområden, ibland till och med som betydligt viktigare. De kan ägna dagar, månader och år åt att finslipa detaljer, prova nya material och söka efter justeringar som minskar vikt och storlek eller ökar hållfastheten. Samma sak gäller egentligen för *konstnären*, även om tillverkningen då primärt handlar om föremålets skönhet, balans och elegans. Nämnas bör slutligen en typ som skulle kunna kallas *beskyddaren*. Det är nämligen inte ovanligt att rika och mäktiga personer

väljer att anlita en symbolist hellre än en magiker från någon annan skola – dels på grund av karaktären på symbolismens besvärjelser, dels eftersom symbolister tenderar att vara både billigare och mer diskreta än flamboyanta elementalister och mentalister.

SPIRITUS FAMILIARIS

Man kan tro att de förhållandevis introverta och solitära symbolisterna skulle må gott av att knyta till sig en *familiaris*, men det är faktiskt rätt ovanligt. Kanske beror det på den grad av koncentration som krävs under symbolmakandet, kanske riskerar en *familiaris* att bli rastlös och störande för den som vill ägna dagarna åt att snida, mejsla, måla eller brodera? Det är inte förvånande att katten och hunden är mest populära bland de symbolmagiker som ändå skaffar sig en *familiaris*, förmodligen i hopp om att vissa av respektive djurkroppens egenskaper ska följa med – förtjusningen i att sova i det första fallet, den undergivna lydnaden i det andra.

Märke: I tillägg till de förmågor som anges på sidan XXX kan en symbolist förse sin *familiaris* med ett Märke. På detta Märke kan symbolisten placera sina symbolistiska besvärjelser, som därmed blir mobila. Räckvidden för symboler på Märket minskar dock till en femtedel av den normala (alltså exempelvis 4 meter i stället för 20 meter) och besvärjelser med Personlig räckvidd påverkar enbart *familiarisen* själv.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad symbolist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Symbolism, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hantverk, Myter & legender, Smyga, Undvika, Upptäcka fara.

STUDIER I SYMBOLISM

Något som talar till den symbolistiska skolbildningens fördel är att den erbjuder stora möjligheter att hitta lärare som gärna vill föra vidare sitt konsthantverk. Visst kan de riktiga mästarna vara både egensinniga och krävande, men de är alla stolta över sin tradition och välkomnar i allmänhet alla som vill bidra till att föra den vidare. Det enda vida omtalade exemplet på det motsatta är den i sanning uråldriga eremiten Solitor Stenmake som påstås vara född i demonkrigens slutskede och som karvar sina symboler ur urberget under klippblocket han lever på.



”Jo, jag har lite svårt att förstå de av mina kollegor som betraktar ändamålen som underställda medlen. Symboler ska inte vara vackra – de ska fungera, och de ska användas! Låt gå för att landvinningar kan göras av den som grottar ner sig i detaljerna, men vad är vitsen med det om föremålet blir liggande i en byrålåda eller hängande runt halsen på en svassande broderimästare? Nej även om jag uppskattar det mer jordnära, alldagliga förhållningssätt som merparten av mina kollegor har till sin magi – i motsats till vissa harmonister, eldmagiker och illusionister som tycks tro sig vara ett med gudarna – hävdar jag med bestämdhet att medlen är meningslösa om de inte skapas för värdiga ändamål.”

– LERGOLD TVEHÅG, REKTOR



Nivå 1–2: Det finns symbolister som väljer att ansluta sig till en magiakademi, men för den som vill lära sig skolans mest basala besvärjelser är det nog enklast att söka upp någon självständig hantverkar- eller konstnärstyp. De finns inte överallt men är lätta att fråga sig fram till i byar och städer, alternativt i alv- eller halvslingsssamhällen. Kostnaden är normalt 5 guld per skift, men eftersom sådana fristående symbolister ofta är i behov av mynt är det möjligt att KÖPSLÅ om priset.

Nivå 3–4: Det som sägs i stycket ovan gäller i mångt och mycket också för mer avancerad undervisning. Visst är grundkostnaden högre, ofta 50 guld per skift eller mer, men att pruta är fortfarande möjligt och att hitta en villig lärare är inte heller svårt – skulle inte den du redan har vara skicklig nog är prestigen inte större än att denne kan hänvisa dig vidare till en mer erfaren kollega.



Nivå 5: Även symbolismens stormästare, kapabla att lära ut skolans mest kraftfulla besvärjelser, har med rätta rykte om sig att vara tillmötesgående. Om de är fristående från arbetsgivare eller andra sammanslutningar kan faktiskt en hutlös summa guld räcka som betalmedel, men det är ofta

möjligt att betala med en gentjänst i stället. Som exemplen i tabellen nedan visar lägger de gärna över betungande arbetsuppgifter på andra, för att själva slippa lämna hemmets härd och arbetsbänk.

SYMBOLISTMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Trulsa Bergfast	Dvärggumma specialiserad på att infoga in sina magiska symboler i byggnader som borgar och slott på ett i det närmaste omärkligt sätt.	En komet har störtat i en vildvuxen skogstrakt och Trulsa behöver någon som kan ta sig till platsen och där bärga tillräckligt med himlajärn för att hon ska kunna tillverka de magiska kläpparna till Baronessan av Elionors nya koppardörr. Den som lyckas kan ersätta belöningen med undervisning.
Dioneliel	Livfull alv som ser inspiration och musor i allt och alla, och som lever på en prunkande ö i en isande djup insjö.	Dioneliel har inte för vara att ta lärningar, men skulle kunna göra ett undantag i jakten på en dröm. För drygt 120 år sedan träffade mästarin en underskön halvlingsyngling vid namn Fjärd i en fjärran kustby. Hitta honom och ta med honom till ön, så kommer (en gruvligt snopen) Dioneliel att lära dig vad du vill.
Lergold Tvehåg	Ståtlig gubbe med ungdomen i behåll som arbetar för att försöka förbättra symbolismens anseende, numera som rektor för den egenstiftade akademien Runeld.	Lergold överlåter i allmänhet undervisning till sina anställda magistrar, men på senare tid har han dragits med känslan att någon är ute efter hans skalp. Han erbjuder undervisning i utbyte mot beskydd – vilket visar sig behövas när den svartalfiska hyrmördarklanen "Blod, mjöl, salt" attackerar akademien. Frågan är vem som betalat räkningen ...

RITA OCH RISTA

Symbolism fungerar inte riktigt som andra magiskolor. Skolans besvärjelser (dock inte trolleritrick) aktiveras som regel genom att en magisk symbol ristas (vilket tar ett skift), ritas (tar en kvart) eller bara formas i luften av magikernas händer (en handling). Om inget annat anges är varaktigheten för en magisk symbol lika med tidsåtgången (en runda för symboler som formas i luften). Efter varaktigheten försvinner symbolens effekt. Symboler kan SKINGRAS precis som andra besvärjelser.

Permanent symboler: Effekten av en symbol kan göras permanent med PERMANENS (sid XXX) men detta kräver att symbolen ristas i något beständigt material. SIGILL och NEXUS kan inte användas på symbolistbesvärjelser (och behövs som regel inte eftersom deras effekter redan är bundna till ett föremål och har en pågående effekt som inte behöver tillskott av ytterligare kraft).

Rekvisit: Alla besvärjelser i denna skola som följer reglerna ovan har rekvisitetet *symbol*.

ATT SE EN SYMBOL

Många symbolistbesvärjelser aktiveras när ett offer ser symbolen. Grundregeln är att en intelligent varelse inom räckvidden av symbolen (oftast 20 meter), och är vänd mot den, omedelbart ser symbolen. SL har sista ordet i oklara fall. Symbolistens allierade eller andra som känner till risken kan försöka att titta bort, men detta kräver ett slag mot UNDVIKA (ej handling) på varje tur. Vid misslyckande råkar personen kasta en blick på symbolen och drabbas av dess effekt. Det går förstås också att binda för ögonen för att undvika effekten av symboler – en person med förbundna ögon agerar dock som i kompakt mörker (sid 52 i Regelboken).

Stora symboler: Du kan öka räckvidden på din symbol genom att rita (eller rista) den större. För varje extra kvart (eller skift, om du ristar) du lägger på att skapa symbolen ökar räckvidden med 5 meter. Du måste bestämma hur stor symbolen ska bli innan du börjar rita den. Slå för besvärjelsen när du slutför skapandet av symbolen.



SYMBOLISMBESVÄRJELSER EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

TROLLERITRICK

Till skillnad från andra symbolistiska besvärjelser kräver dessa trolleritrick inte att någon symbol ritas.

Chiffer: Du kan lägga ett personligt chiffer över en skriven text, så att endast en namngiven person som du känner kan läsa texten som vanligt. Effekten går att SKINGRA.

Snabbläsning: Du kan läsa en sida text per andetag, och minns det som du läser som om du läst det i vanlig

takt. Du kan lära dig något ur en bok (exempelvis en besvärjelse) på en kvart i stället för ett skift (sid 61 i Regelboken).

Sudda ut: Du suddar ut en sida text som inte huggits in i något beständigt material, bara genom att titta på den.

Diktamen: En fjäderpenna skriver ned det du säger, ordagrant, under en kvart.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

FJÄRRSKRIFT

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Symbolism
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart/skift

Denna symbol måste ritas eller ristas på något, och kan alltså inte bara formas i luften. Om du sedan skriver (eller ritat) något på symbolen kan du projicera denna text (teckning) på valfri plan yta inom räckvidden. Texten framträder som glödande skrift i samma takt som du skriver den på symbolen. Ytan du projicerar på behöver inte vara inom synhåll men du måste ha sett den tidigare. Effektgrad 2 ökar räckvidden till 1000 meter och effektgrad 3 till en mil.





LOCKELSE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Symbolism
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol lockar alla som ser den att komma närmare. Den som ser symbolen måste slå mot PSY (ej handling) på sin tur. Om det misslyckas måste offret röra sig i normal hastighet (sprint krävs inte) mot symbolen, och kan inte vända bort blicken, vilket ger nackdel på **UPPTÄCKA FARA**. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. Offren är fullt förmögna att slåss, det är bara förflyttningen mot symbolen som är tvingande. Ett nytt försök att motstå effekten får göras på varje tur, och så snart slaget har lyckats är effekten bruten för den personen.

RÄMNA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Symbolism
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Genom att hastigt rita denna symbol på ett icke-levande och icke-magiskt fysiskt föremål – exempelvis ett vapen eller en dörr – tar föremålet 2T10 i skada. Eventuellt skyddsvärde ger inget skydd. Skadan ökar med T10 för varje extra effektgrad utöver den första.

SKÖLDRUNA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Symbolism
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol skapar en osynlig sköld runt en person som ger en nackdel per effektgrad på alla attacker med icke-magiska vapen mot personen. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv.

TVEKAN

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Symbolism
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift

- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Alla som ser din symbol måste slå mot PSY på sin tur (ej handling). Vid misslyckande drabbas offret av starkt tvivel och tvekan, vilket gör att offret måste byta till sig det sämsta (sista) tillgängliga initiativkortet (om strid pågår) samt får nackdel på alla färdighetslag. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. Ett nytt försök att motstå effekten får göras på varje tur, och så snart slaget har lyckats är effekten bruten för den personen.

NIVÅ 2

AVSKÄRMA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSKRIFT
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Symbolen hindrar alla former av teleportering och annan magisk transport till eller från en plats. Effektgrad 1 avskärmar ett rum, effektgrad 2 ett hus och effektgrad 3 en hel stad.

FÖRSTÄRKA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** RÄMNA
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol förstärker en dörr, en vägg, en bro eller en pelare under varaktigheten. Objektets skyddsvärde ökar med 10 poäng per effektgrad.

MAGISKÖLD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SKÖLDRUNA
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol skyddar en person mot magi. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. Alla besvärjelser som riktas mot personen får en nackdel per effektgrad.





Lockelse

STOPP

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** TVEKAN
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Den som ser din symbol måste klara ett slag mot PSY för att alls kunna röra sig mot den. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. Ett nytt försök att motstå effekten får göras på varje tur, och så snart slaget har lyckats är effekten bruten för den personen.

NIVÅ 3

HÄMNDRUNA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** MAGISKÖLD
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift

- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol skapar en osynlig sköld runt en person som ger en nackdel per effektgrad på alla attacker med icke-magiska vapen mot personen. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. Om en attack mot personen missar träffas i stället den som utförde attacken.

KRAFTKÄLLA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** FÖRSTÄRKA
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Handling/kvart/skift

Alla inom räckvidden utom du själv får tillbaka T6 förlorade VP och återhämtar ett tillstånd per effektgrad. Effekten inträffar när besvärjelsen läggs eller när en person kommer inom räckvidden under varaktigheten. Alla utom du själv påverkas av symbolen, vänner som fiender. En person kan bara dra nytta av symbolen en gång för varje gång besvärjelsen läggs.





MAGIVORTEX

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** AVSKÄRMA och MAGISKÖLD
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Handling/kvart/skift

Din symbol skapar en virvel som suger i sig all magisk kraft i närheten. Alla inom räckvidden förlorar T6 VP per effektgrad när de först kommer innanför symbolens räckvidd och varje effektgrad ger en nackdel på alla försök att lägga besvärjelser inom räckvidden. Attacker från magiska föremål inom räckvidden räknas inte som magiska (föremålens övriga effekter kvarstår). Du påverkas inte själv av effekterna men alla andra påverkas, vänner som fiender.

SKRÄCKSLÅ

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** STOPP
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Alla som ser symbolen måste klara ett PSY-slag med nackdel för att inte tvingas slå ett slag på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken). Slå en T8 för varje effektgrad och välj det högsta resultatet. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

NIVÅ 4

FÖRBLINDA

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** SKRÄCKSLÅ
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Alla som ser din symbol måste klara ett slag mot PSY (ej handling) för att inte bli förblindade under en kvart. De räknas då som att de slåss i kompakt mörker (sid 52 i Regelboken). Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. När effekten har upphört är offret immun mot effekten av just denna symbol. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.



Rista fästning



GOLEM

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KRAFTKÄLLA och HÄMNDRUNA
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart/skift

Du ritar eller ristar symboler på en lerfigur eller stenstaty och väcker den till liv som en golem. Golemen tjänar dig som livvakt och följer dina order. Se speldata i rutan nedan.

GOLEM	
Förflyttning: 8	KP: 8 per effektgrad
Skydd: 6	
Vapen: Nävar av sten. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas eller pareras) och gör T6 krosskada per effektgrad.	

PORTAL

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** MAGIVORTEX
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Handling/kvart/skift

Symbolen skapar en portal till en annan plats inom en kilometer. Du måste antingen se destinationen eller ha besökt den tidigare. Personer av upp till människostorlek kan passera genom portalen med en normal förflyttning. Vid effektgrad 2 ökar räckvidden till 1 mil, och vid effektgrad 3 till 10 mil.

SPEGLA MAGI

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** HÄMNDRUNA och MAGIVORTEX
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Runda/kvart/skift

Din symbol skyddar en person mot magi och kan repellerar besvärjelser riktade mot målet tillbaka mot angriparen. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. Alla besvärjelser som riktas mot den skyddade personen av en annan magiker (inte du själv) får en nackdel per effektgrad. Om en påverkad besvärjelse misslyckas drabbas i stället den magiker som lade besvärjelsen av effekten. SL avgör effekten i oklara fall.

NIVÅ 5

FÖRSTENA

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** GOLEM och FÖRBLINDA
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling/kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Handling/kvart/skift

Alla som ser symbolen måste klara ett PSY-slag eller förvandlas till sten under varaktigheten. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. I förstenad form kan offret inte utföra några handlingar eller röra sig (inte ens prata), men får i gengäld skyddsvärde 10. Offrens utrustning förstenas tillsammans med dem. Besvärjelsen har ingen effekt på monster och odöda.

RISTA FÄSTNING

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** GOLEM
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Genom att rista dina symboler i berget reser du en hel byggnad av sten. Effektgraden bestämmer vilken typ av byggnad som du föder ur berget. Effektgrad 1 ger en liten stuga, effektgrad 2 ett torn i två våningar och effektgrad 3 ger ett muromgärdat kastell. Byggnadens väggar och murar har skyddsvärde lika med 10 gånger effektgraden och tål 20 poäng skada per effektgrad innan de rämnar. Efter varaktigheten vittrar byggnaden till sand.

RUNFÄNGELSE

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** MAGIVORTEX och PORTAL
- ◆ **Rekvisit:** Symbol
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart/skift
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart/skift

Du ritar eller ristar en symbol med en persons namn i. Om denna varelse ser symbolen måste den klara ett slag mot PSY eller försvinna in i symbolen och bli fången där under varaktigheten, tillsammans med sin utrustning. Effektgrad 1 ger fördel på PSY-slaget, effektgrad 2 ger ett vanligt slag och effektgrad 3 ger nackdel. Du kan rita eller rista symbolen på ett föremål som du sedan tar med dig. Om besvärjelsen ges permanent varaktighet med PERMANS åldras offret inte under fångenskapen. Besvärjelsen fungerar inte på monster och odöda.







ALKEMI

Det bubblar och fräser ur alkemistens kittel, så som det gör ur kockens. Och häxans. För den enfaldige kan det tyckas som om alkemin arbetar med enbart naturliga procedurer och ingredienser. Kanske stämmer det i viss utsträckning, men tittar man lite närmare visar det sig snart att dessa elixirkokande drogmånglare ofta rör ihop komponenter som enligt bättre vetande aldrig borde blandas – det är så de uppnår sina mest mystifika effekter! Själva hävdar de att de har fått sina kunskaper i rakt nedstigande led från gudar eller drakar, men det är förstås inte sant. Ingen gud skulle instruera någon att beblanda det oblandbara, och ingen drake skulle vara oklok nog att utmana gudarna på det sättet. Nej, nog ligger det nära till hands att misstänka demonfurstar igen, möjligen förklädda av allierade illusionister ...

– UTDRAK UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Var kommer allt ifrån? Vad består saker och ting av? Hur blir saker och ting till? Det är sådana frågor som upptar alkemisternas tankar och som ligger till grund för alkemin. Oavsett om alkemisten verkar i ett stadsbaserat laboratorium eller vid en bubblande kittel i djupet av någon skog handlar dennes värv om att förstå naturliga fenomenens egenskaper, och i förlängningen om att använda denna förståelse för att förädla och till och med transformera det naturliga. En skicklig alkemist kan använda sina kunskaper för alla möjliga ändamål, för att hela, harma, skydda, stärka – ja, mästeralkemisten kan till och med leva för evigt i ett i stort sett obegränsat välstånd.

UTBREDNING

Demokrito utmålas i allmänhet som alkemins portalfigur, men om sanningen ska fram byggde han bara vidare på en redan långt utvecklad kunskapsstradition. Visst var det många som fick upp ögonen för alkemins potential när han för drygt 350 år sedan envetet förfäktade påståendet att alla världens föremål är uppbyggda av kombinationer av ett begränsat antal komponenter, så kallade "urpartiklar". Men även om han satte nya förnäma ord på alkemins teorier och procedurer var innehållet mest gammal skåpmat som gått i arv mellan mästare och lärlingar sedan långt innan demonkrigen.

Individer som är nyfikna på hur världen är uppbyggd, och som vill lära sig att manipulera densamma, finns förstås inom alla släkten. Möjligen kan man säga att dvärgar och alver visar mindre intresse för alkemi, av olika anledningar – de förstnämnda eftersom de av tradition hyser en större kärlek till metaller än växtlighet, de senare på grund av en lika traditionstyngd vördnad för den orörda naturen. Människor tenderar att, i likhet med Demokrito, betrakta alkemin som en lära där lika vikt fästs vid teoriutveckling som vid förfinandet av proceduren. Den strömningen har förvisso snappats upp av många ankor, halvlingar och vargfolksalkemister, men de lägger vanligen större vikt vid själva hantverket.

TYPER

Nämner du ordet alkemi för någon ur den breda allmänheten får du sannolikt en fnyssning till svar och en kommentar som klargör att personen i fråga inte befattar sig med "kvacksalvande världsvrängare". Det de då syftar på är två typer av alkemister som bäst benämns *filosofen* och *alstraren*. Filosofen bekymrar sig inte särdeles mycket om praktisk tillämpning, utan vill framför allt förstå och förklara världens beskaffenhet, medan alstraren i huvudsak är uppslukad av att nyttja alkemins lärdomar i syfte att skapa nya fenomen, föremål, material och effekter. Men vad folk i gemen missar är att de ganska ofta kommer i

kontakt med alkemister, oavsett om de bor i en stad eller en liten byhåla – *drogmånglare* som saluför allehanda oljor, pastor, krämer och grunkor för olika ändamål.

SPIRITUS FAMILIARIS

Som alkemist är du ständigt på jakt efter ingredienser, och dessa står som regel att finna ute i vildmarken. Alkemister väljer ofta en djurhamn med naturlig fallenhet för förmågor som är tjänliga i det vilda – att spåra, spana och varna vid inkommande fara. Hunddjur är populära och så även småfåglar.

Samla: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX, kan du som alkemist ge din familiaris förmågan Samla. Till en kostnad av 1 VP kan din familiaris hämta upp till T6 småsaker inom 10 meter från dig och lämna dem till dig. Detta är inte minst behjälpligt när material för olika brygder och dekokter ska skördas – användning av förmågan ger en fördel på slaget mot **VILDMARKSVANA** för att samla örter (nedan).

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad alkemist och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Alkemi, Bestiologi, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Köpslå, Läkekonst, Myter & legender, Vildmarksvana. Du får dessutom ett litet fältlaboratorium (sid XXX) samt T6 doser allmänna örter (se avsnittet om ingredienser på sid XXX) som del av din startutrustning.

STUDIER I ALKEMI

ALKEMI är en magiskola (och en sekundär färdighet) och lärs in på samma sätt som andra magiskolor. Alkemins "besvärjelser" kallas i stället *recept* men dessa lärs in på samma sätt som besvärjelser i andra skolor.

Det är relativt vanligt att alkemister tar sig an vetgiriga ungdomar, men kanske inte i det huvudsakliga syftet att föra sina kunskaper vidare. Snarare brukar de handla om att de vill ha sällskap när de ger sig ut på samlarstråt, hjälp att skörda och dissekera, och inte minst ett bollplank för diskussioner om alkemins tillämpning och filosofiska grundvalar. Eller, inte ett bollplank. Och kanske inte diskussioner. Mången alkemistudent måste i stället finna sig i att få sina öron sönderbabblade av en läromästare som inte är ett dugg intresserad av deras idéer eller åsikter.





”Allt kan bli vad som helst. Vad som helst kan bli allt annat. Visst går utvecklingen i maklig takt, men de framsteg vi gör från dag till dag, år till år talar sitt tydliga språk – vi har knäckt gåtan om tillvarons grundläggande beskaffenhet: urpartiklarna. Än återstår att kartlägga dem alla, och att utforska deras egenskaper. Och förstås att kultivera procedurerna som används för att isolera, skörda och komponera dem på ett så effektivt sätt som möjligt. Tro mig, en vacker dag kommer vi att ha fullständig kontroll över världen. Vi kommer att kunna uppfylla alla tänkbara behov och önskemål. Vill du att dina snöskor också ska fungera som nödkost? Då fixar vi det. Har du vatten i överflöd men är sugen på vin? Lita på oss. Behöver du en örn, ge oss en gås och bered dig på att häpna!”

– ULIMOR AV FEJOM, TEORETISK NATURFILOSOF

Nivå 1–2: Alkemins mest basala recept kan den hågade inhandla för ynka 5 guld, och då får denne även instruktioner rörande tillredningen – något som brukar klaras av på ett skift. Skulle studenten sakna pekuniära medel finns förstås möjligheten att betala med insamlade ingredienser i stället (se tabellen på sid XXX).

Nivå 3–4: När det gäller mer avancerade recept är det framför allt den drogmånglande typen av alkemist som är villig att dela med sig av skolans mysterier – och då i förhoppningen att studenten ska stanna en tid och bidra till verksamhetens omsättning. Oavsett om du stannar eller inte kostar det förstås en slant: åtminstone 50 guld i

klingande mynt. Vill du hellre betala med insamlade ingredienser duger det inte att komma dragande på ett fång vissna ruskor – värdet av de enskilda varorna måste vara minst 2 guld för att vara brukbara i sammanhanget.

Nivå 5: Alkemister med tillgång till skolans mest kraftfulla recept håller förstås hårt på sina hemligheter. De är dessutom ofta ekonomiskt oberoende, så att erbjuda guldtackor eller en säck trolltänder tjänar lite till. Tabellen på sidan XXX presenterar några exempel på vilken typ av insatser som behövs för att locka skolans skickligaste utövare till undervisningslabbet.



ALKEMIMÄSTARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Mandolin Nysört	Rundlagd halvling med smak för syltor, patéer och korv. Driver en välbesökt butik vid stadstorget och lever i högönsklig välmåga.	Den förmögne halvlingen har tröttnat på all världens delikatesser. I stället har han utvecklat en smak för det exotiska, och kan tänka sig att dela med sig av sina kunskaper i utbyte mot nya smaksensationer. Bland varor vars kött han ännu inte försökt processa finns jättebläckfisk, rock, kimera och jätteamöba.
Baraka Ranhart	Kringvandrande vargkvinna med ett filosofiskt sinnelag, fast besluten att begripa sig på "världsalltets lagbundenheter".	Baraka har egentligen allt hon önskar av livet, utom ett exemplar av Karliur Jungels originalverk "Tånagelareans betydelse för det kosmiska medelvärdet" – något hon ofta påtalar i möten med främlingar. Blir hon erbjuden verket i fråga (omfattande tre band spridda för vinden) i utbyte mot undervisning kommer hon gladeligen att acceptera.
Metusel Gnejser	Skräckinjagande kärring som lever i en ensam stuga mellan en handfull glesbygdsbyar.	Rykten hävdar att Metusel håller någon inspärrad på hemlig plats i vildmarken – vilket är olagligt i hennes trakter. Rollpersonerna kan hitta den fångslade som visar sig vara en nymf vars tårar Metusel vill åt. Vetskapen kan användas för att utpressa alkemisten och på så sätt tillgodogöra sig ett recept. Om rollpersonerna sedan väljer att befria nymfen kan de räkna med att ha en ärkefiende i hämlarna!

ALKEMISKA SUBSTANSER

Alkemi skiljer sig från andra magiskolor då du inte lägger besvärjelser direkt i din omgivning utan skapar magiska substanser, ofta drycker. Om inget annat anges vid receptet konsumeras eller appliceras substansen (med en handling), varpå effekten omedelbart utlöses.

Tillredning: Att tillreda ett alkemiskt recept tar som regel ett skift. Ett slag mot ALKEMI avgör om du lyckas. Du slår slaget och spenderar dina VP vid tillredningens slut. Om du lyckas framställer du en dos av den alkemiska substansen, och varje effektgrad utöver den första ger ytterligare en dos. Varje dos räknas som ett föremål.

Effektgrad: Förutom för gifter har alkemiska substanser inte effektgrader. I stället avgör effektgraden hur många doser av substansen som produceras.

Ingredienser: Alkemiska recept kräver ingredienser som anges vid varje recept. Ingredienserna förbrukas när receptet tillreds, även om slaget misslyckas. Läs mer om ingredienser nedan.

Laboratorium: För att tillreda ett alkemiskt recept bör du ha tillgång till redskap såsom kokkärl, mortlar, trattar, glaskolvar och glasflaskor att förvara de färdiga dryckerna i. Ett litet fältlaboratorium som innehåller de viktigaste redskapen räknas som ett Sällsynt föremål med vikt 1

och kostar vanligtvis 50 guldmynt. Som nybakad alkemist får du dock ett sådant fältlaboratorium som del av din startutrustning.

Alla recept i denna magiskola har rekviritet *alkemiskt laboratorium* och detta anges därför inte vid varje recept. Det går att tillreda alkemiska recept i ett vanligt kök om nöden kräver, men det ger nackdel på slaget. Ett större, välutrustat alkemiskt laboratorium som fyller ett helt rum ger i stället fördel på slag mot ALKEMI, men kostar 500 guldmynt eller mer.

Hållbarhet: När ett alkemiskt recept väl är tillrett håller en alkemisk substans vanligtvis för evigt, eller i alla fall så länge att det saknar betydelse för spelet. En alkemisk substans kan dock göras verkningslös med en MOTRITUAL (sid XXX) – bara SKINGRA räcker inte.

INGREDIENSER

Varje alkemiskt recept kräver vissa ingredienser. Ingredienser kan vara av allehanda slag och mäts i doser. En dos av varje ingrediens krävs för att framställa en dos av den färdiga substansen, om inget annat anges. Doser av ingredienser är småsaker. Se listan på nästa sida över några vanliga (och mindre vanliga) ingredienser.

Allmänna örter: En grundläggande ingrediens som många recept kräver är *allmänna örter*. Som alkemist gör

INGREDIENSER

INGREDIENS	PRIS PER DOS	TILLGÅNG
Allmänna örter	2 silver	Vanlig
Älvstoft	8 guld	Unik
Björntand	4 silver	Ovanlig
Bläckfiskbläck	5 silver	Sällsynt
Demonblod	10 guld	Unik
Drakblod	10 guld	Unik
Draktand	10 guld	Unik
Fladdermusblod	2 silver	Ovanlig
Gripfjäder	5 guld	Sällsynt
Hjorthorn	2 silver	Ovanlig
Hydrablod	6 guld	Unik
Järnfilspån	1 silver	Vanlig
Jätteblod	3 guld	Sällsynt
Kol	5 koppar	Vanlig
Likätarben	1 guld	Sällsynt

INGREDIENS	PRIS PER DOS	TILLGÅNG
Mantikoratagg	2 guld	Sällsynt
Minotaurhorn	4 guld	Sällsynt
Nymftårar	3 guld	Sällsynt
Salpeter	1 silver	Ovanlig
Sjöormsgalla	2 guld	Sällsynt
Spindelgift	3 guld	Sällsynt
Svavel	3 silver	Ovanlig
Trollblod	1 guld	Sällsynt
Trollgalla	2 guld	Sällsynt
Trolltand	1 guld	Sällsynt
Ulv tand	5 silver	Sällsynt
Vampyrblod	7 guld	Unik
Vargblod	3 silver	Ovanlig
Vätteblod	5 silver	Ovanlig
Vildsvinsbete	2 silver	Ovanlig

du klokt i att ständigt ha ett litet lager av allmänna örter i din packning.

Hitta örter: Om du ägnar ett skift åt att samla växter i naturen (sid 103 i Regelboken) kan du välja att hitta T6 doser allmänna örter i stället för mat om ditt slag mot **VILDMARKSVANA** lyckas. Mer sällsynta örter kan också hittas om SL bedömer det rimligt, men då oftast bara en dos per lyckat slag.

Utvinna ingredienser: Vissa mer ovanliga ingredienser måste utvinnas ur (oftast) döda djur och monster, vilket tar en kvart och kräver ett slag mot **BESTIOLOGI**. Ett lyckat slag ger T3 doser av ingrediensen, och ett drakslag ger T6 doser. Misslyckas slaget kan inget mer försök göras på samma djur eller monster.

TROLLERITRICK

Till skillnad från de flesta andra magiskolor har alkemi inga trolleritrick.





ALKEMIRECEPT EFTER NIVÅ

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

RECEPT

NIVÅ I

CHOCKPULVER

- ◆ Nivå: 1
 - ◆ Krav: Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Salpeter, svavel
- Kan blåsas i ansiktet på ett offer upp till 4 meter bort (slå mot SLAGSMÅL) och gör offret Omtöcknat vid träff.

FLYTANDE MOD

- ◆ Nivå: 1
 - ◆ Krav: Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, björntand
- Läker tillståndet Rädd.

FÖRLAMANDE GIFT

- ◆ Nivå: 1
- ◆ Krav: Alkemi
- ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, fladdermusblod

Se sidan 53 i Regelboken. Kan luras i offret eller strykas på ett vapen. Giftstyrkan är 12 plus 3 för varje effektgrad utöver den första.

HELBRÄGDVATTEN

- ◆ Nivå: 1
 - ◆ Krav: Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, hjorthorn
- Läker tillståndet Krasslig.

LUGNANDE BRYGD

- ◆ Nivå: 1
 - ◆ Krav: Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, mjöd
- Läker tillståndet Arg.

RUSDRYCK

- ◆ Nivå: 1
 - ◆ Krav: Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, svavel
- Läker tillståndet Uppgiven.





SKÄRPEDRYCK

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, vargblod
- Läker tillståndet Omtöcknad.

UPPIGGANDE DEKOKT

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, vildsvinsbete
- Läker tillståndet Utmattad.

ÖRTBRYGD

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Alkemi
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter
- Ger en fördel på slag mot LÄKEKONST för den som vårdar någon som lider av en sjukdom (sid 53 i Regelboken).

NIVÅ 2

DIMRIDÅ

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** CHOCKPULVER
 - ◆ **Ingredienser:** Kol, salpeter, svavel, bläckfiskbläck
- En rökbomb som kan kastas upp till STY meter och skapar en tjock rök i området inom 4 meter från nedslagspunkten. Röken hindrar all sikt och alla i området agerar som i kompakt mörker (sid 52 i Regelboken). Slå en T4 utomhus och en T8 inomhus i början av varje runda. På en etta skingras röken.

KÄRLEKSDRYCK

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** FLYTANDE MOD och SKÄRPEDRYCK
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, nymftårar
- Ger fördel på alla KAR-baserade färdigheter riktade mot den som druckit brygden under ett skift.

LÅSSYRA

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** RUSDRYCK
 - ◆ **Ingredienser:** Svavel, trollgalla
- Fräter sönder ett lås eller annat mindre metallföremål på en kvart.

LÄKEBLASK

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** ÖRTBRYGD
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, vätteblod
- Läker omedelbart T6 KP.

MOTGIFT

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** FÖRLAMANDE GIFT
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, sjöormsgalla
- Avbryter den fulla effekten av ett gift (sid 52 i Regelboken). Begränsade effekter kvarstår.

PUFFKNYTE

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** CHOCKPULVER
 - ◆ **Ingredienser:** Kol, salpeter, svavel
- Kan kastas upp till STY meter (slå mot SLAGSMÅL) och gör T8 i eldskada vid träff. Kan även användas för att tända en lägereld.

SÖVANDE GIFT

- ◆ **Nivå:** 2
 - ◆ **Krav:** FÖRLAMANDE GIFT
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, spindelgift
- Se sidan 53 i Regelboken. Kan luras i offret eller strykas på ett vapen. Giftstyrkan är 12 plus 3 för varje effektgrad utöver den första.

NIVÅ 3

DÖDANDE GIFT

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** SÖVANDE GIFT
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, spindelgift
- Se sidan 52 i Regelboken. Kan luras i offret eller strykas på ett vapen. Giftstyrkan är 12 plus 3 för varje effektgrad utöver den första.

FRÄTSMET

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** LÅSSYRA
 - ◆ **Ingredienser:** Svavel, trollgalla, likätarben
- Segflytande syra som kan kastas upp till STY meter (slå mot SLAGSMÅL) och gör T8 i skada vid träff. Om målet bär rustning minskas rustningens skyddsvärde lika mycket permanent (gäller inte naturligt skydd).





KVICKNEKTAR

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** MOTGIFT och SKÄRPEDRYCK
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, gripfjäder
- Ökar SMI till 18 under ett skift, vilket påverkar skadebonus för SMI (som blir +T6) och förflyttningsförmåga (sid 25 i Regelboken). Låker även tillståndet Omtöcknad. Alla SMI-baserade färdigheter får fördel (men FV påverkas inte).

LÄKEDRYCK

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** LÄKEBLASK
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, trollblod
- Låker omedelbart 2T6 KP.

SKÖNHETSTINKTUR

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** RUSDRYCK och KÄRLEKSDRYCK
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, vampyrblod
- Ger fördel på alla KAR-baserade färdigheter under ett skift. Låker även tillståndet Uppgiven.

SOLPUFF

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** PUFFKNYTE
 - ◆ **Ingredienser:** Kol, salpeter, svavel, mantikoratagg
- Kastas på marken och skapar en ljusblxt så stark att alla inom 10 meter som inte är beredda måste klara ett slag mot UNDVKA (ej handling) eller bli bländade och förlora sin nästa tur (de kan heller inte utföra reaktiva handlingar innan dess). Nattpolk tar dessutom T6 i skada av ljusblxten (rustning skyddar inte).

STYRKEDROPPAR

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** MOTGIFT och UPPIGGANDE DEKOKT
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, jätteblod
- Ökar STY till 18 under ett skift, vilket påverkar skadebonus för STY (som blir +T6) och bärförmåga (som blir 9). Låker även tillståndet Utmattad. Alla STY-baserade färdigheter får fördel (men FV påverkas inte).

VISDOMSELIXIR

- ◆ **Nivå:** 3
 - ◆ **Krav:** MOTGIFT och LUGNANDE BRYGD
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, trolltand
- Ger fördel på alla INT-baserade färdigheter under ett skift. Låker även tillståndet Arg.

NIVÅ 4

DE VISES STEN

- ◆ **Nivå:** 4
 - ◆ **Krav:** VISDOMSELIXIR
 - ◆ **Ingredienser:** Demonblod, drakblod
- Producerar en dos av De vises sten, som används som ingrediens i andra recept.

GIFTDIMMA

- ◆ **Nivå:** 4
 - ◆ **Krav:** DÖDLIGT GIFT och DIMRIDÅ
 - ◆ **Ingredienser:** Kol, salpeter, svavel, spindelgift
- En giftbomb som kan kastas upp till STY meter och sprider giftig dimma i området inom 4 meter från nedslagspunkten. Alla som befinner sig i området drabbas av giften. Giften kan vara förlamande, sövande eller dödligt, och har giftstyrka 15.

HELANDE ÅNGOR

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** LÄKEDRYCK och DIMRIDÅ
- ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, salpeter, svavel, trollblod

Kokande kittel som sprider helande ångor under ett skift. Alla som tar en kort vila inom 4 meter från kitteln får samma effekt som vid en lång vila.

LÄKETINKTUR

- ◆ **Nivå:** 4
 - ◆ **Krav:** LÄKEDRYCK
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, hydrablod
- Låker omedelbart 3T6 KP och 3T6 VP.

SPRÄNGKLOT

- ◆ **Nivå:** 4
 - ◆ **Krav:** SOLPUFF
 - ◆ **Ingredienser:** Kol, salpeter, svavel, järnfilspån
- Kan kastas upp till STY meter (slå mot SLAGSMÅL) och gör 3T6 i krosskada på målet och alla inom 4 meter från det.

STRIDSDUNSTER

- ◆ **Nivå:** 4
 - ◆ **Krav:** STYRKEDROPPAR
 - ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, salpeter, svavel, jätteblod
- Kokande kittel som sprider stärkande ångor under ett skift. Alla som tar en kort vila inom 4 meter från kitteln får fördel på alla attacker i närstrid under det kommande skiftet.



NIVÅ 5

HOMUNCULUS

- ◆ **Nivå:** 5
 - ◆ **Krav:** DE VISES STEN
 - ◆ **Ingredienser:** De vises sten, likätarben, trollblod
- En liten människoliknande varelse, cirka tre decimeter hög, som följer dina kommandon. Den har 6 KP, förflyttningsvärde 8, FV 15 i SMYGA och UNDVIKA och ökar ditt maximala VP med 2 så länge den finns inom 10 meter från dig. Den är dock olydig och måste ÖVERTALAS att inte rymma varje dag.

LIVSELIXIR

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** LÄKETINKTUR
- ◆ **Ingredienser:** Allmänna örter, De vises sten, hydrablod

Återställer omedelbart alla förlorade KP och VP och läker alla tillstånd, sjukdomar, gifteffekter och svåra skador. Den som har noll KP och tar livselixir slutar slå döds slag.

SKAPA GULD

- ◆ **Nivå:** 5
 - ◆ **Krav:** DE VISES STEN
 - ◆ **Ingredienser:** De vises sten, järnfilspån
- Varje skapad dos blir till guld motsvarande T8 × 10 guldmynt.

Homunculus







MAGISKT HANTVERK

Inte nog med att de skrumphjärtade demon-tjänare vi kallar magiker tillåts sprida sitt mörker mitt ibland oss – de har också utverkat tekniker för att placera besudlade redskap i händerna på intet ont anande äventyrare och hjältepiltar. Är det en slump att det ”magiska” svärd som skär djupare i fienden också glufsar i sig av svärdssvingarens blod, eller själ, eller sviker i farans stund? Förstås inte, för där i klingan sitter en illvillig kaosfilur med ett konstant flin på sina blodiga läppar. För all del, skaffa dig en magisk gördel, pilbåge eller luva. Skaffa dig ett magiskt spetum. Men vet att du då blir exakt vad de så kallade ”magiska hantverkarna” avser att skapa: ett onskans redskap!

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Konsten att banka, brodera eller rista in magisk kraft i döda föremål tillhör de minst prestigefulla av magiska praktiker. Företrädare för andra skolor tenderar att se de magiska hantverkarna som levebröds- smagiker, vilka primärt använder sina krafter för att sätta mat på bordet och sula om slitna kängor, och kanske med viss rätt. Man hittar inte sällan små krypin i anslutning till städernas smedjor och rustningsmakare där tjänstvilliga hantverksmagiker står redo att bättra på grannarnas alster.

Det räcker dock att dela en ynka sejdel svagdricka med en representant för skolan för att förstå att de utgör ett skräp med enorm stolthet över sitt värv. De tenderar att se sig som förädlare av det alldagliga, som mirakelmästare med förmågan att göra magiska krafter tillgängliga för vanligt folk. Och de har gott om idoler att ta efter – legendariska smeder, kopparslagare, gravörer och virkningsvirtuoser vars föremål bokstavligen har format historien.

UTBREDNING

Det magiska hantverket har ett anrikt förflutet, och dess utövare har skapat mängder av ting som gått till historien tillsammans med sina beryktade ägare. Exakt när och hur denna avancerade form av traditionella hantverk utvecklades finns det många åsikter om, men ingen betvivlar att det skedde innan demonkrigen, kanske långt dessförinnan.

Numera finns magiska hantverkare av alla möjliga typer och i alla möjliga sammanhang – från knypplande vargfolksgummor i avlägsna bergsbyar till avlärda finsmeder i människostädernas palats. Möjligen kan man hävda att det finns en viss skillnad mellan folken avseende hantverkstyp – att människor och dvärgar tycks mer fascinerade av metallarbeten som vapen och rustningar medan övriga primärt ägnar sig åt sömnad, snickerier och finsmideri. Men egentligen är undantagen allt för många för att legitimera en sådan generalisering.

TYPEN

De förekommer som sagt i vitt skilda sammanhang, men skulle man försöka sig på att sammanfatta sinnebilderna av en hantverksmagiker framträder tre ganska tydliga typer. Dels har vi alltså *brukstillverkaren*, vilken står till allmänhetens tjänst, ibland etablerade i städerna, ibland kringresande mellan byar i jakt på hugade spekulanter. Den mer flärdfulla och konstnärligt sinnade *hovleverantören* rör sig i finare kretsar, och om de inte redan har försett en eller annan kunglighet med ett lika vackert som användbart föremål så drömmer de om den dagen. Slutligen finns förstås den typ vi kan kalla *dådmakaren*, vilken är lika sugen på att använda som att producera magiska föremål, att sätta sina egentillverkade pryttlar och pinaler på prov ute i fält – ju mer utmanande, desto bättre.

SPIRITUS FAMILIARIS

En hantverksmagikers spiritus familiaris lever i allmänhet ett hektiskt och tämligen kärlekslöst liv. Huvudorsaken till att de alls blir till har med specialförmågan Hjälpreda att göra (nedan). Därutöver ägnas deras dagar huvudsakligen åt att hämta pryttlar och pinaler kopplade till hantverket, varvat med att motta bannor eller förminskande tillmälen när dess fysiska gestalt inte lämpar sig för att stå till tjänst på det sätt som mästarerna önskar. Vad gäller val av värdkropp tenderar den magiska hantverkaren att prioritera just förmågan att apportera, möjligtvis med tillägget att djurhamnen bör vara stark eller tung nog för att hantera en bälg.

Hjälpreda: Vid sidan om de förmågor som anges på sidan XXX, kan du som hantverksmagiker ge din familiaris Hjälpreda. Till priset av 2 VP assisterar din familiaris vid skapandet av ett magiskt föremål, vilket ger en fördel på slaget.

STARTFÄRDIGHETER

Följande färdigheter är lämpliga för en nybakad hantverksmagiker och får väljas som de sex tränade för yrket (sid 25 i Regelboken): Magiskt hantverk, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hammare, Hantverk, Kniv, Köpslå, Myter & legender.

STUDIER I MAGISKT HANTVERK

På samma sätt som musikalitet krävs för att lära sig harmonism behöver den som vill lära sig magiskt hantverk först blir skicklig i utförandet av den vardagliga versionen av värvet. För att lära sig färdigheten **MAGISKT HANTVERK** krävs därför minst FV 12 i **HANTVERK**. Detta gäller även nybakade magiska hantverkare. Notera att **MAGISKT HANTVERK** baseras på INT som andra magiskolor (till skillnad från **STY** som vanligt **HANTVERK**).

Vad gäller utbildning finns stora likheter mellan de magiska hantverkarna och deras vardagliga motsvarighet. Detta är åtminstone sant när det gäller den typ som kallas *brukstillverkaren*, vilken har all anledning att skaffa sig hjälp i verkstaden – någon som kan ägna sig åt slit- och smutsgöra, och som så småningom kan sköta produktionen av enklare magiska föremål. Även *dådmakare* åtar sig ibland ansvaret att guida och skola en skyddsling, vilka i likhet med riddares väpnare får bereda sig på att bära tungt, ta hand om drag- eller riddjur, och putsa utrustning som klätts i vägdamm eller gyttja. Skulle en mer flärdfull hantverksmagiker åta sig en lärling är det förmodligen i avsikt att få paradera över stadens kullerstenar eller genom palatsens korridorer med en tjänare i släptåg.

MÄSTERHANTVERKARE

NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Narvik Plum	Spenslig, gladlynt gubbstrutt som reser runt mellan byarna i sin överbelamrade vagn. Säljer både egenproducerade magiska föremål och allehanda krimskrams.	Den godmodige herr Plum har utsatts för stöld: den koffert belagd med ÄNDLÖST INNEHÅLL där han förvarade flera av sina mest förtjusande och värdefulla magihantverk är försvunnen från hans vagn. Exakt när vet han inte, men han har besökt tre olika byar den senaste veckan. Kan rollpersonerna hitta kofferten bjuder han på ett skifts undervisning.
Eldariel av Blåsjöfjäll	Kokett alvmagiker som dyker upp i större städer för att sälja makalösa mackapärer till priser som bara de förmögna har råd med.	Eldariel har tillverkat så många magiska föremål att hans själ börjar förtvina, men tror sig ha en lösning: de legendariska Baromorgos handklovar som sägs kunna smälta samman två psyken till ett. Enligt legenden ska föremålet finnas i den vandrande bergsjätten Skulas ägo, om det inte bara är en saga.
Marlin Dunker	Äventyrlig dvärg känd för att slå följe med främlingar som ska ut på någon eskapad. Han bryr sig inte om skatter eller ära, utan är tillfreds så länge han får användning för sin magiska arsenal.	Marlin har slagit vad med en nemeses om att föremålen han skapat duger till att fälla en fullvuxen drake. I utbyte mot undervisning kan han tänka sig information om lämplig mål-tavla och eskort på vägen till och från drakens håla.

Nivå 1–2: Grundläggande studier i magiskt hantverk erhålls vanligtvis inom ramen för lärlingssystemet, där själva undervisningen sker i tillägg till veckor eller månader av slitsamt arbete. Grovarbetet kommer med en mager ekonomisk ersättning och kan växlas in mot utbildning till kostnaden av 5 guld per skift.

Nivå 3–4: För mer avancerade lektioner kommer din tutor att kräva mer betalt, oavsett hur denna själv tjänar sitt levebröd. Studerar du under en *brukstillverkare* lär du med tiden få möjlighet att bidra till produktionen i verkstaden, och då (i tillägg till den magra lönen) få behålla hälften av vinsten från de föremål eller förtrollningar som säljs. Många blivande hantverksmagiker har nära nog kastat in

handduken under denna period av sina studier – för att ha råd med lektionerna som kostar kring 50 guld per skift måste de stanna uppe och producera föremål hela nätterna.

Nivå 5: Den som vill lära sig att tillverka episkt storslagna magiska föremål har en utmanande tid framför sig. Tabellen ovan presenterar några individer som av olika skäl kan tänka sig att bistå med undervisning i utbyte mot assistans, men normalt har skolans mästare inget intresse av att lära ut sina mest kraftfulla hantverkskonster. Möjligen finns, om du redan är mästerligt skicklig inom den allmänna magin, en liten glipa att utnyttja – nämligen att erbjuda mästaren en del av din själ genom att lägga PERMANENS på något föremål som denne har skapat.

”Jag förstår mig inte på de kollegor som lämnar ifrån sig sina alster, låt vara i utbyte mot guldmünt. Som hantverksmagiker lägger man ju sin själ i det man producerar, ibland bokstavligen. Ja, det är ingen överdrift att likna våra skapelser vid vanligt folks biologiska avkomma. Det jag skapar, det stannar hos mig, det används av mig. Och huruvida jag blir framgångsrik eller inte, det ska inte mätas i storleken på min penningpung, utan i vad de föremål jag skapat låter mig åstadkomma. Men missförstå mig rätt, jag säger inte nej till guld. Det kan komma väl till pass när jag firar mina bedrifter!”

– MARLIN DUNKER, TROLL-, JÄTTE- OCH DEMONDRÄPARE

MAGISKA VAPEN

Notera att ett vapen som belagts med en hantverksbesvärjelse räknas som magiskt, vilket påverkar vilka typer av varelser som kan skadas av vapnet.

SKAPA MAGISKA FÖREMÅL

Magiskt hantverk skiljer sig från andra magiskolor då du inte lägger besvärjelser direkt i din omgivning utan binder din magi till föremål – antingen objekt som du själv skapar (om du har hjälteförmågorna Garvarmästare, Mästersmed eller Mästersnickare) eller existerande föremål. Den allmänna besvärjelsen **SIGILL** (sid XXX) behövs inte för att lägga hantverksbesvärjelser.

Verktyg: För att lägga en hantverksbesvärjelse krävs verktyg – antingen smidesverktyg, snickarverktyg eller läderverktyg, beroende på typen av objekt. Alla besvärjelser i denna skola har därför rekvisitet *verktyg*. Rekvisitet anges inte för varje besvärjelse.

Tidsåtgång och varaktighet: Att binda en hantverksbesvärjelse till ett föremål kan göras *hastigt* (på en kvart) eller *grundligt* (på ett skift). Varaktigheten är alltid lika med tidsåtgången, alltså en kvart eller ett skift. Eftersom detta gäller alla hantverksbesvärjelser anges inte tidsåtgång och varaktighet för varje enskild besvärjelse. Efter varaktigheten försvinner besvärjelsens magiska effekt ut föremålet. Hantverksbesvärjelser kan **SKINGRAS** precis som andra besvärjelser (om de inte belagts med **PERMANENS**).

Räckvidd: Hantverksbesvärjelser läggs alltid på föremål och har därför ingen "räckvidd" i vanlig mening. I de fall där effekten har en viss räckvidd anges detta i beskrivningen.

Effektgrad: Vissa hantverksbesvärjelser kan läggas i flera effektgrader, men de flesta har bara en effektgrad. Om besvärjelsen inte anger effekten av olika effektgrader kostar den 2 VP att lägga.

Flera besvärjelser: Till skillnad från andra magiskolor kan flera hantverksbesvärjelser läggas *samtidigt* (på ett och samma föremål), utan att tidsåtgången ökas. VP måste spenderas och ett slag slås för varje besvärjelse separat. Om något slag misslyckas fallerar samtliga besvärjelser.

Nackdelar: När du lägger hantverksbesvärjelser på ett föremål kan du även lägga in en eller flera nackdelar, som listas på sidan XXX. För varje nackdel du lägger in kan du lägga en extra besvärjelse enligt ovan, utan att det kostar dig VP eller ger nackdel på slaget.

Permanens: Effekten av en eller flera hantverksbesvärjelser kan göras permanent med **PERMANENS** (sid XXX). En **PERMANENS** täcker samtliga besvärjelser som läggs på samma föremål vid samma tillfälle. Även de nackdelar som lagts in i föremålet vid samma tillfälle blir permanenta. Slaget för **PERMANENS** slås separat.

TROLLERITRICK

Till skillnad från de flesta andra magiskolor har magiskt hantverk inga trolleritrick.

ANVÄNDA MAGISKA FÖREMÅL

Som konstaterat på sidan 59 i Regelboken krävs som regel ett slag mot **FRÄMMANDE SPRÅK** eller valfri magiskola för att identifiera dess bundna besvärjelser och kunna använda dem. Granskningen av föremålet tar en kvart. En annan person som känner till effekten kan lära ut den på en kvart utan att slag krävs. För att använda ett magiskt föremål krävs även att det bärs på avsett vis – exempelvis måste ett vapen vara till hands, en mössa sitta på huvudet och en ring sitta på fingret. Att bara ha ett magiskt föremål i packningen räcker inte.

FÖRSTÖRA MAGISKA FÖREMÅL

Ett magiskt föremål blir obrukbart om det bryts sönder, exempelvis om ett vapen eller en sköld tar mer skada än sitt brytvärde (sid 46 i Regelboken). Dock återställs vapnets magiska förmågor om det repareras med ett slag mot **HANTVERK**. Det enda sättet att permanent förstöra ett magiskt föremål med **PERMANENS** är med en **MOTRITUAL** (sid XXX).

MAGIKER OCH METALL

Som konstaterat i Regelboken (sid 58) kan magiker inte bära vapen och rustningar av metall, då metallerna stör de magiska energierna. Naturligtvis har dock listiga hantverksmagiker hittat lösningar på detta dilemma. Vapen av såväl drakglas som demonisk materia har visat sig gå utmärkt för magiker att använda sig av utan att störa besvärjandet.

Drakglas: Eggvapen och pilspetsar kan tillverkas av svart så kallad drakglas, även kallat obsidian eller vulkaniskt glas,

MAGI OCH METALL

"Metaller. Vad är det som är speciellt med järn, koppar och bly ur ett kosmologiskt perspektiv? Jo, de är unika för vår värld. Jag har talat med många metallurgiskt skolad auktoritet, och enligt dem alla tyder mycket på att det svarta ämne som återfinns i demonernas runsvärd, treuddar, sköldar och rustningar är något annat, möjligen av organisk härkomst. Och det ska vara mycket svårt att forma och omforma. Naturligtvis är detta förklaringen till att våra vanliga metaller har sin 'antimagiska effekt' – metallernas energi harmoniserar helt enkelt inte med demonvärldens natur, och hindrar därför magikern från att hämta kraft därifrån. Fullständigt glasklart!"

– BRODER DIDERIK ÖRNE

NIVÅ 1

NIVÅ 2

NIVÅ 3

NIVÅ 4

NIVÅ 5

som kan bli mycket vasst. Drakglas är en Sällsynt vara och därtill bräckligt – priset på ett vapen av drakglas är som regel 10 gånger högre än motsvarande vapen av metall, och dess brytvärde är bara hälften av det normala (avrunda uppåt). Att tillverka ett vapen av drakglas sker också med nackdel på slaget mot HANTVERK för en Mästersmed (sid 38 i Regelboken). Om slaget misslyckas spricker drakglaset och går förlorat. Rustningar kan inte tillverkas av drakglas.

Demonisk materia: En ännu mer sällsynt men mer effektiv lösning är att tillverka vapen av kolsvart demonisk materia hämtat direkt från Kaos eller någon annan utomvärldslig domän. Vapen och rustningar av demonisk materia har samma spelvärden som motsvarande föremål av vanlig metall. Sådan materia har dock Unik tillgångsgrad (sid 73 i Regelboken) och är ytterst svår att hitta i obearbetad form. Även om så sker krävs den särskilda hjälteförmågan Demonsmed för att smida vapen av materialet.

BESVÄRJELSER

NIVÅ I

DÖLJANDE

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Magiskt hantverk
- Denna besvärjelse kan enbart läggas på läderrustning eller ett klädesplagg. Slag mot SMYGA får fördel för den som bär rustningen eller kläderna.

LÅNGSKJUTANDE

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Magiskt hantverk
- Denna besvärjelse kan enbart läggas på pilbågar och armborst, samt koger. Räckvidden för attacker med vapnet (alternativt med pilar ur kogret) fördubblas vid

effektgrad 1, trefaldigas vid effektgrad 2 och fyrfaldigas vid effektgrad 3.

OBRYTBAR

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Magiskt hantverk
- Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen och sköldar. Föremålets brytvärde ökas med 9 poäng per effektgrad.

SJÄLVVLYSANDE

- ◆ **Nivå:** 1
 - ◆ **Krav:** Magiskt hantverk
- Föremålet börjar lysa med ett starkt sken om en viss typ av icke-mänsklig varelse kommer inom 30 meter. Exempel: Alver, dvärgar, halvlingar, vargfolk, nattfolk, odöda, drakar, demoner.



SMIDIG RUSTNING

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Magiskt hantverk

Denna besvärjelse kan enbart läggas på metallrustningar som ringbrynja och plåtrrustning. Bäraren får ingen nackdel på **UNDVIKA** (vilket annars är det normala för metallrustning).

TÄNKARMÖSSA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Magiskt hantverk

Denna besvärjelse kan enbart läggas på hjälmar, hattar och andra huvudbonader. Bäraren får fördel på en av dessa färdigheter per effektgrad: **BESTIOLOGI, FRÄMMANDE SPRÅK, MYTER & LEGENDER**, alternativt en valfri **INT**-baserad sekundär färdighet (men inte en magiskola).

VASS EGG

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Magiskt hantverk

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen som orsakar hugg- eller stickskada, eller ett koger. Skyddsvärdet för rustningar och naturligt skydd som träffas av vapnet (eller pilar ur kogret) räknas som 1 steg lägre än normalt per effektgrad (till ett minimum av noll).

VÄRMANDE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Magiskt hantverk

Denna besvärjelse kan enbart läggas på klädesplagg eller rustningar. Bäraren har skyddsvärde 6 per effektgrad mot all skada från köld (även magisk köld), i tillägg till annat skyddsvärde i fallet rustning. Bäraren är också helt immun mot effekterna av kyla (sid 54 i Regelboken).

NIVÅ 2

BLÖDARVAPEN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** VASS EGG

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen som orsakar hugg- eller stickskada, eller ett koger. Om en attack med vapnet (alternativt pilar ur kogret) gör skada på en levande fiende fortsätter offret att ta 1 poäng skada på varje tur för offret tills **KP** når noll eller tills någon (vilket kan vara offret själv) stoppar blödnigen med ett slag mot **LÄKEKONST**.

ELDSÄKER

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** VÄRMANDE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på klädesplagg eller rustningar. Bäraren har skyddsvärde 6 per effektgrad mot all skada från eld och hetta (även magisk eld), i tillägg till annat skyddsvärde i fallet rustning.

FEJDVAPEN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SJÄLVLYSANDE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen och sköldar, eller ett koger. Alla attacker och parader med vapnet eller skölden (alternativt pilar ur kogret) mot en viss typ av icke-mänsklig fiende får fördel. Exempel: Alver, dvärgar, halvlingar, vargfolk, nattfolk, odöda, drakar, demoner.

GIFTGADD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** OBRYTBAR

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen som orsakar hugg- eller stickskada, eller ett koger. Om en attack med vapnet (alternativt pilar ur kogret) gör skada på en levande fiende utsätts varelsen för ett gift av valfri sort (måste fastslås när besvärjelsen läggs) med giftstyrka 12, plus 3 för varje effektgrad utöver den första.

HJÄLTEMOD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** TÄNKARMÖSSA

Bäraren av föremålet får inga negativa effekter av ett tillstånd per effektgrad. Bäraren kan fortfarande *ha* tillstånden i fråga, men de har ingen negativ effekt. Föremålet måste bäras så som det är avsett – exempelvis en hjälm på huvudet eller en ring på fingret.

SKRÄCKVAPEN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LÅNGSKJUTANDE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen eller koger. Om en attack med vapnet (alternativt pilar ur kogret) gör skada på en levande fiende måste fienden lyckas med ett slag mot **PSY** för att inte tvingas slå ett slag på skräcktabellen (sid 53 i Regelboken).

SNABBSTEG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** DÖLJANDE





Denna besvärjelse kan enbart läggas på ett klädesplagg, oftast ett par skor eller stövlar. Bärarens förflyttningsvärde ökar med 4 per effektgrad.

NIVÅ 3

BLODSUGARE

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: SKRÄCKVAPEN

Denna besvärjelse kan enbart läggas på närstridsvapen som orsakar hugg- eller stickskada. Om en attack med vapnet gör skada på en levande fiende förlorar målet lika många VP, och användaren återfår lika många förlorade VP (upp till sitt maximala värde).

DOLT VAPEN

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: GIFTGADD

Denna besvärjelse kan enbart läggas på föremål som inte är vapen, oftast klädesplagg eller föremål för förvaring som askar och kistor. På användarens kommando (vanlig handling) kan ett vapen växa fram ut föremålet och utföra en attack som träffar automatiskt (men kan duckas eller pareras). Vid effektgrad ett motsvarar vapnet en dolk (skada T8), vid effektgrad 2 ett kortspjut (skada T10) och vid effektgrad 3 en kortbåge (skada T10, räckvidd 30 meter). Attacken får ingen skadebonus och vapnet kan inte användas för att parera med. Vapnet är omöjligt att upptäcka när det är dolt. Andra hantverksbesvärjelser som normalt kan läggas på vapen kan läggas på det dolda vapnet.

FÖRTROLLAT VAPEN

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: FEJDVAPEN

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen, sköldar och koger. Vid attacker och parader med vapnet eller skölden (alternativt pilar ur kogret) räknas resultatet 1–2 på attackslaget som ett drakslag. Vid effektgrad 2 räknas 1–3 som drakslag och vid effektgrad 3 räknas 1–4 som drakslag.

KLANGPLÅT

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: SMIDIG RUSTNING

Denna besvärjelse kan enbart läggas på plåtrustning. Om bäraren träffas av en närstridsattack utlöses ett så högt ljud att alla inom 6 meter (ej bäraren själv) blir Omtöcknade om de inte redan har detta tillstånd. Monster påverkas inte.

STYRKEPLAGG

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: SNABBSTEG

Denna besvärjelse kan enbart läggas på klädesplagg eller rustningar. Bärarens STY räknas som 18 när plagget bärs, vilket påverkar skadebonus (som blir +T6) och bärförmåga (som blir 9). STY-baserade färdigheter påverkas inte.

TROLLSTAV

- ◆ Nivå: 3
- ◆ Krav: HJÄLTEMOD

Denna besvärjelse kan enbart läggas på en stav. Användaren får fördel på alla slag för en specifik magiskola.

NIVÅ 4

HÅRDSLÅENDE

- ◆ Nivå: 4
- ◆ Krav: KLANGPLÅT

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen som orsakar krosskada. Om en attack med vapnet ger skada på en levande fiende blir fienden Omtöcknad.

KASTBAR

- ◆ Nivå: 4
- ◆ Krav: SMIDIG RUSTNING

Denna besvärjelse kan enbart läggas på närstridsvapen med räckvidd 2 (och alltså inte vanligtvis kan kastas). Vapnet kan kastas upp till brukarens STY gånger effektgraden antal meter i en avståndsattack, och återvänder därefter automatiskt till kastarens hand.

LIVRÄDDARE

- ◆ Nivå: 4
- ◆ Krav: STYRKEPLAGG

Personen som bär föremålet får en fördel per effektgrad på dödsslag (sid 50 i Regelboken). Föremålet måste bäras som det är avsett, exempelvis en rustning på kroppen eller en amulett runt halsen.

PILFLYKT

- ◆ Nivå: 4
- ◆ Krav: FÖRTROLLAT VAPEN och LÅNGSKJUTANDE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på pilbågar och armborst, samt koger. Attacker med vapnet (alternativt med pilar ur kogret) kan aldrig drabbas av nackdelar, enbart av fördelar.





SNABBSVING

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** BLODSUGARE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen. Om en attack med vapnet sänker en fiende till noll KP får användaren direkt utföra en till attack.

ÄNDLÖST INNEHÅLL

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** DOLT VAPEN

Denna besvärjelse kan enbart läggas på föremål som används till förvaring, som flaskor, kistor, tunnor och ryggsäckar. Föremålets förvaringskapacitet multipliceras med 10 per effektgrad.

NIVÅ 5

EPISK RUSTNING

- ◆ **Nivå:** 5

- ◆ **Krav:** LIVRÄDDARE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på rustningar och hjälmar. Skyddsvärdet för rustningen eller hjälmen ökar med 1 per effektgrad.

EPISKT VAPEN

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** HÅRDSLÅENDE

Denna besvärjelse kan enbart läggas på vapen. Alla attacker med vapnet ger +2 i skada per effektgrad.

KRAFTFÖREMÅL

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** LIVRÄDDARE

Denna besvärjelse läggs ofta på huvudbonader eller smycken. Användarens maximala VP ökar med 2 per effektgrad så länge föremålet bärs som det är avsett, exempelvis en hatt på huvudet eller en ring på fingret.

NACKDELAR

BLODSUGANDE

Varje gång du använder föremålet förlorar du 1 KP. Denna nackdel kan inte väljas för en rustning.

DÖDSLÄNGTAN

Föremålet hatar sin ägare och suger ut din livskraft. Medan du bär föremålet (även i packningen) är du Krasslig och du kan inte bli av med detta tillstånd på något sätt (inte ens via magi).

MÖRK SKEPNAD

Föremålet kastar en mörk skugga över din kropp och själ. Medan du bär det (även i packningen) är du Uppgiven och du kan inte bli av med detta tillstånd på något sätt (inte ens via magi).

OPÅLITLIG

Slå en T4 varje gång föremålet används. Om du slår en etta sviker magin och har ingen effekt. Du kan inte avbryta en handling till följd av detta.

SKRÄCKINJAGANDE

Varje gång du använder föremålet (även när en rustning absorberar skada) måste du klara ett slag mot PSY (ej handling) eller slå på skräcktabellen.

SLUMPMÄSSIG

Denna nackdel kan bara väljas för ett föremål med två eller fler besvärjelser (hantverksbesvärjelser eller andra bundna med SIGILL). När föremålet används aktiveras bara en av dess besvärjelser. Vilken avgörs slumpmässigt. Eventuella SIGILL eller PERMANENS påverkas inte.

TRÖGRÖRLIGT

Föremålet är otympligt och begränsar din rörlighet. Medan du bär det (även i packningen) är du Omtöcknad och du kan inte bli av med detta tillstånd på något sätt (inte ens via magi).

TVILLING

Hantverksbesvärjelserna läggs inte på ett föremål utan två, oftast identiska. Besvärjelserna fungerar endast i besittning av båda föremålen tillsammans. Ensamt är varje föremål helt utan magiska egenskaper. Föremålen måste bäras



så som de är avsedda att göra – exempelvis ett vapen till hands eller en ring på fingret. Det går att binda magin till tre eller ännu fler föremål, men det räknas fortfarande bara som en nackdel.

UTMATTANDE

Föremålet tynger din kropp och själ. Medan du bär det (även i packningen) är du Utmattad och du kan inte bli av med detta tillstånd på något sätt (inte ens via magi).

VILJESUGANDE

Varje gång du använder föremålet (även när en rustning absorberar skada) förlorar du 1 VP. Om du saknar VP kan föremålets magiska egenskaper inte användas.

VREDGAD

Föremålet magi retar ditt sinne och gör dig ilsken och småsint. Medan du bär det (även i packningen) är du Arg och du kan inte bli av med detta tillstånd på något sätt (inte ens via magi).

LEGENDARISKA TING

Sagoberättarnas legender innehåller ofta makalösa ting som har spelat en avgörande roll i viktiga historiska skeenden. Nedan beskrivs tio sådana föremål, tillsammans med ledtrådar till var och i vems ägo de kan tänkas befinna sig idag. SL kan använda ledtrådarna som uppslag för att skapa skattjaksäventyr eller lägga in föremålen som fynd i existerande äventyr.

ELEDAINS SPIRA

Enligt legenderna bar drakkejsaren Eledain en spira av jade smyckad med silver och guld, som symbol för den enväldiga makt han besatt under sin regentperiod. Men det finns andra berättelser, likväl som andra versioner av de mest spridda legenderna, vilka aldrig nämner någon spira. I stället talar de om kejsaren som beväpnad med två vapen: ett juvelprytt slagsvärd och en stridsklubba av jade.

Möjligen var det så Eledain stred i sin krafts dagar, innan han smidde det sägenomspunna tvåhandssvärdet Um-Durman? Möjligen var det som länge misstogs för en spira i själva verket en stridsklubba? Det är i alla fall vad fler och fler lärda har hörts hävda, med hänvisning till just en kraftfull stridsklubba som enligt ryktet har bytt ägare flera gånger under de senaste århundradena – den ska bland annat ha svingats av orchhövdingen Blutor Hornöra i Slaget vid Istida, för att senare bära Kung Frioric IV av Westan till seger mot reptilklanen Xampoo, och möjligen mer nyligt ha varit verktyget med vilket Lionolia Fruste krossade den förrådiska Baron Kompostas svål.

Ledtrådar: Ryktena går isär om var stridsklubban står att finna. Vissa menar att den blev kvar i Baron Kompostas skalle och begravdes med honom, i det vidsträckta kummelfält som sedan dess har sett hundratals odöda vakna och lägga hela baroniet i mörker. Andra hävdar att Blutor Hornöra återhämtade sig från det halvdöda, att han nyligen har återtagit vapnet från Lionolia Fruste och att han därefter har dragit på erövringståg i norr.

ELEDAINS SPIRA

Vapnet som kallas Eledains spira är tillverkat av magigenomsyrad jade. Det är en mästaremid stridsklubba (sid 74 i Regelboken) med följande besvärjelser:

- ◆ EPISKT VAPEN effektgrad 3 (skada 2T4+6)
- ◆ FÖRTROLLAT VAPEN effektgrad 2 (drakslag på 1–3)
- ◆ HÄRDSLÄENDE (skadad fiende blir Omtöcknad)
- ◆ OBRYTBAR effektgrad 1 (brytvärde 24)
- ◆ SJÄLVLYSANDE (lyser rött vid demon inom 30 meter)
- ◆ PERMANENS



KYRIAS VIGGYXOR

Den populära legenden om stridsmön Kyria antas av många stamma från Österlandet, då den hänvisar till både ett skogsbälte kallat Fangeren (sannolikt Fang Forren) och staden Ankh Warn (troligen dagens Ankvarn). Att hon ledde motattacken mot de invaderande Skulerna, ledda av mörkermagikern Lorgara, finns det få som betvivlar, men om hon verkligen svingade två stridsyxor som gav henne kontroll över vädrets makter, och om hon faktisk hade fått dessa som gåva av sina allierade från dvärgariket under Himmelsrand, är högeligen omtvistat. Detsamma gäller frågan om stridsyxorna fortfarande existerar. Mer eller mindre vilda rykten placerar dem i händerna på än den ena, än den andra obskyra obygdshärskaren, men många sagoberättare vidhåller att de sprängdes i bitar i samma stund som de släckte Lorgaras mörka livsflamma.

Ledtrådar: Det är inte ovanligt att överlevare från drabbningar där motståndaren har nedkallat ljungande blixtar gör kopplingar till legenden om Kyria, men dessa påstående håller sällan för närmare utfrågning och granskning. Men den som har örat mot marken kan upptäcka att det på senare tid florerat flera samstämmiga vittnesskildringar som placerar viggysorna i händerna på den orchiske piratkaptan som blivit känd under öknamnet Ljungman Blixt.

THULORS KORTBÅGE

Det berättas om den egensinniga dvärgätten Bolgkling som råkade i luven på urjätten Thulor, om hur jätten plågade dvärgarna under decennier innan den listige Bolgo Bolgkling lyckades lura en åldrande Thulor att bokstavligen äta sig till döds i en riggad glufsartävling. En betydligt mindre känd historia förtäljer om vad som hände med Bolgo sedan, hur han som belöning erhöll en pilbåge tillverkad av den krumme jättens vadben och gick vidare till att bli en av världshistoriens mest framstående spindeljägare – åtminstone om man ska tro dvärgskalden Randomans heroiska kväden.

Ledtrådar: Om det verkligen ligger något i Randomans rimmade skaldestycken kanske svaret på frågan om kortbågens öde står att finna hos det krigiska alvbandet A'lal Roac. De har på senare tid anfallit byar i kanten av den skog där de håller till, liksom karavaner som färdats under lövtäcket. Och det sägs att deras ledare – en påstått fanatisk människohatare som kallas Alavain – äger en pilbåge av ben med vidunderlig slagkraft.

RISELDAS STINGARBÄLTE

De uråldriga sagorna om Skorpionprinsessan är alltjämt populära vid lägereldar land och rike runt. De lärde hävdar att namnet sannolikt kan kopplas till en dådkraftig härskarinna vid namn Riselda, som levde i århundradet efter Drakkejsarens död och stod i konflikt med dennes söner. Att hon ska ha haft demonblod i ådrorna och hornutväxter

KYRIAS VIGGYXOR

Kyrias viggysor är två identiska stridsyxor vars falknäbbar (yxbladets motvikt) är formade som spetsiga åskviggas. Yxorna är mästersmida och har följande besvärjelser och nackdelar:

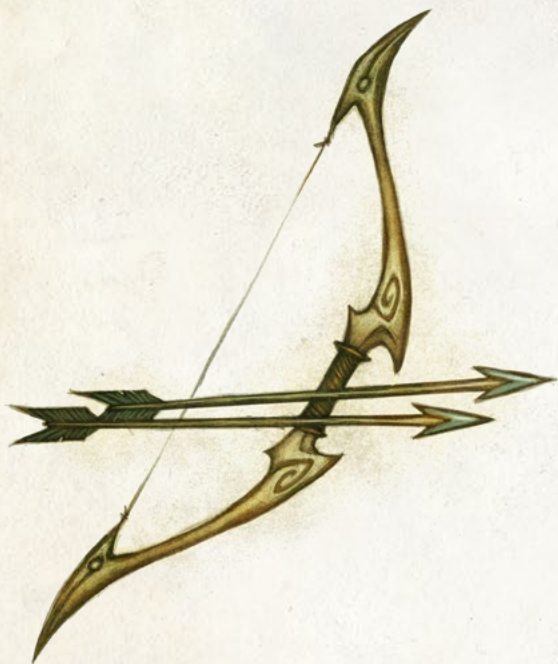
- ◆ ASKVIGG (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ VÄDERMAKT (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ OBRYTBAR effektgrad 1 (brytvärde 21)
- ◆ VASS EGG effektgrad 2 (rustning sänks 2 steg)
- ◆ TVILLINGFÖREMÅL (yxorna måste bäras tillsammans)
- ◆ PERMANENS



vid tinningarna torde vara påhitt inspirerade av den egenhet som gav henne det giftiga öknamnet – nämligen den svans med vilken hon ska ha stungit och sålunda förgiftat otaliga fiender på slagfältet.

Ledtrådar: Sant eller inte, den artefaktsamlade nekromantikern Nasamael Döde ska med egna ord ha hotat

Grevinnan av Sturgard med giftdöden i ett uttalande som vissa tolkar som att han är i besittning av Riseldas legendariska stingarbälte. Detta ska ha hänt när grevinnan hotade att fördriva Nasamael från hennes territorium, och även om det fick henne att tveka lär hennes vilja att bli av med mörkermagikern knappast ha minskat ...



THULORS KORTBÅGE

Thulors kortbåge är en enkel benbåge försedd med förstärkningar och utsmyckningar. Kortbågen är mästersmidd och har följande besvärjelser och nackdelar:

- ◆ FÖRTROLLAT VAPEN effektgrad 3 (drakslag på 1–4)
- ◆ LÅNGSKJUTANDE effektgrad 3 (räckvidd 120 meter)
- ◆ OBRYTBAR effektgrad 2 (brytvärde 24)
- ◆ PILFLYKT (inga attacker kan få nackdel)
- ◆ VILJESUGANDE (varje attack kostar 1 VP)
- ◆ PERMANENS

RISELDAS STINGARBÄLTE

Riseldas stingarbälte är ett sirligt graverat läderbälte med ett guldspänne utformat som en skorpion med höjda klor, sedd framifrån, och med en infattad mörkröd rubin baktill. En lång skorpionsvans kan på bärarens kommando växa ut ur rubinen och hugga en fiende. Bältet har följande besvärjelser:

- ◆ DOLT VAPEN effektgrad 2 (skada T10)
- ◆ GIFTGADD effektgrad 2 (dödligt gift styrka 15)
- ◆ VASS EGG effektgrad 2 (rustning sänks 2 steg)
- ◆ PERMANENS



ELDINORS KASTSTAV

Det sägs att Kejsar Eledains tredje son, Eldinor, valde att gå i kloster men att han för den skull inte lade kampen mot demoner och deras anhängare på hyllan. I en serie obskyra kväden berättas om hur han ensam gav sig ut på hämnarstråt mot kända kultistnåsten, beväpnad med sin brinnande vördnad och en till synes enkel vandringsstav. Ska man tillmäta sagorna något mått av sanning ska det dock inte ha varit vilken stav som helst, utan ett magiskt föremål från tiden innan demonkrigen, möjligen med alviska anor.

Ledtrådar: Nyliga rön gör gällande att Broder Eldinor avslutade sina dagar i den sumpiga, dimhöljda och stinkande region som idag är känd under namnet Vida dödens träsk. Området är ökänt för att spy ur sig allehanda hemskheter av demonisk natur, men om uppgifterna stämmer är det inte otroligt att krigarmunkens stav finns kvar där i dimman.

ARKNARATHS FJÄLLPANSAR

Världens mest sägenomsusade rustning är utan tvekan det som kallas Arknaraths fjällpansar. Det sägs vara en helrustning tillverkad av sju fjäll från ärkedrakens eget pansar, formade av eld och magi. Rustningen ska ha framställts för att överlämnas till en namnlös riddare efter utförandet av ett vådligt uppdrag å Arknaraths vägnar – ett morduppdrag i självaste demonvärlden, enligt vissa berättelser, dödandet av en drake med tvivelaktig, demonaktig moral, enligt andra. Men förmodligen är alltihopa bara en uppdiaktad saga. Varför finns det annars inga berättelser om den namnlöse riddarens fortsatta öden och äventyr, iklädd den fantastiska drakrustningen?

Ledtrådar: Nyligen började det dyka upp berättelser om ett forntida imperium långt i norr, och om dess härskare som ska ha kallat sig Pansåren. Imperiet låg långt ifrån andra större människosamhällen, men de orcher, vättar och dvärgar som kom i dess väg håller minnet av Pansårens härjningar vid liv. Och i flera av berättelserna beskrivs den tyranniske härskaren som klädd i en indigoglänsande helrustning av ”utomvärldslig metall”. Kanske var den inte av metall, utan tillverkad av en ärkedrakes fjäll? Kanske finns den kvar där i norr, i någon krypta eller i någon lokal härskares ägo?

GALFINGOLS KOGER

Vid sidan om de mer erkända hjältarna stridsmän Iskolde och besvärjerskan Muriel som stred mot Sathmogs styrkor å alvkungen Ilvariels vägnar, finns det flera berättelser om vad som sannolikt var Muriels broder: mästergyttan Galfingol. Inte nog med att han sällan missade sitt mål, han var också i besittning av en slagkraftig släktklenod – ett

ELDINORS KASTSTAV

Eldinors kaststav är en oansenlig stav av päronträ, vars enda utmärkande drag är en drakruna upptill och en enkel stavfot av koppar nedtill. Denna trästav har följande besvärjelser:

- ◆ **KRAFTVÄG** (mentalism) effektgrad 2 med **SIGILL**
- ◆ **FÖRTROLLAT VAPEN** effektgrad 2 (drakslag på 1–3)
- ◆ **KASTBAR** effektgrad 2 (kan kastas **STY** × 2 meter)
- ◆ **OBRYTBAR** effektgrad 1 (brytvärde 18)
- ◆ **PERMANENS**



välmatat koger vars pilar kunde snärja fiendens demonkri-
gare och göra dem till enkla måltavlor för Kung Ilvariels
styrkor. En majoritet av de lärde som intresserar sig för
alver skulle nog påstå att kogret begravdes med Galfingol
någonstans i Österlandet, men det finns rykten som indi-
kerar att det i så fall har blivit återfunnet.

Ledtrådar: Det sägs att ledaren av det okänt blodtörstiga
legosoldatkompaniet Röda banden, Rathvan Dunder-
moln, har förmågan att just snärja sina fiender, och allt
fler tycks koppla ihop detta med projektilerna han avfy-
rar. Möjligen är det så att Rathvan har kommit över det
legendariska kogret ...

ARKNARATHS FJÄLLPANSAR

Arknaraths fjällpansar är en blänkande, indigo-
färgad bröstplåt helt utan utsmyckningar.
Rustningen motsvarar en plåtrustning (sid 73 i
Regelboken) med följande besvärjelser:

- ◆ LÅNGSTIGE (mentalism) effektgrad 1
med SIGILL
- ◆ SKÖLDRUNA (symbolism) effektgrad 2
med SIGILL
- ◆ EPISK RUSTNING effektgrad 2 (skydds-
värde 8)
- ◆ SMIDIG RUSTNING (ingen nackdel på SMYGA)
- ◆ PERMANENS

GALFINGOLS KOGER

Galfingols koger ger prov på ett fulländat
läderhantverk och innehåller smäckra pilar av
mörkt ädelträ, försett med duvgrå styrfjädrar
och huvuden av alviskt stål. Kogrets pilar har
följande besvärjelser:

- ◆ SNÄRJA (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ FÖRTROLLAT VAPEN effektgrad 1 (drak-
slag på 1-2)
- ◆ OPÄLITLIG (en chans på fyra att
magin sviker)
- ◆ PERMANENS



BAHLBADASH TUNGA

Ärkedemonen Bahlbadash var en av Sathmogs mest segerrika generaler, men det berättas att han gick ett nesligt öde till mötes. När han till slut fälldes i det episka slaget på Frihetsslätten, beordrade Drakkejsaren att hans främsta vapen skulle tas till vara och vändas mot hans allierade. Så kom det sig att härföraren Herr Frank av Munkesund fick byta ut sin fruktade oxsvanspiska mot en betydligt dödligare variant, tillverkad av Bahlbadashs syradrypande tunga.

Ledtrådar: Det kan mycket väl vara så att Herr Franks piska har blivit återfunnen och tagits i bruk. Upp emot en handfull personer som har lyckats fly från det skräckvälde som svartalfshärskarinnan Gumligum försöker bygga kring borgruinen Riddersdal hävdar att hon piskar sina slavar med syra – något deras ärrade ryggar bestyrker.

BOURDIOS FORMELBOK

Skolasten och livsnjutaren Mäster Bourdio som åt sig till döds för nära ett sekel sedan är vida känd för de märkvärdiga föremål han skapade – bland annat den självvattnande hibiskusens, den smultrondoftande peruken och den ätbara flytvästen. Mest känd är han dock för den formelbok som numera finns i handelsfursten Volmer av Arkands ägo. Boken sägs utöka en magikers besvärjelsearsenal betänkligt, utan behovet av långtråkiga timmar i skolbänken. Exakt hur är oklart, varför många avfärdar påståendet som bluff och båg. Men om det stämmer ... ja, då ruvar handelsfursten på en mycket värdefull lunta.

Ledtrådar: Att Volmer av Arkand äger boken är vida känt, men det är också känt att han aldrig skulle gå med på att sälja dyrgripen – han har redan alldeles för mycket guld och fäster stor stolthet vid alla kuriösa föremål han har kommit över under årens lopp. Kanske, kanske skulle den skrupelfria handelsfursten gå med på att byta boken mot en ansenlig tjänst av det ljusskygga och riskfulla slaget? Ett annat alternativ vore förstås att få boken att mystiskt försvinna från hans välbevakade handelspalats ...

VALAGUNDAS MAGISKA KRYP

Trollpackan Valagunda är berömd genom några historier som används för att skrämna barn till lydnad, men bland magiker och lärde är hon snarare känd som en av historiens mest innovativa (om också äckligaste) skapare av magiska ting. Hon levde i en tid när kontakten mellan

människor och troll var tämligen harmonisk och frekvent, innan människorna inte längre tyckte sig behöva annat än sådant de kunde skapa själva. Innan den guldälskande trollpackan dog hann hon tillverka hundratals föremål av vitt skilda slag, men inga så magnifika och unika som hennes magiska kryp.

Krypen i fråga är av allt att döma baserade på vanliga levande skalbaggar, maskar, spindlar och så vidare, men de

BAHLBADASH TUNGA

Bahlbadash tunga är till förvillelse lik en vanlig piska, men vid närmare granskning ser man att själva piskan är oljig och täckt av små taggar som utsöndrar ett gröngult slem. En piska har räckvidd 4 meter med egenskaperna krossande och fällande, skada T8. Bahlbadash tunga har följande besvärjelser:

- ◆ **BLODSUGARE** (attack stjäla VP lika med skadan)
- ◆ **EPISKT VAPEN** effektgrad 3 (skada T8+6)
- ◆ **HÄRDSLÄENDE** (skadad fiende blir Omtöcknad)
- ◆ **VASS EGG** effektgrad 3 (rustning sänks 3 steg)
- ◆ **PERMANENS**



har ingjutits med magisk kraft och ter sig därför mer som levande föremål som sammansmälter med användarnas fysiologi och ger dem speciella förmågor. Den ägare som av någon anledning vill sälja eller göra sig av med sitt kryp kan närsomhelst kommendera det att lämna sin plats och ta sig till ägarens handflata. Skulle ägaren avlida händer samma sak – krypet lösgör sig och sätter sig lydigt i den dödes handflata i väntan på att plockas upp.

Exakt hur många kryp Valagunda skapade och var de finns nu är oklart. Enstaka exemplar har dykt upp vid kuriosauktioner i större städer, och många har säkert gått förlorade genom åren, när ägarna dött och deras anhöriga inte har haft förstånd att känna igen krypet i den bortgångnes hand. Men med tanke på hur produktiv hon var går det säkert omkring en hel del personer i världen som bär ett hemligt kryp någonstans på eller i kroppen.



BOURDIOS FORMELBOK

Bourdios formelbok är en ensam boksida mellan två tjocka läderpärmor. Boken har följande besvärjelser:

- ◆ **BLIXT** (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **HELA** (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **SÖVA** (animism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **ELDKLOT** (elementalism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **FLODVÄG** (elementalism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **VIRVELVIND** (elementalism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **PERMANENS**
- ◆ **SLUMPMÄSSIG** (slå T6 för att avgöra vilken besvärjelse som är tillgänglig)

VALAGUNDAS MAGISKA KRYP

Valagundas magiska kryp finns i allehanda varianter. Varje kryp har som regel en besvärjelse bunden till sig – antingen en hantverksbesvärjelse eller en annan besvärjelse med SIGILL – tillsammans med PERMANENS. Några exempel:

- ◆ **Valagundas blixtkryp: SNABBSTEG** effektgrad 2
- ◆ **Valagundas glödpyre: ELDSÄKER** effektgrad 2
- ◆ **Valagundas hjärtloppa: LIVRÄDDARE** effektgrad 2
- ◆ **Valagundas varselmask: VARSEBLIVNING** (mentalism) effektgrad 2 med SIGILL
- ◆ **Valagundas spottspindel: SNÄRJA** (animism) effektgrad 2 med SIGILL



DRAKMAGI

Vanliga dödliga kan inte utföra de underverk som i sagorna kallas drakmagi. Icke! Allt jag sett och läst, allt jag hört från fromma och kättare, kan nämligen bara tolkas på ett endaste sätt: drakar utövar INTE magi. Och det är lätt att förstå. Som alla medlemmar av den Rena flammans väktare vet är drakarna demonernas diametrala motsats, dessa två släkten delar inte en endaste beskaffenhet sinsemellan. Och eftersom jag redan grundligt har bevisat att all magi stammar från demoner, ja då är svaret givet. Alltså, om ni någon gång träffar en självpåstådd drakmagiker står ni garanterat framför en demoninfluerad illusionist i stället!

– UTDRAG UR ONDSKANS SANNA VÄSEN
AV BRODER DIDERIK ÖRNE, RENA FLAMMANS VÄKTARE



Det finns otaliga legender om de magiska krafter som drakar har gett prov på genom årtusendena, och lika många teorier om dessa krafter ursprung. Det enda som alla (utom ett högröstat och förtalad fåtal) kan enas om, är att drakarna näppeligen går i lära för att erhålla sina förmågor. Nej, i stället för att tillägna sig kunskaper i en särskild magiskola verkar det som om magin är ett uttryck för deras livsmiljö, livshistoria eller matvanor, alternativt att den är medfödd och framträder i takt med att individen mognar. På det senare temat träter vissa förståsigpåare om huruvida drakar föds med magiska hjärtan, mirakulösa hjärnor eller med en ryggrad genomsyrad av stjärnstoft.

Hur det än är råder det inte någon tvekan om att de krafter drakarna besitter är av annat slag och långt kraftfullare än de dödliga magi. Att dödliga varelser trots det kan lära sig så kallad drakmagi är dock också uppenbart för de flesta, även om det kräver en hel del av den hågade. Enligt ärkemagikern Grimdir av Sunnan är den typen av lärdomar omöjliga utan ”en avgrunds djup insikt i magins väsen och en kropp som infunderats av magi under omänskligt lång tid”.

ETT VARNINGENS ORD

Drakmagin är kraftfull och vissa av dess besvärjelser så mäktiga att de i flera avseenden kan förändra de utmaningar som spelgruppen ställs inför. Detta är avsiktligt, till förmån för spelare och spelledare som föredrar en mer heroisk spelstil eller som tjasas av när förutsättningarna ändras. Spelgruppen gör alltså gott i att ta en diskussion om huruvida drakmagi ska tillåtas vid spelbordet eller inte.

UTBREDNING

Enligt kännare inom Rena flammans väktare är det vi kallar drakmagi en naturlig del av drakens väsen – alla drakar som har nått mogen ålder äger förmågan att med drakspråkliga tankemönster påverka och omforma verkligheten. Men de framhåller också att drakarna i allmänhet avstår från att bruka dessa krafter, då drakarna tidigt insåg kopplingen mellan magiska krafter och demonernas domäner. Bruk av magiska krafter är helt enkelt ett hot mot den världarnas ordning som drakarna är satta att upprätthålla.

Hur många dödliga som behärskar drakmagi är helt enkelt omöjligt att veta, men de är sannolikt mycket få och av vida varierad härkomst. Anledningen till detta är att drakmagin bara kan tillägnas i tillägg till en annan

magiskolas besvärjelser, och att själva utförandet inte kräver några särskilda åthävor eller fysiska komponenter – den häxa, mentalist eller demonolog som till äventyrs har lärt sig en drakmagisk besvärjelse kan alltså hålla detta som en hemlig trumf mot sina kollegor och fiender.

De som träder fram med sina drakmagiska förmågor i öppen dager gör ofta det för att hävda sig eller för att de tjasas av uppmärksamheten det ger. Men detta kan komma tillbaka att (bokstavligen) bita dem. När det gäller praktiserandet av drakmagiska besvärjelser är försiktighet en dygd, eftersom drakar tenderar att se oförblommerrat nyttjande av sådana krafter som en skymf och ett svaghetstecken.

TYPER

Drakmagikern är en typ i sig. De kan komma från olika skolor, slakten och bakgrunder, men de har två saker gemensamt: de är på rastlös jakt efter magins djupare mysterier, och de är envetna nog att inte ge upp förrän de har fått fatt på en av de få individer som kan och vill lära ut drakmagins besvärjelser. Möjligen kan man skilja mellan den majoritet som undviker att stoltsera med sina färdigheter, och de enstaka individer som likt den vida omtalade Grimdir av Sunnan har fräckheten (och dumdristigheten) att öppet betitla sig själva Drakmästare.

SPIRITUS FAMILIARIS

Om en drakmagiskt bevandrad magiker skaffar sig en familiaris görs det i så fall inom ramen för dennes vanliga magiskola. Visst finns det legender om individer som i forntiden band sin familiaris till en nykläckt drakunge, men sanningshalten i dessa är tvivelaktig och dessutom är nog risken stor att ett sådant tilltag genast skulle göra magikern i fråga till ett hett eftertraktat byte i alla andra drakars ögon.

STUDIER I DRAKMAGI

För att alls kunna lära dig färdigheten **DRAKMAGI** och drakmagiska besvärjelser behöver du vara en mästerlig utövare av en annan magiskola, i betydelsen att du måste behärska minst en besvärjelse på nivå 5. Samtliga drakmagiska besvärjelser betraktas speltekniskt som ”nivå 6”. Vilken magiskola du behärskar sedan tidigare spelar ingen roll – det centrala är att du har djuplodande insikter i magins väsen och att din kropp är tränad i att kanalisera mäktiga krafter. När du väl uppfyller detta krav möter du den verkliga utmaningen.

Om det är svårt att få tag på en lärare i den högsta nivån av magiskolornas besvärjelser, är utsikterna ännu dystrare när det gäller drakmagin. Utövarnas skara är mycket begränsad och de som har motivationen att undervisa är



NAMN	BESKRIVNING	KRAV
Alfvin Vinroot	Harmonistiskolad satyrherre med smak för söta druvor. Har sedan decennier varit tvingad gäst och underhållare vid den uråldriga draken Karankions viloläger, och som motprestation undervisats i drakmagi.	Alfvin har nyligen lyckats sända bud till sina vänner om var han sitter fången. Vännerna kan inte själva göra något åt saken, annat än att försöka rekrytera dådkraftig hjälp. Den som lyckas befria honom (genom smygande manövrar eller mer våldsamma metoder) kan erbjudas drakmagiska instruktioner i belöning.
Grimdir av Sunnan	Som självutnämnd Drakmästare, och vida känd som sådan, är Grimdir något av en celebritet. Och han lever också som en sådan – i ett magnifikt palats, omgiven av lika mycket guld och glittror som vore han en verklig drake.	Grimdir delar gladeligen med sig av sina drakmagiska kunskaper. Publikt säger han att det handlar om en vilja att "dela med sig av drakarnas väsen", men hans belackare hävdar att han efter alla år med drakar har utvecklat en drakliknande girighet: den som vill undervisas i en drakmagisk besvärjelse måste ersätta honom med hutlösa mängder guld och juveler.
Rafner Förödaren	Döende, sakta borttynande drake som sannolikt har inträtt i sitt sista decennium i livet. Han är sedan länge förskjuten av de sina, för gräsligheter begångna mot såväl människor och alver som mot andra drakar.	Att Rafner en gång var urmäktig och att han har dragit sig tillbaka till massivet Bräntbergen är känt bland många sagoberättare och monsterkännare. Den som söker upp honom och kan stilla hans inneboende vrede kan få erbjudandet att lära sig drakmagi i utbyte mot att lärlingen stannar vid hans sida och lyssnar till hans bittra berättelser under en månad. Den som står ut ända tills Rafner slutligen avlider (efter 2T6 månader), och som under den tiden bidrar till att försvara honom mot mordiska hjältepiltar, kan dessutom finna sig vara arvtagare till drakens ansenliga förmögenhet.

försvinnande få. Ja, när du väl har lyckats hitta en kandidat måste det till väldigt speciella omständigheter eller en ofantlig motprestation för att få undervisningen till stånd. Tabellen ovan presenterar tre exempel på potentiella lärare och vad de kan tänkas kräva av en lärgirig person.

ATT ANVÄNDA DRAKMAGI

Drakmagi är mycket krävande för användaren. Att lägga en drakmagisk besvärjelse kostar därför tre gånger så många viljepoäng som normalt, alltså 6 VP per effektgrad.

BESVÄRJELSER

ASTRAL KROPP

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du låter ditt sinne lämna din fysiska kropp, och kan i astralform röra dig fritt genom luft och materia med ett förflyttningsvärde på 40 meter per runda (dubbelt om du "sprinter"). Din astralkropp kan se, höra, passera alla material utom metall, men inte interagera eller kommunicera. Din fysiska kropp ligger medvetlös under tiden men du är vagt medveten om vad som händer med den och du kan återvända till den med en handling. Om din fysiska kropp dödas medan du är i astralform förvandlas du till ett spöke (sid 96 i Regelboken).

BACKA TID

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Din besvärjelse får tiden att ändra riktning och gå baklänges. Allt som precis hänt under den senaste rundan blir ogjort och har inte längre hänt. Personer som dödas återuppstår, förlorade KP och VP återställs liksom alla personers placeringar, och allt återgår till läget så som det var. Spelet går sedan vidare därifrån. Med effektgrad 2 backar tiden en kvart och med effektgrad 3 ett skift. Om spelgruppen har svårt att exakt komma ihåg det tidigare läget får SL göra en bedömning.





”Den Rena flammans väktarspolingar har fått allt om bakskallen, eller vad man säger. Drakar är inte gudar som ska vördas och dyrkas, och de är inte rena ... mja, annat än i betydelsen ”rena rama under av fysisk och mental övermakt”. De är högintelligenta odjur, de är perfekta mördarmaskiner, de är måhända den ädlaste livsformen i vår värld, men likväl en livsform bland andra. Genom att närma mig dem i den andan har jag vunnit deras respekt. Ja, jag kan till och med kalla de oförtjänt baktalade Gorokleb Fasan och Saumarog av Frostfjället mina fränder – något som aldrig hade hänt om jag knäat, bockat och lismat som drakriddarna gör. Den sortens mjäk leder bara till att draken betraktar dig som ett hjon, eller som ett mellanmål ...”

– GRIMDIR AV SUNNAN, DRAKMÄSTARE

BETVINGA DRAKE

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan ta tillfällig kontroll över en drake. Effektgraden begränsar hur gammal drake du kan kontrollera: effektgrad 1 låter dig kontrollera en nykläckt eller ung drake (sid 126 i Monsterboken), effektgrad 2 en medelålders drake (sid 86 i Regelboken och sid 128 i Monsterboken) och effektgrad 3 en uråldrig drake (sid 130 i Monsterboken). Om du lyckas med besvärjelsen måste draken omedelbart utföra en förflyttning och en monsterattack som du bestämmer. Den förlorar även sin nästa tur.

FLYTTA

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du teleporterar en annan varelse eller föremål av upp till Normal storlek inom räckvidden till valfri punkt upp till 100 meter. Du måste antingen se destinationen eller ha besökt den tidigare. Om du försöker tvångsteleportera en levande varelse mot dess vilja aktiverar du besvärjelsen genom ett motståndsslag mot offrets PSY (monster har PSY 15 om inget annat anges). För varje effektgrad utöver den första kan du öka storleken på objektet en kategori (till Stort respektive Enormt) alternativt fördubbla räckvidden.





KNUFFA

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du skapar en våg av energi som slungar alla varelser inom räckvidden 2T8 meter bort från dig, inklusive monster och oavsett storlek, och landar liggande. Tyvärr drabbas alla inom räckvidden, vän som fiende. Slå separat för varje offer. Varje offer tar lika mycket krosskada som antalet meter de flyttas. Attacken går inte att ducka undan. Effektgrad 2 ökar sträckan/skadan till 3T8 och effektgrad 3 till 4T8.

KRAFTFÄLT

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du skapar ett skimrande fält av energi runt dig själv. Inget fysiskt föremål kan passera genom kraftfältet – inte ens du själv och inte ens via teleportering. Kraftfältet är orörligt. Vid effektgrad 2 kan kraftfältet omfatta ett helt hus och vid effektgrad 3 en hel stad. Du kan också använda en extra effektgrad till att öka varaktigheten till ett skift. Kraftfältet kan skingras med en **MOTRITUAL** men enbart av en drakmagiker (med slag mot **DRAKMAGI**).

OMSKAPA

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Du kan permanent förändra ett föremåls eller en persons beskaffenhet i grunden. Du kan exempelvis ändra en persons utseende eller släkte (med tillhörande släktesförmåga) eller förvandla ett svärd till en spade. Om du försöker förvandla en levande varelse mot dess vilja aktiverar du besvärjelsen genom ett motståndsslag mot offrets **PSY** (monster har **PSY** 15 om inget annat anges). Effektgraden avgör hur stort objektet kan vara. Effektgrad 1 låter dig förvandla ett Litet objekt (sid 83 i Regelboken), effektgrad 2 ett Normalt objekt, och effektgrad 3 ett Stort objekt. Det nya objektet måste bestå av samma material och vara av samma ungefärliga storlek. SL avgör i tveksamma fall.

SKAPA

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Genom denna besvärjelse kan du permanent frammana ett valfritt icke-levande fysiskt föremål ur tomma intet. Du kan skapa vapen och verktyg, men bara generella föremål, alltså exempelvis inte en nyckel till ett specifikt lås. Du kan heller inte skapa ädelmetaller såsom koppar, silver och guld eller juveler och andra rena värdeföremål. Effektgraden avgör hur stort föremålet kan vara. Effektgrad 1 låter dig skapa ett föremål av Normal storlek (sid 83 i Regelboken), effektgrad 2 ett Stort föremål, och effektgrad 3 ett Enormt föremål.

STOPPA TID

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Två rundor

Du skapar en tidsbubbla runt dig själv där tiden går med en bråkdel av hastigheten jämfört med utanför. Du upplever det som att allt och alla andra runt dig stannar upp och paralyseras under i två rundor. Det innebär att ingen annan än du får agera alls under de följande två rundorna, inte ens utföra reaktiva handlingar. Med en extra effektgrad kan du ta med dig en annan person inom 10 meter i tidsbubblan eller utöka varaktigheten till en kvart (med en extra effektgrad) respektive ett skift (med två extra effektgrader).

UTRADERA

- ◆ **Nivå:** 6
- ◆ **Krav:** Valfri besvärjelse på nivå 5
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Denna besvärjelse låter sig permanent radera ett fysiskt föremål eller varelse ur verkligheten. Objektet upphör helt enkelt att existera. Om du försöker utradera en levande varelse aktiverar du besvärjelsen genom ett motståndsslag mot offrets **PSY** (monster har **PSY** 15 om inget annat anges). Om du försöker utradera ett magiskt föremål får du nackdel på slaget. Effektgraden avgör hur stort objektet kan vara. Effektgrad 1 låter dig utradera ett objekt av Normal storlek (sid 83 i Regelboken), effektgrad 2 ett Stort objekt, och effektgrad 3 ett Enormt objekt.





EFTERORD

Offret identifierades tidigt som Broder Diderik Örne, verksam som munk och malolog (ondskevetare) vid Rena flammans väktare. Den döde återfanns fullständigt massakrerad, surrad vid stenblocket i lundens mitt, dränerad på såväl blod som all form av värdighet.

Med tanke på offrets expertisområde utgick efterforskningen initialt från att mordet utförts som en hämndaktion av någon utpekad kultist, alternativt en förtörnad nekromantiker. Men historien bakom slakten visade sig vara mer komplicerad än så.

Som ett bispår följde vi upp mecenaten bakom malologens sista verk, monografen *Ondskans sanna väsen*. Snart fattades misstankar mot denne, en viss Sahamael Ljusskänka. Efter en grundlig genomsökning av Ljusskänkas gods och lika grundliga (eller snarare djuplodande) utfrågningar i regi av Riddar Menigel Nattegg framträdde dennes kultkopplingar med all önskvärd tydlighet, varpå vidare förhör följde. Sanningen som framkom är oroväckande.

Ljusskänka var inte bara kultist, utan ledare för en kult allierad med demonfursten Melfior. Den verkliga orsaken bakom Broder Örnes projekt kunde härledas till att Melfior ser magin och dess utövare som det största hindret för en fullskalig invasion – han önskade sig en kritisk genomlysning av allt magiutövande i vår värld, i syfte att finna svagheter och blottor.

Huruvida demonfursten är tillfreds med resultatet är omöjligt att veta – vi kan bara be för att så inte är fallet. Vad vi däremot kan säga med säkerhet är att Broder Diderik Örne dog i djupaste olycka, eftersom mecenaten bakom hans praktverk avslöjade sakernas verkliga tillstånd just innan det dödande slaget föll.

– SLUTRAPPORT BETRÄFFANDE RITUALMORDET I OFFERLUNDEN NORR OM SPESVALA BY,
NEDTECKNAD AV SYSTER INGERLI FRÅN RENA FLAMMANS VÄKTARE