

Dunder och drakar

Ett nygammalt rollspel

Del 2 – Magi

Detta rollspel är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*

Allt textmaterial det innehåller (utom denna licens) är *Open Game Content* och får användas i enlighet med *Open Game License Version 1.0a*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dunder & Drakar Copyright 2002-2006, Mikael Börjesson, <http://mikael.borjesson.net/dnd/>.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Magi.....	5
1.1 Speciella speltermer	5
1.2 Grundegenskaper och formelkastare	5
1.3 Kasta en formel	5
1.3.1 Tidsåtgång.....	6
1.3.2 Räckvidd	6
1.3.3 Rikta en formel	6
1.3.4 Räddningsslag	8
1.3.5 Formelmotstånd	9
1.3.6 Formelns resultat.....	10
1.3.7 Varaktighet.....	10
1.3.8 Komponenter.....	11
1.3.9 Koncentration	11
1.3.10 Motformler.....	12
1.3.11 Kastargrad.....	13
1.3.12 Misslyckad formel.....	13
1.3.13 Speciella formelevanter.....	13
1.3.14 Kombination av magiska effekter.....	14
1.4 Trolleri.....	15
1.4.1 Preparering av formler	15
1.4.2 Trollerskrift.....	16
1.4.3 Magikers formler och lånade formelsamlingar.....	17
1.4.4 Nya formler till magikernas formelsamling.....	17
1.4.5 Skriva in en ny formel i formelsamlingen	17
1.4.6 Ersätta och kopiera formelsamlingar	18
1.4.7 Sälja formelsamlingar	18
1.4.8 Trolleri för dem som inte är magiker	18
1.5 Teurgi.....	18
1.5.1 Preparering av formler	18
1.5.2 Teurgiskrift	19
1.5.3 Nya formler för teurgister.....	19
1.6 Magiskolor.....	20
1.6.1 Avsvärjelse	20
1.6.2 Besvärjelse	20
1.6.3 Förtrollning	21
1.6.4 Förvandling.....	22
1.6.5 Illusion.....	22
1.6.6 Nekromanti.....	23
1.6.7 Spådom.....	23
1.6.8 Åkallan	23
Kapitel 2: Formellistor	24
2.1 Barders formler	24
2.2 Druiders formler.....	28
2.3 Jägares formler	32
2.4 Paladins formler	33
2.5 Prästers formler	35
2.6 Prästers domäner.....	41
2.6.1 Djur	41
2.6.2 Döden	42
2.6.3 Eld	42
2.6.4 Förstörelse	42
2.6.5 Godhet	43
2.6.6 Jord.....	43

2.6.7 Kaos.....	44
2.6.8 Krig.....	44
2.6.9 Kunskap	44
2.6.10 Lag.....	44
2.6.11 Luft.....	45
2.6.12 Lurendrejeri	45
2.6.13 Läkning.....	45
2.6.14 Magi	46
2.6.15 Ondska.....	46
2.6.16 Resor	46
2.6.17 Skydd	47
2.6.18 Solen.....	47
2.6.19 Styrka	47
2.6.20 Tur.....	48
2.6.21 Vatten.....	48
2.6.22 Växter.....	48
2.7 Trollkonstnärers och magikers formler	49
Kapitel 3: Formelbeskrivningar.....	59
3.1 Formelformat	61
3.2 Formler.....	62

Kapitel 1: Magi

1.1 Speciella speltermer

Detta är några speciella speltermer som används just vid magi.

Komponenter: Olika element som ingår i en formels kastande (förutom koncentration); omfattar verbala (talade), somatiska (rörelser eller gester), materiella (diverse fysiska ingredienser), fokus (ett speciellt kraftföremål), teurgifokus (ett föremål med speciell religiös betydelse) och EP-kostnad (en förlust av intjänade erfarenhetspoäng).

Formel: En beskrivning av en magisk effekt.

Formelmotstånd: En specialförmåga som kan upphäva effekten av vissa formler när de kastas mot varelser med denna förmåga.

De åtta magiskolorna: Avsvärjelse, Besvärjelse, Förtrollning, Förvandling, Illusion, Nekromanti, Spådom och Åkallan.

1.2 Grundegenskaper och formelkastare

Varje formelkastande klass har sin magiförmåga knuten till en specifik grundegenskap, såsom beskrivs i respektive klass. Om rollfigurens värde i den grundegenskapen är 9 eller lägre, kan han inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap.

Tabell: Extraformler

Värde	Extraformler (per grad)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1			Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap							
2-3			Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap							
4-5			Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap							
6-7			Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap							
8-9			Kan inte kasta formler som baseras på denna grundegenskap							
10-11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	3	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	4	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	5	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	6	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	7	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	8	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	9	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	10	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	11	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	12	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	13	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	14	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	15	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	16	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	17	5	4	4	4	4	3	3	3	3
etc...										

1.3 Kasta en formel

För att kunna kasta en formel, måste en rollfigur kunna tala fritt (om formeln har en verbal komponent), gestikulera (om den har en somatisk komponent) och manipulera materiella komponenter eller fokus (om de krävs). Dessutom måste en rollfigur alltid koncentrera sig för att kasta en formel — och det är svårare att koncentrera sig mitt i en strid. (Se nedan.)

Om en formel har flera varianter, bestämmer rollfiguren vilken han vill använda i det ögonblick han kastar den. Rollfiguren behöver aldrig preparera (eller lära sig, när det gäller trollkonstnärer och barder) en viss variant av formeln.

När en rollfigur väl har kastat en preparerad formel, kan han inte kasta den på nytt förrän han har haft möjlighet att preparera den igen. (Om rollfiguren har preparerat flera kopior av en och samma formel, kan varje kopia kastas endast en gång.) Om rollfiguren är en bard eller trollkonstnär, räknas den kastade formeln mot hans dagliga begränsning av formler av den graden, men han kan utan problem kasta samma formel igen, så länge som han inte uppnått sin gräns.

Formelutrymmen: De olika klasstabellerna anger hur många formler av varje given grad som en rollfigur kan kasta per dag. Rollfiguren kan alltid fylla ett formelutrymme med en formel av lägre grad om han så önskar.

1.3.1 Tidsåtgång

När rollfiguren skall kasta en formel med tidsåtgången "1 handling", använder han en normal handling, precis som när han attackerar med sitt vapen. (Det finns dock ingen lång handling som motsvarar Full attack när gäller att kasta formler.)

En formel vars tidsåtgång är "1 runda" börjar man att kasta med en lång handling. Formeln blir klar alldeles innan rollfigurens nästa drag (i rundan efter att han började kasta formeln). Rollfiguren kan utföra sitt drag som vanligt så fort formeln är klar. En formel som tar 1 minut att kasta, blir klar alldeles innan rollfigurens drag 10 rundor senare (och under dessa 10 rundor måste han hålla på och kasta formeln med en lång handling varje drag).

En formel med en tidsåtgång av 1 fri handling tar i princip ingen tid alls att kasta. Du kan dock bara kasta en sådan formel per runda. Att kasta en formel med en tidsåtgång av 1 fri handling orsakar aldrig någon gratisattack.

Rollfiguren behöver inte fatta några viktiga beslut angående formeln (avstånd, område, effekt, variant, etc.) förrän i det ögonblick formeln får effekt.

1.3.2 Räckvidd

En formels räckvidd anger hur långt bort från rollfiguren den når. Räckvidden är det maximala avstånd som formelns effekt kan nå och också det maximala avstånd som rollfiguren kan placera formelns centrum. Om någon del av formelns effekt skulle sträcka sig utanför detta avstånd, är den delen verkningslös. Normala räckvidder är:

Personlig: Formeln påverkar endast dig.

Beröring: Du måste beröra en varelse eller ett föremål för att den/det skall påverkas. En beröringsformel som ger skada kan ge en fatalitet precis som ett vapen. En beröringsformel hotar fatalitet på 20 och har en fatalitetsfaktor på $\times 2$. Vissa beröringsformler låter dig beröra många mål. Du kan beröra så många villiga mål du kan nå medan du kastar formeln, men alla målen för formeln måste bli vidrörda i samma runda som du avslutar kastandet.

Kort: Formeln når 6 meter + 1 meter per kastargrad.

Mellan: Formeln når 30 meter + 3 meter per kastargrad.

Lång: Formeln når 120 meter + 12 meter per kastargrad.

O begränsad: Formeln kan nå vart som helst inom samma existens.

Räckvidd uttryckt i meter: Vissa formler tillhör ingen standardkategori, utan har sin räckvidd uttryckt direkt i meter.

1.3.3 Rikta en formel

Beroende på typen av formel, måste rollfiguren besluta sig för vem eller vilka formeln skall påverka eller var effektens centrum skall ligga.

Mål: Vissa formler har mål. Rollfiguren kastar dessa formler direkt mot varelser eller föremål, såsom anges av formeln. Rollfiguren måste kunna se eller vidröra målet och han måste dessutom medvetet välja just det målet (alltså ingen risk för att missa och träffa fel mål). Dock, behöver rollfiguren inte välja ut sitt mål förrän i det ögonblick då han blir klar med att kasta formeln.

Om rollfiguren kastar en målformel mot fel sorts mål, exempelvis kastar en *förhäxa person* på en hund, har formeln ingen effekt alls.

Om målet för formeln anges som dig själv ("Mål: Du"), erhåller du inget räddningsslag och eventuellt formelmotstånd gäller ej. Räddningsslag och Formelmotstånd finns inte ens angivna för sådana formler.

Vissa formler begränsar dig till villiga mål. Att förklara sig för ett villigt mål är något som kan göras när som helst (även om man är handfallen eller det inte är ens tur). Medvetslösa varelser anses automatiskt vara villiga, men en fiende som är vid medvetande fast orörlig eller hjälplös (bunden, stel av skräck, greppad, förlamad, fastlåst eller bedövad) anses inte automatiskt vara villig.

Vissa formler tillåter dig att styra dem mot ett nytt mål efter att du har kastat dem. Detta är en kort handling som inte orsakar en gratisattack.

Effekt: Vissa formler skapar eller frammanar saker, snarare än att påverka saker som redan finns. Rollfiguren måste utse en plats där dessa saker uppstår, antingen genom att se den eller genom att definiera den ("15 meter rakt framåt"). Räckvidden definierar hur långt bort effekten kan uppstå, men om den är rörlig kan den flyttas utan hänsyn till räckvidden.

Stråle: Vissa effekter är strålar. Rollfiguren siktar med strålen precis som med ett avståndsvapen, fast utför oftast en beröringsattack snarare än en normal attack. Precis som med ett avståndsvapen, kan rollfiguren skjuta in i mörker eller mot en osynlig varelse och hoppas att han träffar något. Rollfiguren behöver inte kunna se varelsen han försöker träffa, såsom med en målformel (och här finns naturligtvis chans att träffa fel mål). Varelser eller andra hinder i hans skottfält kan naturligtvis blockera eller ge skydd åt det mål han försöker träffa.

Om en stråle har en angiven varaktighet, är det alltid effekten som strålen orsakar som varar så länge, inte strålen i sig själv.

Om en stråle ger skada kan den göra en fatalitet precis som ett vapen. En stråle hotar fatalitet på 20 och har en fatalitetsfaktor på $\times 2$.

Utbredning: Vissa effekter, speciellt moln och dimmor, sprider sig från en centrumpunkt ut till det avstånd som anges av formeln. Effekten kan breda ut sig runt hörn och in i områden som du inte kan se. Räkna avståndet utmed den väg effekten breder ut sig, även runt eventuella hörn. Räkna avståndet den breder ut sig precis som om en varelse förflyttade sig den vägen (runt väggar, inte genom dem och ingen diagonal förflyttning förbi hörn).

Rollfiguren måste utse centrumpunkten för effekten, men behöver inte ha en obruten riktlinje till alla delar av effekten.

Område: Vissa formler påverkar ett område. Ibland kan en formel beskriva en egen unik typ av område, men oftast faller den inom någon av dessa kategorier.

Rollfiguren utser formelns centrumpunkt, men har i övrigt ingen kontroll över vilka som påverkas av den. För att avgöra om en viss varelse befinner sig inom formelns område, räkna avståndet från formelns centrumpunkt precis som om man flyttade en varelse därifrån eller räknade avståndet för en avståndsattack.

Man kan givetvis räkna diagonalt som vanligt, men kom ihåg att räkna varje udda diagonal-förflyttning utom den första som 2 meter. Om en viss ruta befinner sig inom formelns område anses allt som finns i den rutan befinna sig inom området.

Utbrott: Precis som för en effekt, utser du formelns centrumpunkt. Formelns effekt far ut från denna punkt och fångar in allt i sin väg. Ett utbrott har en radie som anger hur långt ut från centrumpunkten effekten når. De flesta utbrott är klotformade, men vissa kan ange en annan form.

Utflöde: Vissa formler, såsom *tystnad*, har ett område som liknar ett utbrott, men formelns effekt fortsätter att stråla ut från denna centrumpunkt under formeln hela varaktighet.

Utbredning: Vissa formler far ut som ett utbrott, men kan ta sig runt hörn. Rollfiguren utser som vanligt centrumpunkten och formelns effekt breder ut sig den angivna sträckan åt alla håll. Räkna avståndet utmed den väg effekten breder ut sig, även runt eventuella hörn.

Kon: När en rollfigur kastar en konformad formel, skjuter en kon ut från rollfiguren åt det håll han anger. En kon startar alltid som en punkt där rollfiguren befinner sig och blir allt bredare ju längre ut den kommer. En kons bredd på ett givet avstånd från rollfiguren är samma som detta avstånd. I sin borte ända är den lika bred som effekten är lång. (Så en 8 meter lång kon är 4 meter bred efter 4 meter

och 8 meter bred vid sitt slut.) En kon räknas vanligtvis som ett utbrott, så dess effekt kan inte ta sig runt hörn.

Cylinder: Precis som för ett utbrott, utser du formelns centrumpunkt. Denna punkt utgör centrum för en horisontell cirkel, och formelns effekt far neråt från denna cirkel och uppfyller en cylinder. En cylinderformad formel ignorerar alla hinder inom området.

Linje: En linjeformad formel skjuter iväg från dig åt det håll du anger. En linje startar alltid i den punkt där du befinner dig och fortsätter ut till sin maximala räckvidd eller tills den träffar ett hinder som blockerar dess riktlinje. Välj ut en målruta och dra ut en linje från centrum av din ruta genom centrum av målrutan och vidare. Alla rutor som vidrörs av linjen ligger inom formelns område.

Klot: En klotformad formel expanderar från sin centrumpunkt ut till den angivna storleken. Klot kan vara utbrott, utbredningar eller utflöden.

Varelser: Vissa formler påverkar varelser direkt (liksom en målformel), men de påverkar alla varelser inom ett visst område snarare än just de individer som du utser. Området som anges kan vara utbrott, kon eller någon annan form.

Många formler anger att de påverkar "levande varelser", vilket betyder alla varelser som inte är konstruktioner eller vandöda. Om formeln bara kan påverka ett begränsat antal varelser, räknar man aldrig med de den inte kan påverka.

Föremål: Vissa formler påverkar föremål inom det område som rollfiguren utser (som ovan, men föremål påverkas istället för varelser).

Annat: En formel kan även ha en helt unik form, angiven i dess beskrivning.

(F) Formbar: Om en angiven Effekt eller ett angivet Område avslutas med "(F)", kan rollfiguren forma om formelns effekt eller område. En formad effekt (eller område) kan normalt inte ha något mått som understiger 3 meter. Det betyder att området oftast måste kunna formas av ett visst antal kubikmeterstora kuber, där det ingenstans får finnas färre än tre kuber i rad. Sådana tredimensionella volymer behövs oftast i luftstrider eller under vatten.

Riktlinje: En riktlinje är en tänkt rät linje från dig till det du vill påverka med formeln. En riktlinje bryts av ett solitt hinder. Den är snarlik en siktlinje för avståndsvapen, men blockeras inte av dimma, mörker eller andra faktorer som stör normal syn.

Du måste ha en obruten riktlinje till varje mål som du vill påverka eller till den plats där du vill skapa en effekt. Du måste ha en obruten riktlinje till centrumpunkten för den formel du kastar. När det gäller utbrott, koner, cylindrar och utflöden, påverkar formeln bara de platser, varelser eller föremål till vilka det finns en obruten riktlinje från formelns centrumpunkt.

Ett i övrigt solitt hinder som har en öppning minst 5 dm² stor, bryter inte en formels riktlinje.

En sådan öppning medför att den metern av hinder (vägg, mur, eller liknande) inte längre räknas som ett hinder för formeln (även om resten av väggen fortfarande kan hindra formeln).

1.3.4 Räddningsslag

De flesta skadliga formler tillåter den påverkade varelsen ett räddningsslag för att undgå en del eller hela effekten. På raden Räddningsslag i formelns beskrivning anges vilken typ av räddningsslag formeln tillåter och hur räddningsslag fungerar för formeln.

Upphäver: Detta betyder att formeln inte har någon som helst effekt på en påverkad varelse som klarar sitt räddningsslag.

Delvis: Formeln orsakar normalt en mycket allvarlig effekt på offret, till exempel döden. Ett lyckat räddningsslag innebär att någon mindre allvarlig effekt drabbar offret (såsom att erhålla skada istället för att dö).

Halv: Formeln gör skada och ett lyckat räddningsslag halverar skadan (avrunda skadan neråt).

Inget: Inget räddningsslag tillåts för denna formel.

Misstro: Ett lyckat räddningsslag tillåter offret att misstro och därmed ignorera formelns effekt.

(Föremål): Formeln kan kastas på föremål, vilka bara erhåller ett räddningsslag om de är magiska eller om de är i någons ägo (hållna, burna, etc.) och denne motsätter sig formelns effekt. (Detta betyder inte att formeln bara kan kastas på föremål. Många formler av den här typen kan kastas på både

varelser och föremål.) Ett magiskt föremåls räddningsslagsfördel (fasthet, reflex och vilja) är lika med 2 + halva dess kastargrad. Ett föremål i någons ägo använder ägarens räddningsslag såvida inte deras eget är bättre.

(Harmlös): Formeln är oftast fördelaktig och inte skadlig, men målet för den får ändå ett räddningsslag om det vill.

Svårighetsgraden för ett räddningsslag: Ett räddningsslag mot en rollfigurs formel har en SG av 10 + formelns grad + rollfigurens justering från den relevanta grundegenskapen. Formelns grad kan variera beroende på klass. Använd alltid den formelgrad som anges för den aktuella rollfigurens klass.

Lyckade räddningsslag: En varelse som lyckas med ett räddningsslag mot en formel utan uppenbara fysiska effekter, känner en fientlig kraft eller påverkan, men kan inte avgöra dess exakta natur. Om en varelse lyckas med sitt räddningsslag mot en målformel, känner du alltid att formeln misslyckades. Däremot kan du inte avgöra om en varelse har lyckats med sitt räddningsslag mot en effekt- eller områdesformel.

Extrema tärningsslag: Om tärningen visar på "1" har man lyckats extremt dåligt. Räkna ut resultatet som vanligt, men jämför med en SG som ligger 10 över den egentliga. Dessutom kan utsatt utrustning ha tagit skada (se nedan). Om tärningen visar "20" har man lyckats extremt bra. Räkna ut resultatet som, vanligt, men jämför med en SG som ligger 10 under den egentliga.

Frivilligt åsidosättande av räddningsslag: En varelse kan frivilligt avstå från ett räddningsslag och villigt acceptera formelns effekt. Till och med en varelse med speciell motståndskraft mot magi kan undertrycka denna om den så önskar.

Föremåls överlevnad efter ett räddningsslag: Såvida inte formelns beskrivning säger annat, anses alla föremål i offrets ägo automatiskt överleva en magisk attack. Om en rollfigur får "1" på tärningsslaget för sitt räddningsslag, har dock ett föremål skadats (om formeln kan skada föremål). De fyra föremålen närmast toppen på tabellen Föremål som påverkas av magiska attacker är de som troligtvis har drabbats. Notera vilka dessa fyra föremål är i just detta fallet och slå 1t4 för att avgöra vilket av dem som skadats. Det utsedda föremålet måste utföra ett eget räddningsslag mot attacken och drabbas av den skada som attacken ger.

Ett föremål som inte är i någons ägo och som inte är magiskt erhåller aldrig något räddningsslag. Det drabbas bara av skada från attacken.

Tabell: Föremål som påverkas av magiska attacker

Ordning*	Föremål
1:a	Sköld
2:a	Pansar
3:e	Magisk hjälm
4:e	Föremål i handen (vapen, spö, etc.)
5:e	Magisk kappa
6:e	Undanstoppat vapen
7:e	Magiska armringar
8:e	Magiska kläder
9:e	Magiska smycken (inklusive ringar)
10:e	Allt annat

* I ordning från mest troligt till minst troligt att bli påverkat.

1.3.5 Formelmotstånd

Formelmotstånd är en speciell försvarsförmåga. Om rollfigurens formel hindras av en varelses formelmotstånd, måste rollfiguren lyckas med ett test av kastargraden (1t20 + kastargrad), där varelsens formelmotstånd är SG, för att tränga igenom och påverka den varelsen med sin formel.

Varelsens formelmotstånd fungerar i princip som ett pansar mot formler där dess SG motsvarar PK.

På raden Formelmotstånd i formeln beskrivning (och ibland även i den beskrivande texten) anges om formelmotstånd skyddar varelser från denna formel. I de flesta fall gäller formelmotstånd bara när varelsen är målet för en formel, inte när varelsen stöter på en formel som redan är kastad.

Termerna "Föremål" och "Harmlös" betyder samma sak som för räddningsslag. En varelse med formelmotstånd måste frivilligt undertrycka det om han vill erhålla effekten av en formel markerad som Harmlös utan att du behöver göra ett test av kastargrad enligt ovan.

1.3.6 Formelns resultat

När rollfiguren väl tagit reda på vilka varelser (eller föremål eller områden) som påverkas, och huruvida dessa varelser klarat sina räddningsslag (om sådana givits), kan rollfiguren utvärdera formelns resultat.

Många formler påverkar bara en viss sorts varelse. En sådan angivelse använder sig av de specifika typer av varelser som dessa regler definierar.

1.3.7 Varaktighet

När rollfiguren tagit reda på vem som påverkas och hur, behöver han även veta hur länge. På raden Varaktighet anges hur länge den magiska energin varar.

Tidsbestämda varaktigheter: Många varaktigheter anges i rundor, minuter, timmar eller liknande enheter. När denna tid förlupit, försvinner magin och formeln tar slut. Om formelns varaktighet har ett variabelt element, slår SL för detta i hemlighet.

Ögonblicklig: Formelns energi kommer och går i det ögonblick formeln kastas, fast konsekvenserna av formeln kan vara mycket länge.

Permanent: Energin tar inte slut av sig själv och finns där så länge formelns effekt finns (och vice versa). Detta gör formeln sårbar för Skingra magi (till skillnad från en Ögonblicklig formel).

Koncentration: Formeln varar så länge som rollfiguren koncentrerar sig på den. Koncentration för att vidmakthålla en formel är en normal handling som inte orsakar gratisattacker.

Allt det som kan störa en rollfigurs koncentration när han kastar en formel, kan lika väl störa hans koncentration för att vidmakthålla en, vilket gör att formeln omedelbart upphör (se Koncentration, nedan). Rollfiguren kan inte kasta en ny formel när han redan koncentrerar sig på en annan. Ibland varar en formel en kort stund efter det att rollfiguren släppt koncentrationen. I det fallet räknas varaktigheten den angivna tiden från det ögonblick då han släppte koncentrationen. I annat fall, måste rollfiguren koncentrera sig för att vidmakthålla formeln, men kan inte hålla den igång längre än den angivna varaktigheten. Om målet rör sig utanför räckvidden, räknas det som om du hade släppt koncentrationen.

Mål, Effekt och Område: Om formel har varelser som mål, följer dess effekt med målet under formelns hela varaktighet. Om formeln skapar en effekt, varar effekten den angivna varaktigheten. Effekten kan röra sig eller vara stilla. Sådana effekter kan ofta förstöras innan varaktigheten är till ända. Om formeln påverkar ett område, stannar formeln i detta område under hela sin varaktighet. Varelser påverkas av formeln när de inträder i området och påverkas inte längre när de lämnar det.

Beröringsformler och Hålla laddningen: Om rollfiguren inte aktiverar en beröringsformel i samma runda som har kastat den, kan han vänta med detta ("hålla laddningen") så länge han vill.

Rollfiguren kan fortsätta att utföra beröringsattacker i varje runda. Om rollfiguren vidrör något med den handen medan han håller laddningen, aktiveras formeln automatiskt. Om rollfiguren kastar en annan formel, förlorar han beröringsformeln.

Vissa beröringsformler tillåter dig att beröra flera mål som en del av samma kastande. Du kan inte hålla laddningen på en sådan formel. Du måste beröra alla målen för en sådan formel i samma runda som du blir klar med kastandet av den.

Aktivering: Några få formler varar tills de aktiveras, eventuellt med en begränsning på hur länge de kan vänta. Om väntetiden uppnåtts utan att formeln aktiveras, försvinner den bara utan effekt.

(A): Om raden Varaktighet avslutas med "(A)", kan rollfiguren avfärda formeln närhelst han önskar. Rollfiguren måste befinna sig inom formelns räckvidd och uttala de ord som avfärdar den (vanligtvis en variation av formelns normala verbala komponent). Om formeln inte har någon verbal komponent, avfärdar rollfiguren den med en gest. Om den även saknar somatisk komponent, avfärdas den med enbart koncentration. Detta är en normal handling som inte orsakar en gratisattack.

En formel vars varaktighet bestäms av koncentration är ju alltid möjlig att avfärda och att göra det är inte ens en handling (eftersom allt rollfiguren behöver göra är att sluta koncentrera sig).

1.3.8 Komponenter

På raden Komponenter finns förkortningar som talar om vilka typer av komponenter formeln har. Detaljer för materiella komponenter, fokus och EP-kostnader anges i slutet av den beskrivande texten. Vanligtvis behöver rollfiguren inte bekymra sig över komponenter, men när han inte kan använda sig av en viss komponent av någon anledning eller om den materiella komponenten eller fokus är dyrbara, spelar de stor roll. En EP-kostnad spelar naturligtvis alltid roll.

V (Verbal): En verbal komponent är en talad ramsa av magiska ord. För att kunna tillföra en verbal komponent, måste rollfiguren kunna tala med kraftig stämma. En Tystnad eller munkavle förstör ramsan (och därmed formeln). En rollfigur som är döv har 20% chans att misslyckas med formler han försöker kasta som har verbala komponenter.

S (Somatisk): En somatisk komponent är en mycket exakt rörelse med en hand eller annan del av kroppen. En rollfigur måste alltid ha en hand ledig för att kunna tillföra en somatisk komponent. Om rollfigurens händer är bundna (eller bara upptagna av vapen, sköldar, etc.), omintetgör detta hans handrörelser (och därmed formeln).

M (Materiell): En materiell komponent är ett fysiskt föremål eller ämne som förtärs av de magiska energierna i formelkastandet. Såvida inte en kostnad är angiven för en materiell komponent, har den ingen väsentlig kostnad. Gör er inte besväret att hålla reda på komponenter utan väsentlig kostnad. Antag bara att rollfiguren har alla sina nödvändiga komponenter med sig så länge han har sin komponentpåse med sig.

F (Fokus): Ett fokus är rekvisita av något slag. Till skillnad från en materiell komponent, förtärs inte ett fokus när formeln kastas utan kan användas på nytt. Precis som med materiella komponenter, är kostnaden för ett fokus oväsentligt om inte ett pris anges. Antag att ett fokus utan väsentlig kostnad alltid finns tillgängligt i rollfigurens komponentpåse.

TeF (Teurgifokus): Ett teurgifokus är ett föremål med en speciell religiös innebörd. Det normala teurgifokus för en präst eller paladin är en helig symbol för den aktuella religionen. För en ond präst är normalt teurgifokus en ohelig symbol. För en druid eller jägare är normalt teurgifokus en kvist mistel eller järnek.

Om raden Komponenter innehåller "F/TeF" eller "M/TeF", har formeln ett fokus eller en materiell komponent som trollformel, men ett teurgifokus som teurgiformel.

EP (EP-kostnad): Vissa kraftfulla formler innebär en kostnad i erfarenhetspoäng för rollfiguren när de kastas. Ingen magi, inte ens Återställning, kan återge rollfiguren dessa EP. Rollfiguren kan inte spendera så mycket EP att han förlorar en grad, så han kan inte kasta en sådan formel om han inte har tillräckligt med EP att spendera. Dock kan en rollfigur, när han fått tillräckligt med EP för att uppnå en ny grad, välja att spendera EP på formelkastande istället för att spara dem och ta en grad. Dessa EP hanteras precis som materiella komponenter — de förbrukas när formeln kastas, antingen den lyckas eller ej.

1.3.9 Koncentration

För att kunna kasta en formel, måste rollfiguren ovillkorligen koncentrera sig. Om någonting stör hans koncentration under formelkastandet, måste han lyckas med ett test av Koncentration för att inte misslyckas med formeln. Ju mer distraherande störningen är och ju högre grad formeln han kastar är, desto högre SG måste han klara. (SG beror delvis på formelgraden eftersom höggradigare formler kräver mer mental ansträngning.) Om rollfiguren misslyckas med testet, är formeln borta precis som om den hade kastats utan att få någon effekt.

Skada: Att bli skadad medan han kastar en formel, kan störa en rollfigurs koncentration och få honom att misslyckas med formeln. Om rollfiguren blir skadad medan han kastar en formel, måste han klara ett test av Koncentration. SG är 10 + poäng erhållen skada + den kastade formelns grad. Om rollfiguren misslyckas med testet är formeln borta utan effekt. Den störande skadan måste inträffa

under formelkastandet, vilket innebär att rollfiguren måste drabbas av den mellan den tidpunkt då han påbörjar kastandet och den då han avslutar det (om formelns tidsåtgång är 1 runda eller mer) eller att han drabbas av den som ett direkt svar på att han kastar formeln (såsom en gratisattack orsakad av hans formelkastande eller en villkorad attack från en förberedd handling).

Om rollfiguren drabbas av fortlöpande skada (som pågår i flera rundor från t ex eld, syra, etc.), anses halva skadan drabba honom medan han kastar formeln. SG för testet av Koncentration blir då $10 +$ halva den skada som drabbade honom senast $+$ den kastade formelns grad. Om den senaste fortlöpande skadan som gavs var den sista skadan från den källan, anses den vara slut och kan inte störa rollfiguren när han nu kastar en formel. Observera att varje källa till skada, fortlöpande eller enstaka, kräver ett separat test av Koncentration.

Formler: Om rollfiguren blir påverkad av en formel medan han kastar en egen formel, måste han lyckas med ett test av Koncentration för att inte misslyckas med sin formel. Om formeln ger honom skada, är SG för testet av Koncentration som vanligt $10 +$ poäng erhållen skada $+$ den kastade formelns grad. Om formeln hindrar eller stör rollfiguren på något annat vis, är SG för testet av Koncentration den påverkande formelns räddningsslags-SG $+$ den kastade formelns grad. Även om den påverkande formeln normalt inte tillåter ett räddningsslag använder man den SG det skulle ha om den gjorde det.

Greppad eller fastlåst: De enda formler som en rollfigur kan kasta medan han är greppad eller fastlåst, är de som saknar somatisk komponent och vars materiella komponent eller fokus/teurgifokus finns tillgängligt i rollfigurens hand. Dock måste rollfiguren dessutom klara ett test av Koncentration (SG $20 +$ den kastade formelns grad) för att lyckas med formeln.

Kraftig rörelse: Om rollfiguren befinner sig på ett riddjur i rörelse, en skumpig vagn, en liten båt bland kraftiga vågor, under däck på ett skepp i storm eller bara skakas runt på ett liknande sätt, måste han klara ett test av Koncentration (SG $10 +$ den kastade formelns grad) för att lyckas med formeln.

Väldsam rörelse: Om rollfiguren befinner sig på ett galopperande riddjur, en mycket skumpig vagn, en liten båt bland forar eller i en storm, uppe på däck på ett skepp i storm eller bara skakas runt på ett liknande väldsamt sätt, måste han klara ett test av Koncentration (SG $15 +$ den kastade formelns grad) för att lyckas med formeln.

Väldsam väder: Om rollfiguren befinner sig i hård vind som för med sig förblindande regn eller regnblandad snö, måste han klara ett test av Koncentration (SG $5 +$ den kastade formelns grad). Om rollfiguren befinner sig i hård vind som för med sig hagel, sand eller dylikt, måste han klara ett test av Koncentration (SG $10 +$ den kastade formelns grad). Rollfiguren misslyckas med formeln om han misslyckas med testet av Koncentration. Om ovädret orsakas av en formel, använd regeln för störande formler ovan.

Defensivt formelkastande: Om rollfiguren vill kunna kasta en formel i ett hotat område utan att orsaka gratisattacker från dem som hotar, måste han ducka och slingra sig under tiden. Rollfiguren måste klara ett test av Koncentration (SG $15 +$ den kastade formelns grad) för att lyckas med formelkastandet under dessa omständigheter. Rollfiguren misslyckas med formeln om han misslyckas med testet av Koncentration.

Intrasslad: Om rollfiguren vill kasta en formel medan han är intrasslad, måste han klara ett test av Koncentration (SG 15) för att lyckas med formeln. Som vanligt är formeln förlorad om han misslyckas.

1.3.10 Motformler

Det är möjligt att kasta en formel som motformel. När en rollfigur gör så, använder han formelns energi för att förstöra kastandet av samma formel från en annan rollfigur. Motmagi fungerar även om den ena formeln kastas med trolleri och den andra med teurgi.

Hur motformler fungerar: För att använda en motformel, måste rollfiguren välja ut en motståndare som mål för sin motformel. Rollfiguren gör detta genom att utföra handlingen Förbereda en handling. Genom detta fördröjer rollfiguren en del av sitt drag tills hans motståndare försöker kasta en formel. (Rollfiguren kan fortfarande utföra en kort handling utan fördröjning, eftersom Förbereda är en normal handling.)

Om målet för rollfigurens motformel försöker kasta en formel, utför rollfiguren ett test av Formelkännedom (SG 15 + den kastade formelns grad). Detta test är en fri handling. Om testet lyckas, har rollfiguren identifierat motståndarens formel korrekt och kan försöka motverka den. (Om testet misslyckas kan han inte göra något alls med sin förberedda handling.)

För att fullfölja sin förberedda handling måste nu rollfiguren kasta den korrekta formeln. Grundregeln är att en formel bara kan motverka sig själv. Om rollfiguren har möjlighet att kasta samma formel (och har den preparerad om han preparerar formler), kastar han den och förändrar den så att den blir en motformel. Förutsatt att målet (den formelkastande motståndaren) befinner sig inom räckvidden, kommer båda formlerna att automatiskt utplåna varandra utan något annat resultat.

Motformler mot metamagiska formler: Metamagiska knep tas ingen hänsyn till vid bedömningen av vad som kan motverka en formel. Så ett normalt eldklot fungerar utmärkt som motformel mot ett förstorat, förstärkt och maximerat eldklot.

Speciella undantag: Vissa formler motverkar varandra specifikt, vanligtvis när de har diametralt motsatta effekter, såsom *sakta* och *skynda*.

Skingra magi som motformel: Rollfiguren kan använda *skingra magi* för att motverka en motståndares formelkastning, utan att behöva identifiera formeln han kastar (detta beslut måste fattas innan rollfiguren testar sin Formelkännedom). Även om den fungerar som motformel mot alla formler, fungerar den inte automatiskt (se formelns beskrivning).

1.3.11 Kastargrad

En formels kraft beror ofta på dess kastargrad, vilket vanligtvis motsvaras av rollfigurens klassgrad.

Rollfiguren kan kasta formeln med lägre kastargrad än normalt, men kastargraden måste vara tillräckligt hög för att kunna kasta formeln överhuvudtaget och alla gradberoende egenskaper hos formeln måste baseras på samma kastargrad.

I den händelse att en klassförmåga, en gudagiven kraft eller en annan specialförmåga ger rollfiguren en ökning av kastargraden, gäller denna ökning inte bara för de formelegenskaper som är beroende av kastargraden (såsom räckvidd, varaktighet och skada), utan även tester av kastargraden för att tränga igenom formelmotstånd och den kastargrad man räknar med i ett test av skingring (antingen rollfiguren försöker skingra eller är den vars formel skall bli skingrad).

1.3.12 Misslyckad formel

Om rollfiguren försöker kasta en formel i en situation där formelns egenskaper (räckvidd, område, etc.) inte kan passa in, misslyckas formeln och är bortkastad.

Formler misslyckas också om din koncentration bryts och kan misslyckas om du bär pansar medan du kastar en trollformel med somatiska komponenter.

1.3.13 Speciella formeffekter

Många speciella formeffekter hanteras i enlighet med den magiskola som formeln tillhör. Till exempel, har alla formler av typen Illusion(Chimär) vissa egenskaper gemensamt. Vissa andra speciella egenskaper återfinns i alla magiskolor.

Attacker: Vissa formler begränsar rollfiguren vad gäller attacker. Till exempel bryts *fristad* om prästen attackerar. Alla offensiva stridshandlingar, även de som inte skadar motståndaren, såsom avvärpa och tjurrusning, är attacker. Försök att fördriva eller förmana vandöda räknas som attacker i detta sammanhang. Alla formler som ger räddningsslag (såvida de inte är markerade med "Harmlös"), som ger skada eller som på annat vis skadar eller hindrar offren, är även de attacker.

Typ av fördelar: Många formler ger sin mottagare fördelar på grundegenskaper, pansarklass, attackslag och annat. De flesta fördelar har en angiven typ som förklarar hur formeln ger denna fördel. Det viktiga med denna typ är att två fördelar av samma typ oftast inte staplar. Med undantag av duckafördelar, omständighetsfördelar från olika omständigheter och pansarfördelar från det pansar och den sköld en rollfigur använder tillsammans, fungerar bara den högre fördelen (man säger att de överlappar). Fördelar utan angiven typ staplar med alla andra fördelar. Samma princip gäller

nackdelar — en rollfigur som drabbats av två eller fler nackdelar av samma typ räknar bara med den värsta (med samma undantag som för fördelar).

Beteckningar: Vissa formler har beteckningar som anger något om hur formeln fungerar. De flesta beteckningar har ingen inverkan på spelet i sig själva, men de styr hur formeln samverkar med andra formler, med specialförmågor, med ovanliga varelser, med livsåskådning och så vidare.

Beteckningarna är Död, Eld, Elektricitet, Frukten, God, Jord, Kaotisk, Kraft, Kyla, Laglig, Ljud, Ljus, Luft, Mörker, Ond, Sinnespåverkande, Språkberoende, Syra och Vatten.

En språkberoende formel använder ett talat språk som bärare för effekten. Formeln misslyckas om målet inte kan förstå språket som du använder.

En sinnespåverkande formel fungerar bara mot varelser som har Intelligens 1 eller högre.

Återföra de döda till livet: En del formler har makten att återge livet till en död rollfigur. Teurgiformler är betydligt bättre på detta än trollformler.

Gradförlust: En varelse som återförs till livet mister oftast en erfarenhetsgrad. Rollfigurens totala EP efter uppvaknandet är mittpunkten mellan minimum av vad han behöver för sin nya grad och det han behöver för att åter uppnå sin gamla grad. Till exempel, om Jozan återger Bombur livet efter att han dött som 15:e graden, kommer han att vara 14:e graden med 98 000 EP när han vaknar upp. Om rollfiguren var 1:a graden, förlorar han en poäng Fysik istället för en grad. Denna förlorade grad eller Fysikpoäng kan inte återfås av dödligas magi, inte ens *önskning* eller *mirakel*. Dock kan den återuppväckta rollfiguren naturligtvis förbättra sin Fysik på vanligt vis eller inhämta nya erfarenhetspoäng för att återfå den förlorade graden.

Förhindra återuppväckning: Fiender kan vidtaga åtgärder som försvårar för rollfiguren att återvända från de döda. Genom att undanhålla kroppen från hans vänner, förhindrar de att vännerna använder *uppväcka döda* eller *återuppväcka* för att återföra honom till livet. Formeln *själa fångsel* förhindrar all slags återuppväckning såvida inte själen först släpps lös.

Återuppväckning mot sin vilja: En själ kan inte återföras till livet om den inte själv vill. En själ märker namnet, livsåskådningen och religion (om han har någon bestämd) hos den rollfigur som försöker återföra den och kan vägra baserat på denna information.

1.3.14 Kombination av magiska effekter

Formler eller magiska effekter fungerar vanligtvis normalt oberoende av hur många andra formler eller magiska effekter som är aktiva i samma område eller på samma mottagare. Förutom i vissa speciella fall, påverkar inte en formel hur en annan formel fungerar. I de fall där en formel har en viss inverkan på en annan formel, anges detta speciellt i beskrivningen. Det finns dock en hel allmänna regler som gäller när formler eller magiska effekter påverkas samma plats:

Stapling av effekter: Formler som ger fördelar eller nackdelar på attackslag, skadeslag, räddningsslag, eller liknande, staplar vanligtvis inte med sig själva.

Det är till och med så att två fördelar inte staplar om de är av samma typ, trots att de kanske kommer från två olika formler (eller magiska effekter). De överlappar varandra, så att rollfiguren använder den fördel som är bäst.

Fördelar som staplar: Fördelarna eller nackdelarna från två olika formler staplar om effekterna är av olika typ.

En fördel som inte har en angiven typ (bara "en fördel av +2" snarare än "en moralfördel av +2") staplar med alla andra sorters fördelar. Samma sak med nackdelar utan angiven typ. Duckafördelar staplar alltid med varandra. Omständighetsfördelar staplar med varandra om de kommer sig av olika omständigheter och samma sak med omständighetsnackdelar.

Samma effekt flera gånger med olika styrka: I de fall där identiska formler påverkar samma plats, men med olika styrka, gäller bara den starkaste.

Samma effekt flera gånger med olika resultat: Samma formel kan ibland ge olika resultat varje gång den kastas mot ett mål, antingen för att slumpen avgör eller att du kan välja resultat. Till exempel, kan ju tre *omdana* göra om en orch till först en vätte, sedan ett troll och till sist en alv. Ingen av de två tidigare

formlerna är avlägsnade eller skingrade, men deras effekter blir ointressanta så länge som den sista formeln varar.

En effekt gör en annan effekt meningslös: Ibland kan en formel göra att en senare formel inte spelar någon större roll. Om en magiker har kastat *förvandla sig själv*, kan han ju byta form i sitt drag med en lång handling så ofta han vill medan formeln verkar. Om en fientlig magiker kastar *förvandla andra* för att förvandla honom till en snigel, kan han ju på sitt drag omedelbart byta tillbaka till den form han önskar. Om den fientlige magikern däremot använder *förstena* är han hjälplös, eftersom han inte kan utföra några handlingar (inte ens rent mentala) i form av en stenstaty.

Flera effekter som utövar mental kontroll: Ibland kan magiska effekter som utövar mental kontroll göra varandra meningslösa. Om rollfiguren drabbas av en *hejda person*, spelar det ju inte så stor roll om han därefter faller offer för en *injaga fruktan*, eftersom han ju redan förlorat all förmåga att röra sig. Mental kontroll från flera källor hindrar vanligtvis inte varandra såvida de inte inskränker rollfigurens förmåga att agera. Om en rollfigur står under mental kontroll från två eller fler varelser, försöker han lyda var och en efter bästa förmåga (i den utsträckning varje effekt tvingar honom). Om den kontrollerade rollfiguren erhåller motstridiga order samtidigt, måste de som kontrollerar honom utföra motställda test av Utstrålning för att se vem rollfiguren lyder.

Formler med motsatta effekter: Formler med motsatta effekter påverkar offret normalt, och alla fördelar, nackdelar och förändringar påförs i den ordning de uppkommer. Vissa formler upphäver varandra fullständigt. Detta är ett speciellt undantag som finns noterat i formelns beskrivning.

Ögonblickliga effekter: Två eller fler magiska effekter med ögonblicklig varaktighet fungerar båda normalt även om de påverkar samma föremål, plats eller varelse samtidigt. Till exempel, kommer två separata *åskviggas* som korsar varandra just där en rollfigur står, ge honom två separata räddningsslag och separat skada beroende på vardera räddningsslaget.

1.4 Trolleri

1.4.1 Preparering av formler

En magikers grad begränsar det antal formler som han kan preparera och kasta per dag. En magikers höga Intelligens kan eventuellt tillåta honom att preparera några extra formler. Han kan preparera samma formel mer än en gång, men varje preparerad kopia räknas som en separat formel när det gäller hans dagliga begränsning. Med andra ord, om magikern kan preparera en enda tredje gradens formel, kan han inte välja att preparera tre *eldklot*. Även om det är en och samma formel, räknas de som tre stycken i detta sammanhang. Att preparera trollformler är en svår mental ansträngning. För att klara av det måste magikern ha en Intelligens av minst 10 plus formelns grad.

Vila: För att kunna preparera sina dagliga formler, måste magikern vara klar i sinnet. För att bli klar i sinnet, måste magikern först sova i 8 timmar. Rollfiguren måste inte verkligen sova varje minut av tiden, men han måste avhålla sig från förflyttning, strid, formelkastande, användning av färdighet, konversation eller andra lite mer krävande fysiska eller mentala aktiviteter under viloperioden. Om magikerns vila blir störd, kommer varje störning att lägga ytterligare 1 timma till den nödvändiga viloperiodens längd och magikern måste ha minst en hel timmas vila innan han börjar preparera sina formler. Om rollfiguren inte behöver sova (till exempel för att han är alv), måste han ändå ha 8 timmars rofylld vila innan han kan preparera formler.

Nyligen kastade formler: Om en magiker har kastat formler nyligen, kommer denna ansträngning att reducera hans förmåga att preparera nya formler. När magikern sätter sig för att preparera formler för den nya dagen, räknas alla formler han har kastat de senaste 8 timmarna som en del av hans dagliga begränsning. Så en magiker som kan preparera två tredje gradens formler, men som var tvungen att kasta ett eldklot under sin viloperiod, kommer bara att kunna preparera en enda tredje gradens formel för den kommande dagen.

Krav på omgivning: För att kunna preparera formler, måste magikern ha komfort, lugn och ro så att han kan koncentrera sig. Magikerns omgivning behöver inte vara lyxig, men den måste vara fri från störningar som strid eller annat oväsen. Om magikern är utsatt för dåligt väder stör det hans

koncentration och likaså gör skada eller missade räddningsslag som han drabbas av under tiden han studerar. Magikern måste ha tillgång till sina formelsamlingar och tillräckligt med ljus för att kunna läsa i dem.

Ett viktigt undantag: En magiker kan preparera formeln *läsa magi* även utan formelsamling. En mycket stor del av magikerns grundträning går åt till att bemästra denna enkla men vitala formel.

Tidsåtgång för preparation: Efter att ha vilat, måste magikern studera sina formelsamlingar för att kunna preparera formler för den nya dagen. Om magikern vill preparera alla sina formler, tar detta 1 timma. Att preparera ett mindre antal av sina formler tar proportionerligt kortare tid (till exempel en halvtimme för halva antalet formler), men aldrig kortare tid än 15 minuter. Detta är den minsta tid som magikern behöver för att komma i rätt stämning.

Urval och preparation av formler: Till dess att han preparerar nya formler från sina formelsamlingar, har en magikern inte tillgång till andra formler än de han preparerat någon tidigare dag och ännu inte kastat. Under studieperioden väljer magikern ut de formler han vill preparera. Att preparera en formel är faktiskt det första steget för att kasta den. En formel är gjord på ett sådant vis att den har en kort paus mot slutet. Detta tillåter magikern att kasta formeln till största delen i förväg och kunna avsluta kastandet vid behov, fastän situationen då är allt annat än lugn. Magikerns formelsamling tjänar som en vägledning för de mentala övningar som magikern måste utföra för att skapa formelns effekt. Om magikern har kvar preparerade formler (från en tidigare dag) som han inte har kastat ännu, kan han överge vissa eller alla av dem för att ersätta dem med nya. Observera att han överger dem, inte kastar dem (då skulle han ju bryta mot en av reglerna för viloperioden).

När han preparerar formler för dagen, kan magikern välja att lämna en del formelutrymmen tomma. Senare under dagen kan magikern, om tid och omständigheter tillåter, ägna sig åt studier av sina formelsamlingar och preparera formler på nytt. Under dessa extra preparationstillfällen, kan magikern fylla dessa oanvända formelutrymmen. Han kan dock inte överge en sedan tidigare preparerad formel för att ersätta den eller fylla ett utrymme som är tomt eftersom han redan kastat den formeln. Den sortens preparation kräver ett klart sinne och kan bara göras en gång per dag. Liksom det första preparationstillfället på dagen tar denna preparation minst 15 minuter och kan ta längre tid om magikern preparerar fler än en fjärdedel av sina formler.

Preparerade formler blir kvar: När en magiker väl har preparerat en formel, finns den kvar i hans hjärna som en nästan kastad formel till dess att han aktiverar den (med de föreskrivna komponenterna) eller överger den. När den kastas (aktiveras), förbrukas formelns energi och försvinner ur magikerns sinne, vilket kan få honom att känna sig en aning matt. Vissa andra händelser, såsom effekten av vissa magiska föremål eller specialattacker från vissa monster, kan radera en preparerad formel från magikerns sinne.

Önd bråd död och preparerade formler: Om magikern dör, raderas normalt alla preparerade formler från hans sinne.

1.4.2 Trolleriskrift

För att kunna tolka en trolleriskrift (såsom en formel i någon annans formelsamling eller på ett pergament), måste rollfiguren lyckas med test av Formelkännedom (SG 20 + formelns grad). Om testet misslyckas, kan rollfiguren inte försöka läsa just den trolleriskriften på nytt förrän nästa dag. Formeln *Läsa magi* tolkar automatiskt en trolleriskrift utan att någon färdighet behövs. Om den person som skrev trolleriskriften finns med för att förklara och hjälpa läsaren, kan också tolkas utan andra hjälpmedel.

När magikern väl har tolkat en viss trolleriskrift, behöver han aldrig försöka tolka den på nytt. En lyckad tolkning av trolleriskriften tillåter läsaren att identifiera formeln och ger information om dess effekter (såsom anges i dess beskrivning). Om trolleriskriften är ett pergament och läsaren kan använda trolleri, kan han försöka kasta formeln från pergamentet.

1.4.3 Magikers formler och lånade formelsamlingar

En magiker kan använda en lånad formelsamling för att preparera en formel han redan känner till och har nedskriven i sin egen formelsamling, men det är inte säkert att han lyckas. Först måste magikern tolka trolleriskriften i boken formel för formel (se Trolleriskrift, ovan). När en formel väl blivit tolkad, måste läsaren lyckas med ett test av Formelkännedom (SG 15 + formelns grad) för att lyckas preparera den. Om testet lyckas, kan han preparera en kopia av den. Han måste klara testet igen för att preparera den på nytt, oberoende av hur många gånger han redan lyckats preparera den innan. Om testet misslyckas, kan han inte preparera formeln från denna formelsamling, men han kan försöka igen nästa dag. (Dock behöver han aldrig, som ju förklarats tidigare, försöka tolka trolleriskriften på nytt.)

1.4.4 Nya formler till magikerns formelsamling

Magiker kan lägga till nya formler till sina samlingar på flera sätt. Kom ihåg att om en magiker har valt att specialisera sig på en viss magiskola, kan han bara lära sig nya formler från de skolor som han kan kasta formler från.

Formler som erhålls vid en ny grad: Magiker utför hela tiden i viss mån magisk forskning mellan sina äventyr. Varje gång en magiker tar en ny grad (som magiker, förstås), får han välja ut två nya formler att skriva in i sin formelsamling. Dessa två formler representerar frukterna av hans magiska forskning. De två formlerna måste vara av grader som magikern klarar av att kasta (med hänsyn tagen till den nya grad han just erhållit). Om han har specialiserat sig på en magiskola, måste minst en av de två formlerna vara från denna skola.

Formler som kopieras från någon annans formelsamling eller ett pergament: En magiker kan också lägga formler till sin formelsamling när han stöter på en ny formel på ett pergament eller i en annan magikers formelsamling. I båda fallen måste magikern först tolka trolleriskriften (se Trolleriskrift, ovan). Därefter måste magikern spendera en hel dag med att studera formeln. Vid slutet av dagen måste magikern klara ett test av Formelkännedom (SG 15 + formelns grad). En magiker som har valt att specialisera sig inom en magiskola, erhåller en fördel av +2 på testet av Formelkännedom om formeln är från just denna skola. Han kan dock inte alls lära sig formler från sina förbjudna skolor.

Om testet lyckas, förstår magikern formeln och kan kopiera in den i sin formelsamling (se Skriva in en ny formel i formelsamlingen, nedan). Denna process skadar inte den formelsamling man kopierar från, men en formel på ett pergament raderas av kopieringen.

Om testet misslyckas, förstår magikern inte formeln och kan inte lära sig den, ens från en annan trolleriskrift, förrän han skaffat sig minst en ytterligare nivå av Formelkännedom. Om testet misslyckas kan magikern inte kopiera formeln och om den fanns på ett pergament, raderas den inte.

Oberoende forskning: En magiker kan också forska fram en formel på egen hand — antingen en egen version av en formel som redan finns eller en helt ny formel (nya formler måste naturligtvis skapas i samråd med SL och godkännas av denne).

1.4.5 Skriva in en ny formel i formelsamlingen

När en magiker väl lärt sig en ny formel, skriver han in den i sin formelsamling för att kunna preparera den i fortsättningen.

Tid: Denna process tar 24 timmar i anspråk, oberoende av formelns grad.

Utrymme i formelsamlingen: En formel upptar 1 sida i formelsamlingen per formelgrad. En 0:e gradens formel (ett småtrix) upptar även den en sida. En normal formelsamling har 100 sidor.

Material och kostnader: Material för att skriva ner formeln i formelsamlingen (speciella pennor, bläck och annat) kostar 100 gp per sida.

Denna kostnad behöver inte betalas för de två formler magikern får automatiskt vid varje ny grad. Det anses att han skriver ner dem som en del av sin alltid pågående magiforskning. Däremot formler som kopieras från andra trolleriskrifter och formler som forskas fram speciellt, drabbas av denna kostnad.

1.4.6 Ersätta och kopiera formelsamlingar

En magiker kan använda proceduren för att lära sig nya formler även för att återskapa en förlorad formelsamling. Om han redan har den aktuella formeln preparerad, kan han skriva ner den direkt i den nya formelsamlingen till en kostnad av 100 gp per sida (enligt reglerna för Skriva in en ny formel i formelsamlingen). Denna process raderar den preparerade formeln från hans sinne, precis som om han kastade eller övergav den. Om han inte har formeln preparerad, kan han preparera den från en lånad formelsamling och därefter skriva ner den i sin nya formelsamling.

Att kopiera en formelsamling följer samma procedur som att ersätta en formelsamling, förutom att uppgiften naturligtvis är mycket enklare. Tidsåtgången och kostnaden halveras därför.

1.4.7 Sälja formelsamlingar

Erövrade formelsamlingar kan säljas för minst det antal gp som motsvarar halva kostnaden för att skriva in formlerna som finns i den (d.v.s. 50 gp per sida med formler). Om samlingen innehåller speciellt ovanliga formler kan den betinga ett högre pris. En formelsamling helt fylld med formler (alla 100 sidorna fullskrivna) kan alltså säljas för 5000 gp.

1.4.8 Trolleri för dem som inte är magiker

En del formelkastare (barder och trollkonstnärer) använder trolleri utan formelsamlingar och preparerade formler. De kastar sina formler spontant utan att behöva preparera dem först. Graden hos en sådan rollfigur avgör hur många formler han kan kasta per dag.

Daglig förberedelse av formler: Varje ny dag, måste en spontankastare fokusera sig på uppgiften att kasta formler. Rollfiguren behöver 8 timmar vila (precis som en magiker), och spenderar därefter 15 minuter i djup koncentration. En bard måste sjunga eller spela ett instrument under tiden han koncentrerar sig. Under dessa 15 minuter förbereder rollfiguren sitt sinne på att kasta sin dagliga dos formler. Om han inte kan ta sig tiden för att friska upp sitt sinne på det viset, återfår han inte de formelutrymmen som han spenderade dagen innan.

Nyligen kastade formler: Precis som för magiker, räknas alla formler som kastas under de senaste 8 timmarna som en del av de tillåtna formlerna för den kommande dagen.

Nya formler till en bards eller trollkonstnärs repertoar: De flesta formelkastare som kastar trolleri spontant, lär sig nya formler varje gång de tar en ny grad (i den formelkastande klassen) och aldrig på något annat vis.

1.5 Teurgi

1.5.1 Preparering av formler

Formelkastare som använder teurgi preparerar sina formler på ungefär samma sätt som en magiker, men det finns vissa skillnader.

Tidpunkt på dagen: En formelkastare som använder teurgi väljer ut och preparerar sina formler i förväg, precis som en magiker. Dock behöver de inte samma 8 timmars viloperiod innan de börjar preparera. Istället väljer rollfiguren en viss tidpunkt på dagen (eller natten) då han ber och tar emot sina nya formler. Denna tidpunkt är ofta knuten till någon viss daglig händelse, såsom soluppgång, solnedgång, midnatt, etc. Vissa gudar har redan en bestämd tid (morgonrodnadens gudinna har förmodligen redan valt soluppgången) eller ställer speciella krav på de omständigheter som deras präster kan få formler under (skuggornas gud kanske kräver att det finns skuggor på platsen). Om någonting hindrar rollfiguren från sin bön vid den rätta tidpunkten, måste han göra detta så fort som möjligt. Om han inte utnyttjar det första tillfälle som yppar sig för bön, måste han vänta till nästa dag att preparera nya formler.

Urval och preparation av formler: En formelkastare som använder teurgi väljer alltså ut och preparerar formler i förväg genom bön och meditation vid en speciell tidpunkt på dygnet. Tiden det tar att preparera formler är samma som för en magiker (1 timma) och kravet på en relativt lugn omgivning är detsamma. Formelkastaren behöver inte preparera alla sina formler på en gång, utan

kan preparera formler vid ett senare tillfälle, precis som en magiker. Men bara de formelutrymmen som var tomma (eller som innehöll formler som övergavs just då) vid den dagliga bönen kan användas för att preparera formler då eller senare. Han kan inte vid ett senare tillfälle preparera formler för de formelutrymmen som blivit tomma genom att han kastat formeln under dagen. Inte heller kan han välja att överge formler vid dessa senare tillfällen.

Dock kan en präst (och bara en präst) välja att kasta en läke- eller tillfogaformler spontant istället för en preparerad formel (se Spontankastning av läke- och tillfogaformler, nedan).

Formelkastare som använder teurgi, behöver inga formelsamlingar. Deras urval av formler begränsas istället av de formlerlistor som finns för hans klass. Präster har dessutom tillgång till två domäner, som spelaren väljer när rollfiguren skapas. Varje domän ger din präst tillgång till en domänformel för varje formelgrad från 1:a och uppåt, och dessutom en gudagiven förmåga. Utifrån denna tillgång på två domänformler för varje grad (utom 0:e) — en från vardera av hans två domäner — preparerar prästen en extra domänformel (från den ena eller den andra domänen) varje dag för varje grad som han kan kasta formler från. Om en viss domänformel inte finns på prästens normala formellistor, kan han bara förbereda den som en domänformel.

Nyligen kastade formler: Precis som för trolleri, räknas alla formler som kastas under de senaste 8 timmarna som en del av de tillåtna formellerna för den kommande dagen.

Spontankastning av läke- och tillfogaformler: En god präst (eller en neutral präst till en god gud) kan spontankasta en läkeformel istället för en preparerad formel av samma eller högre grad. Den preparerade formeln får dock inte vara en extra domänformel, utan måste vara en normalt preparerad formel (den får finnas på prästens domänlista, men får inte vara preparerad som en domänformel). En ond präst (eller en neutral präst till en ond gud) kan spontankasta en tillfogaformel istället för en preparerad formel av samma grad eller högre. En neutral präst till en neutral gud kan antingen spontankasta läkeformler som en god präst eller spontankasta tillfogaformler som en ond präst, beroende på av spelaren valt att låta prästen kanalisera positiv eller negativ energi när rollfiguren skapades. Den gudomliga energin från den formel som ersätts av en läke- eller tillfogaformel, konverteras till en läke- eller tillfogaformel precis som om en sådan hade varit preparerad från början. Om prästen vill använda ett metamagiskt knep på läke- eller tillfogaformeln, blir det dock en viss skillnad i att den tar en lång handling att kasta istället för en normal.

Spontankastning av *frammana naturens allierade*: En druid kan spontankasta en *frammana naturens allierade* istället för en preparerad formel av samma eller högre grad. Den gudomliga energin från den formel som ersätts av en *frammana naturens allierade*, konverteras till frammaningen precis som om en sådan hade varit preparerad från början. Om druiden vill använda ett metamagiskt knep på frammaningen, blir det dock en viss skillnad i att den tar en lång handling att kasta istället för en normal.

1.5.2 Teurgiskrift

Teurgi kan skrivas ner och tolkas precis som trolleri (se Trolleriskrift, ovan). En rollfigur med färdigheten Formelkännedom kan försöka tolka teurgiskriften och identifiera formeln. Dock kan bara en rollfigur som har denna formel (i sin teurgiska form) på sina klassbaserade formellistor (eller domänlistor, för präster), kasta en formel från ett pergament med teurgiskrift.

1.5.3 Nya formler för teurgister

Formelkastare som använder teurgi för vanligtvis nya formler på ett av två sätt:

Formler som erhålls vid en ny grad: Rollfigurer som använder teurgi studerar flitigt denna teurgiska magi mellan äventyren. Varje gång en rollfigur erhåller förmågan att kasta formler av en högre grad, lär han sig alla de formler hör till denna grad automatiskt.

Oberoende forskning: Rollfiguren kan välja att forska fram nya formler, ungefär på samma sätt som för trolleri. Endast skaparen av denna nya formel kan dock preparera den och kasta den, såvida han inte väljer att dela med sig av den till andra. Vissa formelskapare delar resultaten av sin forskning med sin kyrka, andra inte. Rollfiguren kan skriva ner formeln på ett pergament (under förutsättning

att han har knepet Skriva pergament) eller författa en speciellt text (liknande en formelsamling) som beskriver den formel han har forskat fram. Andra teurgister som får tag i formeln i nedskrivnen form, kan lära sig att preparera och kasta den, förutsatt att de kan kasta formler av den graden och att de är av samma klass som skaparen av formeln. Denna process kräver att man först tolkar formeln (se Trolleriskrift, ovan).

1.6 Magiskolor

Så gott som alla formler tillhör en av de åtta magiskolorna. En magiskola är en grupp av likartade formler som fungerar på liknande sätt och inte en plats dit trollkarlar beger sig för att lära sig magi. Ett litet antal formler (*begränsad önskning, föreviga, hokus pokus, häxmärke och önskning*) är Universella och tillhör inte någon skola.

1.6.1 Avsvärjelse

Avsvärjelse är skyddsmagi. De skapar fysiska eller magiska barriärer, upphäver magiska eller fysiska förmågor, skadar inkräktare eller förvisar offret till en annan existens.

Om två eller fler avsvärjelse är aktiva inom 3 meter från varandra i 24 timmar eller mer, börjar de magiska fälten att samverka med varandra så att synliga energiskiftningar uppstår. SG för att hitta sådana formler med färdigheten Leta sjunker med 4.

Om en avsvärjelse skapar en barriär som håller ett slags varelser på avstånd, kan man inte använda barriären till att knuffa bort sådana varelser. Om du tvingar barriären mot en sådan varelse, känner du ett påtagligt tryck mot barriären. Skulle han fortsätta att trycka barriären mot varelsen, bryts formeln.

1.6.2 Besvärjelse

Alla besvärjelse tillhör någon av de fem underskolorna. Besvärjelse frammanar manifestationer av föremål, varelser eller någon slags energi vid dig (frammaning), transporterar varelser från andra existenser till dig (tillkallande), läker (läkning), transporterar varelser eller föremål oerhörda sträckor (teleportation) eller helt enkelt skapar föremål eller effekter ur tomma intet (skapelse). Varelser som frambesvärjs av dig lyder vanligtvis, men inte alltid, dina befallningar.

En varelse eller ett föremål som uppstår vid eller transporteras till dig av en besvärjelse, kan inte fås att uppstå inuti en annan varelse eller ett annat föremål, och inte heller kan den eller det uppstå fritt svävande i tomma luften (såvida varelsen inte kan flyga). Den eller det måste anlända på en öppen plats på en yta som kan bära dess vikt. Om en varelse har flygförmåga kan den uppstå flygande i luften, om den har simförmåga kan den anlända i vattnet och om den har grävförmåga kan den komma grävandes ur marken. Varelsen eller föremålet måste uppstå inom formelns räckvidd, men måste inte stanna kvar inom den.

Tillkallande: Formeln transporterar varelsen fysiskt från en annan existens till den existens där du befinner dig. Formeln ger varelsen en engångsförmåga att återvända till sin ursprungsexistens, men kan begränsa under vilka omständigheter detta är möjligt. Varelser som blir tillkallade dör verkligen om de dödas — de inte bara försvinner och återbildas som de som blivit frammanade. Varaktigheten hos ett tillkallande är alltid ögonblicklig, vilket betyder att den tillkallade varelsens närvaro inte kan skingras.

Formler som tillkallar mäktiga utomvärldingar är bäst använda ihop med en magisk fälla som kan hålla varelsen fången. Den enklaste sortens fälla är en skyddsbarriär (*kaosbarriär, ondskebarriär, lagbarriär och godhetsbarriär*). När den riktas inåt, binder en skyddsbarriär (av rätt sort) en tillkallad varelse i maximalt 24 timmar per kastegrad under förutsättning att du kastar den runda innan varelsen tillkallas av dig. En skyddsbarriär är dock inte mycket till fälla. Om cirkeln av silverpulver som placeras ut när formeln kastas råkar brytas, upphör effekten av skyddsbarriären omedelbart. Den infångade varelsen kan inte göra något för att bryta cirkeln, direkt eller indirekt, men andra varelser kan det med enkelhet. Om den infångade varelsen har formelmotstånd, kan han försöka motstå fällan en gång per dag. Om du vid någon av dessa tillfällen misslyckas med att övervinna varelsens

formelmotstånd, tar den sig ur fällan och skyddsbarriären är förstörd. En varelse som har förmåga till någon sorts dimensionsförflyttning (*astralresa, blinka, dimensionsdörr, dimensionshopp, eterresa, labyrint, portal, skuggvandring, teleportation* eller liknande) kan helt enkelt lämna fällan på det viset. Du kan förhindra att varelsen undslipper på detta vis om du kastar *dimensionsankare* på den, men detta måste då göras innan varelsen hinner agera. Om det lyckas, varar *dimensionsankare* lika länge som skyddsbarriären. Varelsen kan inte själv nå utanför skyddsbarriären, men dess avståndsattacker (avståndsvapen, formler, specialförmågor, etc.) kan. Varelsen kan attackera vilket mål som helst (inom respektive räckvidd) utan silvercirkeln som utgör skyddsbarriären.

Du kan istället använda ett speciellt diagram (en sluten tvådimensionell figur som inte har några luckor utmed sin omkrets och som förstärks av diverse magiska sigill) för att skapa en säkrare fälla. Att rita ett sådant diagram tar 10 minuter och kräver att du lyckas med ett test av Formelkännedom (SG 20). Spelledaren slår för detta test i hemlighet. Om testet misslyckas, är diagrammet verkningslöst. Du kan ta 10 på detta test om du inte är utsatt för någon stress. Det tar då fortfarande 10 minuter. Om du verkligen har gott om tid och vill ha det bästa diagram du kan göra, kan du spendera 3 timmar och 20 minuter på uppgiften och ta 20 på testet. Ett diagram som blivit lyckat tillåter dig att kasta *dimensionsankare* på det rundan innan du gör sitt tillkallande. Detta *dimensionsankare* håller tillkallade varelser fångna i diagrammet i 24 timmar per kastargrad. En varelse kan inte använda eventuellt formelmotstånd mot diagrammet och ingen av dess formler, specialförmågor eller attacker kan ta sig ut ur diagrammet. Om varelsen försöker sig på ett test av Utstrålning för att ta sig loss (se *lägre rekryterad, rekryterad* och *högre rekryterad*), ökar SG med 5. Varelsen släpps omedelbart fri om något förändrar diagrammet — även ett grässtrå som läggs på det. Dock kan varelsen själv aldrig påverka diagrammet, direkt eller indirekt.

Skapelse: Formeln manipulerar materia för att skapa ett föremål eller en varelse på den plats du önskar (med de begränsningar som nämnts tidigare). Om formeln har en varaktighet längre än ögonblicklig, är det magi som håller skapelsen samman, och när varaktigheten tar slut eller formeln skingras, försvinner det skapade utan ett spår. Om formeln har en varaktighet av ögonblicklig, sätts det skapade endast ihop av magi. Det existerar sedan självständigt och beror inte på magi för sin fortlevnad.

Läkning: Vissa besvärjelser läker varelser eller rent utav återför dem till livet.

Frammaning: Formeln transporterar en varelse eller ett föremål till den plats du önskar (med de begränsningar som nämnts tidigare). När formeln upphör eller skingras, transporteras en frammanad varelse omedelbart tillbaka till den plats den kom ifrån, men ett frammanat föremål återvänder inte automatiskt, såvida inte formelns beskrivning säger annorlunda. En frammanad varelse försvinner också om den dödas eller dess livspoäng sjunker till 0 eller lägre. Den är inte död egentligen. Det tar 24 timmar för varelsen att återforma sig och under denna tid kan den inte frammanas på nytt.

När en frammanad varelse försvinner (av någon anledning), upphör också alla de formler den har kastat. En frammanad varelse kan inte använda de frammanande specialförmågor den kan tänkas ha och den vägrar att använda formler eller formelliknande specialförmågor som skulle kosta den EP.

Teleportation: En teleportation transporterar en eller fler varelser eller föremål en stor sträcka. De kraftfullaste av dessa formler kan korsa gränser mellan existensplan. Till skillnad från frammaningar, är teleportationer (såvida inte annat anges) envägs och kan inte skingras.

Teleportation är ögonblicklig förflyttning genom astralplanet. Allt som förhindrar astral förflyttning, förhindrar även teleportation.

1.6.3 Förtrollning

Förtrollningar påverkar andras sinnen och manipulerar eller kontrollerar deras beteende.

Alla förtrollningar är sinnespåverkande formler. Två olika sorters förtrollningar ger rollfiguren olika mycket kontroll över offrets sinne:

Förhåxning: Formeln förändrar hur offret uppfattar dig, vanligtvis så att offret betraktar dig som en mycket god och nära vän.

Tvång: Formeln tvingar offret att agera på ett visst vis eller förändrar det sätt som hans sinne fungerar. Vissa formler bestämmer själva offrets handlingar (till exempel *förvirring*), vissa tillåter dig att bestämma offrets handlingar när formeln kastas (till exempel *påbud/uppdrag*) medan andra ger dig kontinuerlig kontroll över offret (till exempel *dominera person*).

1.6.4 Förvandling

Förvandlingar förändrar egenskaperna hos en varelse, sak eller företeelse. En förvandling förändrar vanligtvis endast en egenskap i taget, men det kan vara vilken egenskap som helst.

1.6.5 Illusion

Illusioner bedrar andra varelsers sinnen. De får folk att se saker som inte finns, inte se saker som faktiskt finns, höra ljud som inte existerar eller minnas saker som aldrig inträffat. Illusioner finns av fem typer: chimärer, bländverk, mönster, inbillningar och skuggor.

Chimär: En chimär skapar en falsk sinnesupplevelse. De som uppfattar chimären upplever samma sak, inte sin egen personliga version av chimären. (Det är inte en individuell mental påverkan.) Chimärer kan inte få något att se ut som något annat. En chimär som omfattar ljud kan inte skapa förståeligt tal, såvida inte formelns beskrivning säger det speciellt. Om förståeligt tal är möjligt, måste det vara på ett språk som du kan tala. Om du försöker efterlikna ett språk du inte kan tala, kommer chimären bara att producera rotväliska. På liknande vis kan du inte skapa en bild av något som du inte vet hur det ser ut.

Eftersom chimärer och bländverk (se nedan) är överkliga, kan de inte orsaka påtagliga effekter på det sätt andra illusioner kan. De kan inte orsaka skada på föremål eller varelser, bära upp något verkligt, ge näring, lysa upp i mörkret eller ge skydd mot väder och vind. Sålunda är dessa formler utmärkta för att förvirra och uppehålla fiender, men värdelösa för att attackera dem direkt. Till exempel, kan man använda en *tyst illusion* (en chimär) till att skapa bilden av en liten stuga, men stugan kommer inte att skydda mot regn. En listig kastare kan dock ta hänsyn till detta och låta stugans tak se gammalt och murket ut, så att regnet som faller på dem i stugan tycks läcka genom taket.

En chimärs PK motsvarar 10 + dess storleksjustering.

Bländverk: Ett bländverk förändrar sinnesupplevelsen av något, så att det ser, känns, hörs, smakar och/eller luktar annorlunda, eller får det att försvinna helt.

Mönster: Liksom en chimär skapar ett mönster en bild som andra kan se, men ett mönster påverkar också sinnet på de som ser det eller fångas i det. Alla mönster är sinnespåverkande formler.

Inbillning: En inbillning skapar en mental bild som bara du och offret (eller offren) kan uppfatta. Denna bild existerar bara i offrens hjärnor. Det är en individuell mental påverkan. (Det är alltså inte en bild som du skapar eller något som offren uppfattar med ögonen.) För en utomstående betraktare finns det ingenting att se alls. Alla inbillningar är sinnespåverkande formler.

Skugga: En skuggillusion skapar något som är delvis verkligt. Du väver ihop det du önskar från skuggornas existens. Sådana illusioner kan ha påtagliga effekter. Om en varelse blir skadad av en skuggillusion, är den skadan verklig.

Räddningsslag och illusioner (mistro): Varelser som utsätts för en illusion får vanligtvis inga räddningsslag för att genomskåda illusionen förrän de studerat den noga eller samverkat med den på något vis (till exempel attackerat den).

Ett lyckat räddningsslag mot formeln avslöjar illusionen som överklig, men en chimär eller inbillning blir kvar som en genomskinlig kontur.

Ett misslyckat räddningsslag betyder att rollfiguren inte inser att något är fel. En rollfigur som ställs inför ovedersägliga bevis för att illusionen inte är verklig, behöver inget räddningsslag. Om någon åskådare lyckas genomskåda illusionen (enligt ovan) och meddelar detta till andra åskådare (som har anledning att tro på det), erhåller de omedelbart ett räddningsslag med en fördel av +4.

1.6.6 Nekromanti

Nekromantiska formler manipulerar dödsenergier. Formler som rör vandöda utgör en stor del av denna skola.

1.6.7 Spådom

Spådomar tillåter dig att få kunskap om glömda hemligheter, att förutsäga framtiden, att finna det fördolda och att överlista formler som döljer eller förvrider verkligheten.

Många spådomar påverkar ett konformat område. Dessa områden rör sig med dig och är riktade i den riktning du tittar. Denna kon anger det område du kan studera med spådomen på en runda. Om du studerar samma område i flera rundor, kan du ofta erhålla ytterligare information. Detta anges i så fall i formelns beskrivning.

Varseblivning: En varseblivningsformel skapar en osynlig magisk sensor som skickar information till dig. Såvida inte annat anges, har denna sensor samma sinnesskärpa som du själv, så om du har mörkersyn har även sensorn det. Denna sinnesskärpa omfattar även formler eller effekter som du är målet för (till exempel *se osynligt*), men inte formler eller effekter som flödar ut från dig (till exempel *upptäcka ondska*). Denna sensor räknas som ett separat sinnesorgan, oberoende av dina övriga, så det påverkas inte av att du blir förblindad, döv eller på annat sätt får nedsatta sinnesförmågor.

En varelse med en Intelligens på minst 12 kan uppmärksamma sensorn genom ett test av Intelligensen (SG 20). Sensorn kan skingras som om den vore en aktiv formel.

Bly (även ett tunt lager) eller magiska skydd kan blockera en varseblivningsformel och du känner att den är blockerad.

1.6.8 Åkallan

Åkallanden manipulerar energi eller hämtar kraft från en osynlig källa för att skapa den önskade effekten. I praktiken skapar de något ur intet. Många av dessa formler skapar spektakulära effekter och åkallanden är de formler som kan utdela mest skada. De kallas ibland även för stridsmagi.

Kapitel 2: Formellistor

Om formelns namn avslutas med ^M eller ^F, kräver formeln en materiell komponent eller ett fokus som normalt inte ingår i en komponentpåse. Ett ^E betecknar en formel som har en EP-kostnad för kastaren.

Sorteringsordning: I formellistorna och i formelbeskrivningarna som följer därefter, presenteras formlerna i alfabetisk ordning efter hela namnet, utom för vissa grupper av formler.

Om formelnamnet börjar med "högre", "lägre" eller "mångfaldig", sorteras formeln efter andra ordet i namnet istället.

Livstärningar: Termen "Livstärningar" används synonymt med **figurgrader** för de formeffecter som påverkar ett visst antal Livstärningar av varelser. Varelser som har livstärningar endast från sin ras, inte från klasser, har en figurgrad som motsvarar deras antal Livstärningar.

Kastargrad: En formels kraft beror ofta på kastargraden, vilket definieras som kastarens klassgrad inom den aktuella klassen. En varelse utan klasser har en kastargrad motsvarande sitt antal Livstärningar om inte annat anges.

2.1 Barders formler

0:e gradens bardformler (småtrix)

Blända	Bländar en varelse (-1 på attackslagen)
Budskap	Viskat samtal på avstånd.
Dansande ljus	Skapar överkliga facklor eller andra ljus.
Finna riktning	Du urskiljer norr.
Frammana instrument	Frammanar ett valfritt instrument.
Förbrylla	En humanoid varelse med 4 eller färre LT förlorar sitt nästa drag.
Hokus Pokus	Utför enklare trolleritricks.
Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Magikerhand	2 kg kan förflytta sig utan att du vidrör det.
Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
Spökljud	Överkliga ljud.
Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
Vaggsång	Gör målet sömngt, -5 på Lyssna och Upptäcka, -2 på Viljeräddningsslag mot <i>sömn</i> .
Öppna/Stänga	Öppnar eller stänger små eller lätta föremål.

1:a gradens bardformler

Alarm	Skyddar ett område i 2 timmar/kastargrad.
Avlägsna fruktan	Undertrycker fruktan eller ger +4 på räddningsslag mot fruktan för en varelse + en per fyra kastargrader.
Buktaleri	Får rösten att komma från en annan plats under 1 minut/kastargrad.
Fjäderlätt	Föremål eller varelser faller långsamt.
Frammana monster I	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Förhäxa person	Gör en person till din vän.
Förstå språk	Du förstår alla talade och skrivna språk.
Förstå sig själv	Förändrar ditt utseende.
Förvirring, lägre	Varelser blir förvirrade i en runda.

Gömma föremål	Döljer ett föremål för alla varseblivningar.
Hals över huvud	Din fart ökar med 9 meter.
Hypnos	Fascinerar 2t4 LT av varelser.
Identifiera ^M	Fastställer egenskaperna hos ett magiskt föremål.
Injaga fruktan	En varelse med 5 eller färre LT flyr i 1t4 rundor.
Levande rep	Får ett rep att röra sig efter dina befallningar.
Läka lätta skador	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
Magisk Mun ^M	Pratar en gång när rätt villkor uppfyllts.
Nystuls magiska aura	Förändrar ett föremåls magiska aura.
Oläslig livsåskådning	Döljer livsåskådningen under 24 timmar.
Osynlig tjänare	Skapar en osynlig kraft som lyder dina befallningar.
Radera	Vanlig eller magisk skrift försvinner.
Smörja	Gör en yta på 3x3 meter eller ett föremål halt.
Sömn	Försänker 4 LT av varelser i magisk sömn.
Tashas hejdlösa skratt	Mottagaren får stå över 1 runda/kastargrad.
Tyst illusion	Skapar en enkel illusion.
Upptäcka lönnörrar	Avslöjar alla dolda dörrar inom 18 meter.

2:a gradens bardformler

Blindhet/Dövhet	Gör mottagaren blind eller döv.
Budbärare	Sänder ett Pyttelitet djur till en viss plats.
Djurtjusning	Fascinerar 2t6 LT av djur.
Enkel illusion	Som <i>tyst illusion</i> , fast med ljud.
Felupptäckt	Gör att spådomar går fel för en varelse eller ett föremål.
Flimmer	Alla attacker missar mottagaren 20% av gångerna.
Frammana monster II	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Fyrverkeri	Förvandlar en eld till förblindande ljus eller kvävande rök.
Förbrylla monster	En levande varelse med 6 eller färre LT förlorar sitt nästa drag.
Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
Förslag	Förmår mottagaren att utföra det kastaren bestämt.
Förändra sig själv	Antar formen hos en likartad varelse.
Hejda person	Förlamar en humanoid varelse i 1 runda/kastargrad.
Hitta föremål	Känner riktningen mot ett föremål (specifikt eller av viss typ).
Hjältemod	Ger +2 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester.
Hypnosvirvel	Fascinerar (2t4+kastargrad) LT av varelser.
Kattsmidighet	Mottagaren erhåller +4 på Händighet under 1 minut/kastargrad.
Ljudvåg	Orsakar 1t8 ljudskada i offren. Kan bedöva dem.
Lugn	Lugnar ner varelser, motverkar känsloeffekter.
Läka måttliga skador	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).
Mörker	6 meter radie av övernaturliga skuggor.
Osynlighet	Mottagaren är osynlig under 1 min/kastargrad eller tills han anfaller.
Rävlist	Mottagaren erhåller +4 på Intelligens under 1 minut/kastargrad.
Skrämma	Varelser upp till 5 LT får panik (5 meters radie).
Spegelbilder	Skapar kopior av dig själv (1t4 +1/tre kastargrader, max 8).
Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarelser.
Stjärndamm	Förblindar varelser; gör konturerna på osynliga varelser synliga.
Svärm	Frammanar svärmar av fladdermöss, råttor eller spindlar.

Trollbinda	Trollbinder alla varelser inom räckvidden.
Tungomål	Tala alla språk.
Tystnad	Upphäver allt ljud inom 6 meter
Upptäcka tankar	Tillåter att man "lyssnar" på ytliga tankar.
Viskande vind	Sänder ett kort meddelande 1½ km/kastargrad.
Vrede	Ger +2 på Sty och Fys, +1 på Viljeräddningsslag, -2 på PK.
Örneprakt	Mottagaren erhåller +4 på Utstrålning under 1 minut/kastargrad.

3:e gradens bardformler

Blinka	Du försvinner och återuppstår slumpmässigt i 1 runda/kastargrad.
Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
Dvala	Försänker 10 LT av varelser i magisk sömn.
Forma ljud	Skapar nya ljud eller förändrar existerande ljud.
Frammana monster III	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Frukta	Varelser inom konen flyr under 1 runda/kastargrad.
Förhäxa monster	Får ett monster att tro att det är din vän.
Förvirring	Får mottagaren att bete sig underligt i 1 runda/kastargrad.
Gasform	Mottagaren blir okroppslig och kan flyga sakta.
Hemlig sida	Förändrar en sida så att dess normala innehåll blir dolt.
Hoppfullhet	Ger +2 på attackslag, skadeslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester.
Hopplöshet	Ger -2 på attackslag, skadeslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester.
Häva förbannelse	Befriar ett föremål eller en person från en förbannelse.
Illusionsskrift ^M	Endast den avsedde läsaren kan läsa och förstå.
Klarhörsel/klarsyn	Hör eller se på avstånd under 1 min/kastargrad.
Leomunds hydda	Skapar ett skydd för 10 varelser.
Läka svåra skador	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).
Munvig	Du får +30 på tester av Bluffa och dina lögnar kan inte avslöjas av magi.
Mäktig illusion	Som <i>tyst illusion</i> , fast med ljud, lukt och värme.
Ormsigill ^M	Skapar en symbol som förlamar läsaren.
Osynlighetscirkel	Gör alla inom 3 meter osynliga.
Påbud, lägre	Befaller över mottagare med 7LT eller mindre.
Sakta	En varelse/kastargrad som bromsas ner till en handling per runda, -2 på PK och attackslag.
Se osynligt	Avslöjar osynliga varelser eller föremål.
Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
Skynda	En varelse/kastargrad rör sig fortare, +1 på attackslag, PK och Reflexräddningsslag.
Spökhäst	Magisk häst dyker upp och stannar i 1 timma/kastargrad.
Tala med djur	Du kan kommunicera med djur.
Varseblivning ^F	Spionera på en varelse på avstånd.
Villobild	Anfallare missar mottagaren 50% av normala träffar.

4:e gradens bardformler

Avgifta	Gör mottagaren immun mot gift, oskadliggör gift i eller på mottagaren.
---------	--

Avvärja kryp	Insekter, spindlar och annan ohyra håller sig 3 meter bort.
Dimensionsdörr	Teleporterar dig en kort sträcka.
Dominera person	Styr en människoliknande varelse telepatiskt.
Frammana monster IV	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Fri rörlighet	Mottagaren rör sig normalt trots hinder.
Förstärkt osynlighet	Som vanlig osynlighet, men mottagaren kan anfalla och ändå förbli osynlig.
Hejda monster	Gör en varelse helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
Hitta varelse	Ger riktningen till en välkänd varelse.
Hägring	Får en typ av terräng att se ut som en annan typ (träsk blir en skog, etc.).
Häva förtrollning	Befriar mottagarna från förtrollningar, förvandlingar, förbannelser och försteningar.
Justera minne	Förändrar 5 minuter av mottagarens minnen.
Leomunds stuga	Skapar en rejäl timmerkoja.
Ljudisolering	Förhindrar att någon tjuvlyssnar på hemliga samtal.
Läka livshotande skador	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +20).
Regnbågsmönster	Ljus som fascinerar 24 LT av varelser .
Skrik	Alla inom ljudvågen blir döva och erhåller 5t6 skada.
Skuggbesvärjelse	Efterliknar besvärjelser under 4:e graden, men är bara verkliga till 20%.
Sägensyn ^{MF}	Upplev sägner och berättelser om en person, en plats eller ett föremål.
Tala med växter	Du kan tala med vanliga växter och växtvarelser.
Upptäcka bevakning	Varnar dig för magiskt tjuvlyssnande.

5:e gradens bardformler

Automatisk illusion	Som <i>mäktig illusion</i> , men ingen koncentration behövs.
Dröm	Sänder ett meddelande till någon som sover.
Dölja ^M	En illusion som lurar den som spionerar med varseblivning eller liknande magi.
Ersättare	Gör dig osynlig och skapar en illusion som liknar dig.
Frammana monster V	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Förslag, mångfaldig	Förmår 1 varelse/kastargrad att utföra det kastaren bestämt.
Förställning	Ändrar utseende hos en person/två kastargrader.
Hjältemod, högre	Ger +4 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester; immun mot fruktan; tillfälliga livspoäng.
Häxvilla	Som <i>hägring</i> , men omfattar även byggnader.
Läka lätta skador, mångfaldig	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5) på många varelser.
Mardröm	Skickar en syn som orsakar 1t10 skada och utmattning.
Osämjans sång	Tvingar målen att strida mot varandra.
Sinnesdimma	En dimma som orsakar -10 på alla tester av Visdom/Vilja.
Skingra magi, högre	Som <i>skingra magi</i> , men med en fördel på upp till +20.
Skuggvandring	Kliv in i skuggorna för att färdas snabbt.
Skuggåkallan	Efterliknar åkallanden under 5:e graden, men är bara verkliga till 20%.

6:e gradens bardformler

Analysera aura ^F	Avslöjar magiska egenskaper hos ett föremål.
Animera föremål	Föremål attackerar dina fiender.
Dimslöjor	Förändrar utseendet hos en grupp av varelser.
Frammana monster VI	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Förhäxa monster, mångfaldig	Som <i>förhäxa monster</i> , men påverkar alla inom 9 meter.
Hjältemåltid	Mat för en varelse/kastargrad som mättar, läker och ger fördelar i strid.
Kattsmidighet, mångfaldig	Som <i>kattsmidighet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Läka måttliga skador, mångfaldig	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10) på många varelser.
Ottos oemotståndliga dans	Tvingar offret att dansa.
Permanent illusion	Illusion med ljus, ljud och lukt.
Programmerad illusion ^M	Som <i>mäktig illusion</i> , plus utlöses av en specifik händelse.
Påbud/Uppdrag	Som <i>lägre påbud</i> , men utan begränsning till LT.
Rävlist, mångfaldig	Som <i>rävlist</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Självsvängning	Ger 2t10 skada/runda på fristående byggnader.
Skenbild	Dubbelgångare som kan tala och kasta formler.
Skrik, högre	Öronbedövande skrik som ger 10t6 skada; bedövar varelser, skadar föremål.
Varseblivning, högre	Som <i>varseblivning</i> , men snabbare och längre.
Vägvisning	Avslöjar den närmsta vägen till en given plats.
Ögonkast	Målet blir panikslagen, äcklad och försänkt i dvala.
Örneprakt, mångfaldig	Som <i>örneprakt</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.

2.2 Druiders formler

0:e gradens druidformler (Hymner)

Blända	Bländar en varelse (nackdel -1 på attackslagen)
Finna riktning	Du urskiljer norr.
Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
Läka små skador	Läker 1 livspoäng.
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.
Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
Rena mat och vatten	Renar 25 liter/kastargrad av mat eller vatten.
Renlevnad	Mottagaren erhåller 1 tillfälligt livspoäng.
Skapa vatten	Skapar 8 liter/kastargrad av rent vatten.
Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
Väglledning	+1 på ett attackslag, räddningsslag eller färdighetstest.

1:a graden druidformler

Dold för djur	Djur kan inte förnimma en varelse/kastargrad.
Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
Frammana naturens allierade I	Frammanar en varelse som kan strida.
Förhäxa djur	Gör ett djur till din vän.
Hoppa	Målet erhåller en fördel på tester av Hoppa.

Hälsobär	2t4 bär som vardera botar 1 lp (max 8 lp/24 timmar).
Kraftklo	Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1 på träff och skada.
Kraftpåk	Din påk förvandlas till ett +1 vapen (1t10 skada) under 1 minut/kastargrad.
Kraftsten	Tre stenar erhåller +1 på attackslaget, orsakar 1t6 +1 skada.
Lugna djur	Lugnar ner (2t4+kastargrad) LT av djur.
Läka lätta skador	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
Skapa låga	1t6 skada +1/kastargrad, beröring eller kastad.
Snärja	Växter snärjer alla inom 12 meters radie.
Spärlös	En varelse/kastargrad lämnar inga spår efter sig.
Stormsteg	Din fart ökar med 3 meter.
Tala med djur	Du kan kommunicera med djur.
Upptäcka djur eller växter	Upptäcker djur eller växter.
Upptäcka snaror	Avslöjar naturliga eller primitiva fällor.
Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.
Älvglans	Får en varelses konturer att lysa, motverkar flimmer, skyl, mm.

2:a gradens druidformler

Barkhud	Ger +2 (eller högre) förbättring av hårdhudsfordel.
Björnhårdhet	Mottagaren erhåller +4 på Fysik under 1 minut/kastargrad.
Brännboll	Rullande eldboll, 2t6 poäng eldskada, varar i 1 runda/kastargrad.
Budbärare	Sänder ett Pyttelitet djur till en viss plats.
Dimmoln	En tjock dimma skymmer sikten.
Djurtjusning	Fascinerar 2t6 LT av djur.
Eldfälla ^M	Öppnat föremål utdelar 1t4 +1/kastargrad i skada.
Eldklinga	En beröringsattack som ger 1t8 +1/två kastargrader i skada.
Forma trä	Omformar föremål av trä efter dina önskemål.
Frammana naturens allierade II	Frammanar en varelse som kan strida.
Förminska djur	Krymper ett villigt djur.
Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
Hejda djur	Förlamar ett djur varelse i 1 runda/kastargrad.
Kattsmidighet	Mottagaren erhåller +4 på Händighet under 1 minut/kastargrad.
Kyla metall	Iskall metall som skadar den som vidrör den.
Mjuka upp jord och sten	Förvandlar sten till lera eller jord till sand eller gytta.
Motstå energi	Ignorera 10 (eller fler) poäng skada per attack från en viss energityp.
Spindelben	Ger förmågan att gå på väggar och i tak.
Svärm	Frammanar svärmar av fladdermöss, råttor eller spindlar.
Tjurstyrka	Mottagaren erhåller +4 på Styrka under 1 minut/kastargrad.
Trädform	Du ser precis ut som ett träd under 1 timma/kastargrad.
Ugglevisdom	Mottagaren erhåller +4 på Visdom under 1 minut/kastargrad.
Vindpust	Blåser bort eller omkull små varelser.
Vrida trä	Böjer trä (skaft, handtag, dörr, plankor).
Värma metall	Hettar upp metall så att den skadar dem som rör vid den.
Återställning, lägre	Skingrar en magisk reduktion av en grundegenskap eller reparerar 1t4 poäng av skadad egenskap.

3:e gradens druidformler

Avgifta	Gör mottagaren immun mot gift, oskadliggör gift i eller på
---------	--

	mottagaren.
Blixtnedslag	Nedkallar blixtar (ger 3t6 poäng skada per blix) från himlen.
Bota sjukdom	Botar alla sjukdomar som besvärar mottagaren.
Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
Dominera djur	Ett djur lyder dina mentala befallningar.
Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
Förgifta	Beröring orsakar 1t10 Fys skada, upprepas efter 1 min.
Forma sten	Formar sten till önskad form.
Frammana naturens allierade III	Frammanar en varelse som kan strida.
Kraftklo, högre	Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1/tre kastargrader på träff och skada (max +5).
Läka måttliga skador	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).
Smitta	Smittar mottagaren med valfri sjukdom.
Snara	Skapar en magisk fälla.
Snöstorm	Försvårar syn och förflyttning.
Stengömma	Du och dina saker smälter ihop med stenen.
Tala med växter	Du kan tala med vanliga växter och växtvarer.
Törnen	Varelser inom området erhåller 1t4 skada, kan saktas ner.
Utsläcka	Utsläcker icke-magiska eldar eller ett magiskt förmål.
Vattenandning	Mottagaren kan andas under vattnet.
Växtförminskning	Förminskar eller undertrycker tillväxten hos normala växter.
Växtkraft	Får vegetation att växa till, förbättrar skörden.
Vindvägg	Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.

4:e gradens druidformler

Avvärja kryp	Insekter, spindlar och annan ohyra håller sig 3 meter bort.
Befalla växter	Påverkar handlingarna hos en eller flera växtvarer.
Eldpelare	Nedkallar en gudomlig eld över fiender, 1t6 eldskada/kastargrad.
Frammana naturens allierade IV	Frammanar en varelse som kan strida.
Fri rörlighet	Mottagaren rör sig normalt trots hinder.
Fördärv	Får en växt att vissna eller ger 1t6 poäng skada per kastargrad på en växtvarelse.
Gå på luft	Mottagaren kan gå på luft som om det var fast mark (max 45 graders lutning).
Jättekryp	Förvandlar tusenfotingar, skorpioner eller spindlar till jättelik ohyra.
Läka svåra skador	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).
Rostgrepp	Din beröring får järn och järnlegeringar att rosta.
Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
Stentörnen	Varelser inom området erhåller 1t8 skada, kan saktas ner.
Styra vatten	Höjer eller sänker vattenytan.
Varseblivning ^F	Spionera på en varelse på avstånd.
Vinterstorm	Hagel orsakar 5t6 skada till alla inom en cirkel med 6 meters radie.
Växtbarriär	Håller animerade växter borta.
Återfödelse	Återföder en död mottagare i en ny kropp.

5:e gradens druidformler

Djurförstoring	Ett djur/två kastargrader dubblas i storlek.
Dödsskydd	Ger immunitet mot dödsformler och effekter av negativ energi.

Eldvägg	Orsakar 2t4 eldskada 3 meter bort och 2t4 eldskada 6 meter bort. Passage genom väggen orsakar 2t6 +1/kastargrad i eldskada.
Frammana naturens allierade V	Frammanar en varelse som kan strida.
Helga ^M	Heligförklarar ett område.
Härda	Förvandlar 50 m ³ /kastargrad.
Insektsplåga	Gräshoppsvärmar attackerar varelser.
Läka livshotande skador	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +20).
Olycksbringande omdaning	Förvandlar målet till ett harmlöst djur.
Rening	Avlägsnar belastningen av ångrade missgärningar.
Rådfråga naturen	Avslöjar terrängens utseende upp till 1 km/kastargrad bort.
Stenhud ^M	Ignorera 10 poäng skada per attack.
Styra vindar	Ändrar vindriktning och -hastighet.
Trädpassage	Transporteras från ett träd till ett annat långt bort.
Törnevägg	Törnen skadar alla som försöker passera.
Upplösa	Förvandlar 50 m ³ /kastargrad.
Uppväcka ^E	Djur eller träd får en människas intelligens.
Vanhelga ^M	Oheligförklarar ett område.
Åsknedslag	Som <i>blixtnedslag</i> , men 5t6 poäng skada per blix.

6:e gradens druidformler

Avvärja trä	Knuffar bort föremål av trä.
Björnhårdhet, mångfaldig	Som <i>björnhårdhet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Eldfrön	Ekollon och bär blir till granater och bomber.
Flytta jord	Gräver vallgravar och bygger kullar.
Formelstav	Lagrar en formel i en träpåk.
Frammana naturens allierade VI	Frammanar en varelse som kan strida.
Järnträ	Magiskt behandlat trä som är lika starkt som järn.
Kattsimidighet, mångfaldig	Som <i>kattsimidighet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Läka lätta skador, mångfaldig	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +25) på många varelser.
Livsbarriär	3 meter radie kraftfält som håller levande varelser borta.
Skingra magi, högre	Som <i>skingra magi</i> , men med en fördel på upp till +20.
Stenskvaller	Tala med naturlig eller bearbetad sten.
Stenvägg	Skapar en stenvägg som kan formas som du vill.
Tjurstyrka, mångfaldig	Som <i>tjurstyrka</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Ugglevisdom, mångfaldig	Som <i>ugglevisdom</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Vägvisning	Avslöjar den närmsta vägen till en given plats.
Väktarek	En ek blir till en vaktande trent.
Växtpassage	Transporteras från en växt till en annan av samma art.

7:e gradens druidformler

Animera växter	En eller flera växter animeras och strider för dig.
Eldstorm	Ger 1t6 eldskada per kastargrad.
Förveda metall	All metall inom 12 meter förvandlas till trä.
Frammana naturens allierade VII	Frammanar en varelse som kan strida.
Hela	Läker 10 livspoäng/kastargrad, botar alla sjukdomar och avlägsnar alla mentala åkommor.
Krypande död	Svärmar av tusenfotingar anfaller där du önskar.
Läka måttliga skador, mångfaldig	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +30) på många varelser.

Sannsyn ^M	Låter dig se alla saker som de verkligen är.
Solstråle	En stråle som förblindar och utdelar 4t6 poäng skada.
Stavkrigare	Din stav blir till en treant.
Styra vädret	Ändrar vädret i omgivningen.
Varseblivning, högre	Som <i>varseblivning</i> , men snabbare och längre.
Vindfärd	Du och dina allierade förvandlas till gasform och färdas snabbt.

8:e gradens druidformler

Avvärja metall eller sten	Knuffar bort sten och metall.
Djurform	En vän/kastargrad förvandlas till det valda djuret.
Dödsstråle	Dödar en varelse.
Frammana naturens allierade VIII	Frammanar en varelse som kan strida.
Hemfärdsord	Transporterar dig tillbaka till en förutbestämd plats.
Jordbävning	Ett kraftigt skalv påverkar ett område med 1 meter/kastargrad i radie.
Läka svåra skador, mångfaldig	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +35) på många varelser.
Omvänd gravitation	Föremål och varelser faller uppåt.
Solkraft	Förblindar alla inom 3 meter, ger 6t6 skada.
Styra växter	Styr handlingarna hos en eller flera växtvarelser.
Virvelvind	En tornado som skadar och kan lyfta upp varelser.

9:e gradens druidformler

Antipati	Föremål eller plats som påverkats driver bort vissa varelser.
Elementarflock	Frammanar en mängd elementarer.
Föraning	Ett "sjätte sinne" som varnar för faror.
Frammana naturens allierade IX	Frammanar en varelse som kan strida.
Hämndens storm	En storm som regnar ner syra, hagel och blixnar.
Krakel	Frammanar 1t4+2 krakelkomposter som strider för dig.
Läka livshotande skador, mångfaldig	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +40) på många varelser.
Omforma sig själv ^F	Förvandlar dig till vilken varelse som helst, kan ändra form en gång varje runda.
Regenerera	Avhuggna kroppsdelar växer ut på nytt, läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +35).
Sympati ^M	Föremål eller plats drar till sig vissa varelser.

2.3 Jägares formler

1:a gradens jägarformler

Alarm	Skyddar ett område i 2 timmar/kastargrad.
Budbärare	Sänder ett Pyttelitet djur till en viss plats.
Dold för djur	Djur kan inte förnimma en varelse/kastargrad.
Frammana naturens allierade I	Frammanar en varelse som strider för dig.
Förhäxa djur	Gör ett djur till din vän.
Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
Hoppa	Målet erhåller en fördel på tester av Hoppa.
Kraftklo	Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1 på träff och skada.
Lugna djur	Lugnar ner (2t4+kastargrad) LT av djur.

Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Motstå energi	Ignorera 10 (eller fler) poäng skada per attack från en viss energityp.
Snärja	Växter snärjer alla inom en cirkel med 12 meters radie.
Spårlös	En varelse/kastargrad lämnar inga spår efter sig.
Stormsteg	Ökar din fart.
Tala med djur	Du kan kommunicera med djur.
Upptäcka djur eller växter	Upptäcker djur eller växter.
Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
Upptäcka snaror	Avslöjar naturliga eller primitiva fällor.
Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.

2:a gradens jägarformler

Barkhud	Ger +2 (eller högre) förbättring av hårdhudsfordel.
Björnhårdhet	Mottagaren erhåller +4 på Fysik under 1 minut/kastargrad.
Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
Frammana naturens allierade II	Frammanar en varelse som strider för dig.
Hejda djur	Förlamar ett djur varelse i 1 runda/kastargrad.
Kattsmidighet	Mottagaren erhåller +4 på Händighet under 1 minut/kastargrad.
Läka lätta skador	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
Snara	Skapar en magisk fälla.
Tala med växter	Du kan tala med vanliga växter och växtvarelser.
Törnen	Varelser inom området erhåller 1t4 skada, kan saktas ner.
Ugglevisdom	Mottagaren erhåller +4 på Visdom under 1 minut/kastargrad.
Vindvägg	Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.

3:e gradens jägarformler

Avgifta	Gör mottagaren immun mot gift, oskadliggör gift i eller på mottagaren.
Avvärja kryp	Insekter, spindlar och annan ohyra håller sig 3 meter bort.
Befalla växter	Påverkar handlingarna hos en eller flera växtvarelser.
Bota sjukdom	Botar alla sjukdomar som besvärar mottagaren.
Frammana naturens allierade III	Frammanar en varelse som strider för dig.
Förminska djur	Krymper ett villigt djur.
Gå på vatten	Mottagaren går på vattnet som på fasta marken.
Kraftklo, högre	Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1/tre kastargrader på träff och skada (max +5).
Läka måttliga skador	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).
Mörkersyn	Se 18 meter i totalt mörker.
Trädform	Du ser precis ut som ett träd under 1 timma/kastargrad.
Växtförminskning	Förminskar eller undertrycker tillväxten hos normala växter.
Växtkraft	Får vegetation att växa till, förbättrar skörden.

4:e gradens jägarformler

Djurförstoring	Ett djur/två kastargrader dubblas i storlek.
Frammana naturens allierade IV	Frammanar en varelse som strider för dig.
Fri rörlighet	Mottagaren rör sig normalt trots hinder.
Läka svåra skador	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).
Oupptäckt ^M	Gömmer mottagaren för spådomar och varseblivning.

Rådfråga naturen	Avslöjar terrängens utseende upp till 1 km/kastargrad bort.
Trädpassage	Transporteras från ett träd till ett annat långt bort.

2.4 Paladiners formler

1:a graden paladinformler

Återställning, lägre	Skingrar en magisk reduktion av en grundegenskap eller reparerar 1t4 poäng av skadad egenskap.
Gudagåva	Du erhåller fördel på träff och skada, +1/tre kastargrader.
Kaosskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
Läka lätta skador	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
Ondskeskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Renlevnad	Mottagaren erhåller 1 tillfälligt livspoäng.
Skapa vatten	Skapar 8 liter/kastargrad av rent vatten.
Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
Upptäcka vandöda	Avslöjar vandöda inom 18 meter.
Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.
Välsigna vapen	Får ett vapen att verka bättre mot onda fiender.
Välsigna vatten	Skapar vigvatten.
Välsignelse	Vänner erhåller +1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan.

2:a gradens paladinformler

Bota förflamning	Befriar en eller fler varelser från förflamning eller effekten av <i>hejda</i> .
Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
Motstå energi	Ignorera 10 (eller fler) poäng skada per attack från en viss energityp.
Oläslig livsaskådning	Döljer livsaskådningen under 24 timmar.
Örneprakt	Mottagaren erhåller +4 på Utstrålning under 1 minut/kastargrad.
Sanningscirkel	Mottagare inom räckvidden kan inte ljuga.
Skydda andra ^F	Du tar emot hälften av mottagarens skador.
Tjurstyrka	Mottagaren erhåller +4 på Styrka under 1 minut/kastargrad.
Ugglevisdom	Mottagaren erhåller +4 på Visdom under 1 minut/kastargrad.

3:e gradens paladinformler

Avslöja lögn	Avslöjar medvetna lögnen.
Bön	Allierade erhåller +1 på sina flesta tärningsslag; fiender drabbas av -1.
Bota blindhet/dövhet	Läker vanliga eller magiska sjukdomstillstånd.
Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
Häva förbannelse	Befriar ett föremål eller en person från en förbannelse.
Hela riddjur	Som <i>hela</i> fast på din stridshäst eller annat speciellt riddjur.
Kaosbarriär	Som <i>kaosskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Kraftvapen, högre	+1/fyra kastargarder (max +5).
Läka måttliga skador	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).

Ondskebarriär	Som <i>ondskeskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.

4:e gradens paladinformler

Återställning ^M	Återställer grad- och egenskapstappningar.
Avgifta	Gör mottagaren immun mot gift, oskadliggör gift i eller på mottagaren.
Dödsskydd	Ger immunitet mot dödsformler och effekter av negativ energi.
Häva förtrollning	Befriar mottagarna från förtrollningar, förvandlingar, förbannelser och försteningar.
Heligt svärd	Ett vapen blir +5 och ger +2t6 skada mot onda.
Läka svåra skador	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).
Rättvisans märke	Bestäm en handling som får mottagaren att drabbas av en förbannelse.
Skingra kaos	+4 på PK mot attacker från kaotiska varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
Skingra ondska	+4 på PK mot attacker från onda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.

2.5 Prästers formler

0:e gradens prästformler (hymner)

Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.
Läka små skador	Läker 1 livspoäng.
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
Rena mat och vatten	Renar 25 liter/kastargrad av mat eller vatten.
Renlevnad	Mottagaren erhåller 1 tillfälligt livspoäng.
Skapa vatten	Skapar 8 liter/kastargrad av rent vatten.
Tillfoga små skador	Beröringsattack, orsakar 1 poäng skada.
Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
Vägledning	+1 på ett attackslag, räddningsslag eller färdighetstest.

1:a gradens prästformler

Avlägsna fruktan	Undertrycker fruktan eller ger +4 på räddningsslag mot fruktan för en varelse + en per fyra kastargrader.
Befallning	En mottagare lyder ett visst kommando i en runda.
Dold för vandöda	Vandöda kan inte förnimma en varelse/kastargrad.
Dödsvaka	Berättar hur skadade varelser inom 9 meter är.
Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
Frammana monster I	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Fristad	Motståndare kan inte attackera dig och du kan inte attackera dem.
Förbanna vatten ^M	Skapar vanvatten.
Förstå språk	Du förstår alla talade och skrivna språk.
Godhetsskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.

Gudagåva	Du erhåller fördel på träff och skada, +1/tre kastargrader.
Injaga fruktan	En varelse med 5 eller färre LT flyr i 1t4 rundor.
Kaosskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Kraftsten	Tre stenar erhåller +1 på attackslaget, orsakar 1t6 +1 skada.
Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
Lagskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Lyckosköld	Avståndsattacker mot dig har en extra 20% chans att missa.
Läka lätta skador	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
Onda ögat	Fiender erhåller -1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan.
Ondskeskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Tillfoga lätta skador	En beröringsattack som gör 1t8 +1/kastargrad (max +5) poäng skada.
Trons sköld	En aura som ger +2 eller högre avvärjningsfördel på PK.
Upptäcka godhet	Avslöjar goda varelser, formler eller föremål.
Upptäcka kaos	Avslöjar kaotiska varelser, formler eller föremål.
Upptäcka lag	Avslöjar lagliga varelser, formler eller föremål.
Upptäcka ondska	Avslöjar onda varelser, formler eller föremål.
Upptäcka vandöda	Avslöjar vandöda inom 18 meter.
Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.
Välsigna vatten ^M	Skapar vigvatten.
Välsignelse	Vänner erhåller +1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan.
Ångest	En varelse drabbas av -2 på attackslag, skadeslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester.

2:a gradens prästformler

Andligt vapen	Magiskt vapen som anfaller på egen hand.
Bevara	Bevarar ett lik.
Björnhårdhet	Mottagaren erhåller +4 på Fysik under 1 minut/kastargrad.
Bota förlamning	Befriar en eller fler varelser från förlamning eller effekten av <i>hejda</i> .
Dödsstöt	Dödar en döende varelse, kastaren erhåller 1t8 tillfälliga livspoäng, +2 Sty och +1 grad.
Frammana monster II	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Förebud ^{M F}	Avslöjar om en viss handling kommer att leda till något bra eller dåligt.
Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
Hejda person	Förlamar en humanoid varelse i 1 runda/kastargrad.
Hitta fällor	Hittar fällor på samma sätt som en rackare; fördel motsvarande halva kastargraden (max +10) på Leta.
Hjälp	+1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan, 1t8 tillfälliga livspoäng +1/kastargrad (max +10).
Inviga ^M	Fyller ett område med positiv livskraft, vilket gör vandöda svagare.
Ljudvåg	Orsakar 1t8 ljudskada i offren. Kan bedöva dem.
Lugn	Lugnar ner varelser, motverkar känsloeffekter.
Läka måttliga skador	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).

Motstå energi	Ignorera 10 (eller fler) poäng skada per attack från en viss energityp.
Mörker	6 meter radie av övernaturliga skuggor.
Oläslig livsåskådning	Döljer livsåskådningen under 24 timmar.
Rapport	Håller ordning på tillstånd och position hos allierade.
Reparera	Reparerar ett föremål.
Rikta vapen	Ett vapen blir gott, ont, kaotiskt eller lagligt.
Sanningscirkel	Mottagare inom räckvidden kan inte ljuga.
Skydda andra ^F	Du tar emot hälften av mottagarens skador.
Skända ^M	Fyller ett område med negativ livskraft, vilket gör vandöda starkare.
Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarer.
Tillfoga måttliga skador	En beröringsattack som gör 2t8 +1/kastargrad (max +10) poäng skada.
Tjurstyrka	Mottagaren erhåller +4 på Styrka under 1 minut/kastargrad.
Trollbinda	Trollbinder alla varer inom räckvidden.
Tystnad	Upphäver allt ljud inom 6 meter
Ugglevisdom	Mottagaren erhåller +4 på Visdom under 1 minut/kastargrad.
Återställning, lägre	Skingrar en magisk reduktion av en grundegenskap eller reparerar 1t4 poäng av skadad egenskap.
Örneprakt	Mottagaren erhåller +4 på Utstrålning under 1 minut/kastargrad.

3:e gradens prästformler

Animera döda ^M	Skapar vandöda skelett och zombier.
Blindhet/Dövhet	Gör mottagaren blind eller döv.
Bota blindhet/dövhet	Läker vanliga eller magiska sjukdomstillstånd.
Bota sjukdom	Botar alla sjukdomar som besvärar mottagaren.
Bön	Allierade erhåller +1 på sina flesta tärningsslag; fiender drabbas av -1.
Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
Evig låga ^M	Skapar en evig, värmefri fackla.
Forma sten	Formar sten till önskad form.
Frammana monster III	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Förbanna	-6 på en grundegenskap; -4 på attackslag, räddningsslag, egenskapstester och färdighetstester; eller 50% chans att missa varje handling.
Godhetsbarriär	Som <i>godhetsskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Gå på vatten	Mottagaren går på vattnet som på fasta marken.
Gömma föremål	Döljer ett föremål för alla varseblivningar.
Hitta föremål	Känner riktningen mot ett föremål (specifikt eller av viss typ).
Hjälpande hand	En spöklik hand leder mottagaren till dig.
Häva förbannelse	Befriar ett föremål eller en person från en förbannelse.
Kaosbarriär	Som <i>kaosskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Kraftklädnad	Pansar eller sköld erhåller en förbättringsfördel av +1/fyra kastargrader.
Lagbarriär	Som <i>lagskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Läka svåra skador	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).

Mäktigt mörker	Föremål utstrålar övernaturliga skuggor inom 18 meter.
Ondskebarriär	Som <i>ondskeskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Osynlighetsrensning	Skingrar all osynlighet inom 2 meter/kastargrad.
Reningens ljus	En stråle som gör 1t8 poäng skada/två kastargrader; mer mot vandöda.
Skapa mat och vatten	Utfordrar tre människor (eller en häst) per kastargrad.
Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
Smitta	Smittar mottagaren med valfri sjukdom.
Stengömme	Du och dina saker smälter ihop med stenen.
Tala med döda	Liket besvarar en fråga per två kastargrader.
Tillfoga svåra skador	En beröringsattack som gör 3t8 +1/kastargrad (max +15) poäng skada.
Vaktruna ^M	Inskription som skadar den som passerar.
Vattenandning	Mottagaren kan andas under vattnet.
Vindvägg	Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.

4:e gradens prästformler

Allierad, lägre ^E	Utbyt tjänster med en 6 LT varelse från ett annat existensplan.
Avgifta	Gör mottagaren immun mot gift, oskadliggör gift i eller på mottagaren.
Avslöja lögn	Avslöjar medvetet ljugande.
Avvärja kryp	Insekter, spindlar och annan ohyra håller sig 3 meter bort.
Dimensionsankare	Förhindrar extradimensionell förflyttning.
Dödsskydd	Ger immunitet mot dödsformler och effekter av negativ energi.
Formelimmunitet	Mottagaren blir immun mot en formel per fyra kastargrader.
Frammana monster IV	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Fri rörlighet	Mottagaren rör sig normalt trots hinder.
Förgifta	Beröring orsakar 1t10 Fys skada, upprepas efter 1 min.
Gudakraft	Du erhåller träffslagsfördel, +6 på Styrka och 1 lp/kastargrad.
Gå på luft	Mottagaren kan gå på luft som om det var fast mark (max 45 graders lutning).
Ingjuta magiförmåga	Överför formler till mottagaren.
Jättekryp	Förvandlar tusenfotingar, skorpioner eller spindlar till jättelik ohyra.
Kraftvapen, högre	+1/fyra kastargarder (max +5).
Läka livshotande skador	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +20).
Samtal	Avlevererar ett kort meddelande vartsomhelst, omedelbart.
Skicka hem	Tvingar en varelse att återvända till sitt eget existensplan.
Spådom ^M	Förser dig med nyttiga råd om planerade handlingar.
Styra vatten	Höjer eller sänker vattenytan.
Tillfoga livshotande skador	En beröringsattack som gör 4t8 +1/kastargrad (max +20) poäng skada.
Tungomål	Tala alla språk.
Återställning ^M	Återställer grad- och egenskapstappningar.

5:e gradens prästformler

Avliva	En beröringsattack som dödar en motståndare.
Befallning, högre	Som <i>befallning</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.

Dimensionshopp ^F	Så många som åtta mottagare färdas till en annan existens.
Eldpelare	Nedkallar en gudomlig eld över fiender, 1t6 eldskada/kastargrad.
Formelmotstånd	Mottagaren erhåller formelmotstånd (FM) av 12 + kastargrad.
Frammana monster V	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Häva förtrollning	Befriar mottagarna från förtrollningar, förvandlingar, förbannelser och försteningar.
Helga ^M	Heligförklarar ett område.
Insektsplåga	Gräshoppsvärmar attackerar varelser.
Läka lätta skador, mångfaldig	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +25) på många varelser.
Rådfråga ^E	Guden besvarar en ja/nej-fråga per kastargrad.
Rättrådighetens kraft	Du ökar i storlek och erhåller fördelar i strid.
Rättvisans märke	Bestäm en handling som får mottagaren att drabbas av en förbannelse.
Renande vapen	Närstridsvapen förstör vandöda.
Rening ^{F E}	Avlägsnar belastningen av ångrade missgärningar.
Sannsyn ^M	Låter dig se alla saker som de verkligen är.
Skingra godhet	+4 på PK mot attacker från goda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
Skingra kaos	+4 på PK mot attacker från goda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
Skingra lag	+4 på PK mot attacker från goda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
Skingra ondska	+4 på PK mot attacker från goda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
Stenvägg	Skapar en stenvägg som kan formas som du vill.
Symbol för smärta ^M	Runtecken som utlöser smärta hos varelser i närheten.
Symbol för sömn ^M	Runtecken som utlöser en djup dvala hos varelser i närheten.
Tillfoga lätta skador, mångfaldig	Orsakar 1t8 +1/kastargrad (max +25) poäng skada på många varelser.
Uppväcka döda ^M	Återger livet till en varelse som dog för upp till 1 dag/kastargrad sedan.
Vanhelga ^M	Oheligförklarar ett område.
Varseblivning ^F	Spionera på en varelse på avstånd.

6:e gradens prästformler

Allierad ^E	Som <i>lägre allierad</i> , men upp till 12 LT.
Animera föremål	Föremål attackerar dina fiender.
Barriär	Du omges av svärds klingor som ger 1t6 poäng skada/kastargrad.
Björnhårdhet, mångfaldig	Som <i>björnhårdhet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Förbud ^M	Blockerar extradimensionell förflyttning, skadar varelser av annan livsåskådning.
Förvisning	Förvisar 2 LT/kastargrad av varelser från annat existensplan.
Frammana monster VI	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Hela	Läker 10 livspoäng/kastargrad, botar alla sjukdomar och avlägsnar alla mentala åkommor.
Hemfärdsord	Transporterar dig tillbaka till en förutbestämd plats.
Hjältemåltid	Mat för en varelse/kastargrad som mättar, läker och ger fördelar i

	strid.
Läka måttliga skador, mångfaldig	Läker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +30) på många varelser.
Livsbarriär	3-meters kraftfält som håller levande varelser borta.
Örneprakt, mångfaldig	Som <i>örneprakt</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Påbud/Uppdrag	Som <i>lägre påbud</i> , men utan begränsning till LT.
Reningscirkel ^M	Förstör 1t4 LT av vandöda (maximalt 20t4).
Skada	Orsakar 10 poäng skada/kastargrad på målet.
Skapa vandöd	Skapar gaster, svartgaster, mumier eller morger.
Skingra magi, högre	Som <i>skingra magi</i> , men med en fördel på upp till +20.
Symbol för fruktan ^M	Runtecken som utlöser fruktan hos varelser i närheten.
Symbol för övertalning ^M	Runtecken som utlöser förhållning hos varelser i närheten.
Tillfoga måttliga skador, mångfaldig	Orsakar 2t8 +1/kastargrad (max +30) poäng skada på många varelser.
Tjurstyrka, mångfaldig	Som <i>tjurstyrka</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Ugglevisdom, mångfaldig	Som <i>ugglevisdom</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Vägvisning	Avslöjar den närmsta vägen till en given plats.
Vaktruna, högre	Som <i>vaktruna</i> , men upp till 10t8 skada eller 6:e gradens formel.
Vindfärd	Du och dina allierade förvandlas till gasform och färdas snabbt.

7:e gradens prästformler

Bistånd ^M	Ett föremål kan transportera dess ägare till dig.
Diktat	Dödar, förlamar, saktar ner eller slår med dövhet icke-lagliga motståndare.
Eterhopp	Du blir eterisk under 1 runda/kastargrad.
Frammana monster VII	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Heligt ord	Dödar, förlamar, förblindar eller slår med dövhet icke-goda motståndare.
Hädanfärd ^F	Dödar mottagaren och förstör kvarlevorna.
Hädelse	Dödar, förlamar, försvagar eller omtöcknar icke-onda motståndare.
Kaosord	Dödar, förvirrar, bedövar eller slår med dövhet icke-kaotiska motståndare.
Läka svåra skador, mångfaldig	Läker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +35) på många varelser.
Regenerera	Avhuggna kroppsdelar växer ut på nytt, läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +35).
Repulsion	Varelser kan inte närma sig dig.
Styra vädret	Ändrar vädret i omgivningen.
Symbol för bedövning ^M	Runtecken som bedövar varelser i närheten.
Symbol för svaghet ^M	Runtecken som försvagar varelser i närheten.
Tillfoga svåra skador, mångfaldig	Orsakar 3t8 +1/kastargrad (max +35) poäng skada på många varelser.
Varseblivning, högre	Som <i>varseblivning</i> , men snabbare och längre.
Återställning, högre ^E	Som <i>återställning</i> , plus att den återställer alla grader och grundegenskaper.
Återuppväcka ^M	Återger livet helt till en mottagare.

8:e gradens prästformler

Allierad, högre ^E	Som <i>lägre allierad</i> , men upp till 18 LT.
Antimagiskt fält	Upphäver magi inom 3 meter.
Avslöja gömsle	Avslöjar exakt position hos en varelse eller ett föremål.
Dimensionslås	Teleportation och extradimensionell förflyttning förhindras under 1 dygn/kastargrad.
Eldstorm	Ger 1t6 eldskada per kastargrad.
Formelimmunitet, högre	Som <i>formelimmunitet</i> , men upp till 8:e gradens formler.
Frammana monster VIII	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Helig aura ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot ondskeformler.
Jordbävning	Ett kraftigt skalv påverkar ett område med 24 meters radie.
Kaoskappa ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot lagliga formler.
Lagens sköld ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot kaotiska formler.
Läka livshotande skador, mångfaldig	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +40) på många varelser.
Ohelig aura ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot goda formler.
Skapa mäktig vandöd ^M	Skapar skuggor, vålnader, skepnader eller slukare.
Symbol för död ^M	Runtecken som dödar varelser i närheten.
Symbol för galenskap ^M	Runtecken som gör galna varelser i närheten.
Tillfoga livshotande skador, mångfaldig	Orsakar 4t8 +1/kastargrad (max +40) poäng skada på många varelser.

9:e gradens prästformler

Astralresa ^M	Projicerar dig och dina kamrater ut på Astralplanet.
Eterisk	Res till Eterplanet med dina vänner.
Frammana monster IX	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Hämndens storm	En storm som regnar ner syra, hagel och blixtrar.
Hela, mångfaldig	Som <i>hela</i> , men med många mottagare.
Implosion	Dödar en varelse per runda.
Livstappning	Målet erhåller 2t4 negativa grader.
Mäktig återuppväckning ^M	Som <i>återuppväcka</i> , men kvarlevor behövs inte.
Mirakel ^E	Förmår en gud att ingripa.
Portal ^E	Sammanbinder två existensplan för resor eller tillkallanden.
Själafånge ^F	Fångar in en nyss dödad varelses själ för att förhindra återuppväckning.

2.6 Prästers domäner

2.6.1 Djur

Gudagivna förmågor: Du kan kasta *tala med djur* en gång per dygn som en formelliknande förmåga. Kunskap(naturen) blir en klassfärdighet.

1. Lugna djur	Lugnar ner 2t4 +1/kastargrad LT av djur och magiska bestar.
2. Hejda djur	Gör ett djur helt hjälplöst i 1 runda/kastargrad.
3. Dominera djur	Ett djur lyder dina mentala befallningar.
4. Frammana naturens allierade IV*	Frammanar en varelse som kan strida.

5. Rådfråga naturen	Avslöjar terrängens utseende upp till 1 km/kastargrad bort.
6. Livsbarriär	3-meters kraftfält som håller levande varelser borta.
7. Djurform	En vän/kastargrad förvandlas till det valda djuret.
8. Frammana naturens allierade VIII*	Frammanar en varelse som kan strida.
9. Omforma sig själv ^F	Förvandlar dig till vilken varelse som helst, kan ändra form en gång varje runda.

* Kan endast frammana djur.

2.6.2 Döden

Gudagiven förmåga: Du kan utföra *dödens beröring* en gång per dygn. Denna *dödens beröring* är en övernaturlig förmåga som räknas som en dödseffekt (se *dödsskydd*, *uppväcka döda*, *återuppväcka* och *mäktig återuppväckning*). Du måste lyckas med en beröringsattack i närstrid med din hand mot varelsen (använd samma regler som för beröringsformler). Om du träffar, slår du 1t6 per prästgrad. Om summan uppgår till minst varelsens nuvarande antal livspoäng, dör den omedelbart (inget räddningsslag). Vandöda är immuna mot denna förmåga.

1. Injaga fruktan	En varelse med 5 eller färre LT flyr under 1t4 rundor.
2. Dödsstöt	Dödar en döende varelse, du erhåller 1t8 tillfälliga livspoäng, +2 Sty och +1 grad.
3. Animera döda ^M	Skapar vandöda skelett och zombier.
4. Dödsskydd	Ger immunitet mot dödsformler och dödseffekter.
5. Avliva	En beröringsattack som dödar en motståndare.
6. Skapa vandöd ^M	Skapar gaster, svartgaster, mumier eller morger.
7. Hädanfärd ^F	Dödar mottagaren och förstör kvarlevorna.
8. Skapa mäktig vandöd ^M	Skapar skuggor, vålnader, skepnader eller slukare.
9. Dödsskrik	Dödar en varelse/kastargrad.

2.6.3 Eld

Gudagiven förmåga: Fördriva och förinta vattenvarelser på samma sätt som en god präst fördriver vandöda. Förmana och förvärva eldvarelser på samma sätt som en ond präst förmanar vandöda. Dessa förmågor kan totalt bara användas det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din utstrålningsjustering. Detta är en övernaturlig förmåga.

1. Flammande fingrar	1t4 poäng eldskada/kastargrad (max: 5t4).
2. Skapa låga	1t6 +1/kastargrad, beröring eller kastad.
3. Motstå energi*	Ignorera 10 poäng skada varje attack från en energityp.
4. Eldvägg	Orsakar 2t4 eldskada 3 meter bort och 1t4 eldskada 6 meter bort. Passage genom väggen orsakar 2t6 +1/kastargrad i eldskada.
5. Eldsköld	Anfallare erhåller eldskada, du är skyddad mot hetta eller kyla.
6. Eldfrön	Ekollon och bär blir till granater och bomber.
7. Eldstorm	Ger 1t6 eldskada per kastargrad.
8. Eldsmoln	Moln som orsakar 4t6 eldskada per runda.
9. Elementarflock**	Frammanar en mängd elementarer.

* Endast mot kyla eller eld.

* Kan endast användas som eldformel.

2.6.4 Förstörelse

Gudagiven förmåga: Du erhåller kraften att förgöra, en övernaturlig specialförmåga som ger en fördel av +4 på attackslaget och en fördel på skadeslaget som motsvarar din prästgrad. Du måste bestämma dig för att använda denna förmåga innan du utför attacken. Den kan bara användas en gång per dygn.

1. Tillfoga lätta skador	En beröringsattack som gör 1t8 +1/kastargrad (max +5) poäng skada.
2. Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarelser.
3. Smitta	Smittar mottagaren med valfri sjukdom.
4. Tillfoga livshotande skador	En beröringsattack som gör 4t8 +1/kastargrad (max +20) poäng skada.
5. Tillfoga lätta skador, mångfaldig	Orsakar 1t8 +1/kastargrad (max +25) poäng skada på många varelser.
6. Skada	Orsakar 10 poäng skada/kastargrad på målet.
7. Förinta	Får en varelse eller ett föremål att bli till intet.
8. Jordbävning	Ett kraftigt skalv påverkar ett område med 1 meter/kastargrad i radie.
9. Implosion	Dödar en varelse per runda.

2.6.5 Godhet

Gudagiven förmåga: Du kastar godhetsformler med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Ondskeskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
2. Hjälp	+1 på attackslaget, +1 på räddningsslag mot fruktan, 1t8 tillfälliga livspoäng.
3. Ondskebarriär	Som <i>ondskeskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
4. Helig vrede	Skadar och förblindar onda varelser.
5. Skingra ondska	+4 på PK mot attacker från onda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
6. Barriär	Du omges av svärds klingor som ger 1t6 poäng skada/kastargrad.
7. Heligt ord ^F	Dödar, förklarar, försvagar eller omtöcknar icke-goda motståndare.
8. Helig aura	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot ondskeformler.
9. Frammana monster IX*	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.

* Kan endast användas som godhetsformel.

2.6.6 Jord

Gudagiven förmåga: Fördriva och förinta luftvarelser på samma sätt som en god präst fördriver vandöda. Förmana och förvärva jordvarelser på samma sätt som en ond präst förmanar vandöda. Dessa förmågor kan totalt bara användas det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din utstrålningsjustering. Detta är en övernaturlig förmåga.

1. Kraftsten	Tre stenar som erhåller +1 träffördel och ger 1t6 poäng skada.
2. Mjuka upp jord och sten	Förvandlar sten till lera eller jord till sand eller gyttja.
3. Forma sten	Formar sten till önskad form.
4. Stentörnen	Varelser inom området erhåller 1t8 skada, kan saktas ner.
5. Stenvägg ^M	20 lp/fyra kastargrader, kan formas.
6. Stenhud ^M	Stoppar hugg och slag.
7. Jordbävning	Ett kraftigt skalv påverkar ett område med 24 meters radie.
8. Järnkropp	Din kropp blir till levande järn.
9. Elementarflock*	Frammanar en mängd elementarer.

* Kan endast användas som jordformel.

2.6.7 Kaos

Gudagiven förmåga: Du kastar kaosformler med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Lagskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
2. Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarelser.
3. Lagbarriär	Som <i>lagskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
4. Kaoshammare	Skadar och omtöcknar lagliga varelser.
5. Skingra lag	+4 på PK mot attacker från lagliga varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
6. Animera föremål	Föremål attackerar dina fiender.
7. Kaosord	Dödar, förvirrar, bedövar eller slår med dövhet icke-kaotiska motståndare.
8. Kaoskappa ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot lagformler.
9. Frammana monster IX*	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.

* Kan endast användas som kaosformel.

2.6.8 Krig

Gudagiven förmåga: Du erhåller gratis knepen Vapenträning (om det behövs) och Vapenfokus på gudens gynnade vapen.

1. Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
2. Andligt vapen	Magiskt vapen som anfaller på egen hand.
3. Kraftklädnad	Pansar eller sköld erhåller en förbättringsfördel av +1/fyra kastargrader.
4. Gudakraft	Du erhåller bättre attackfördel, +6 Sty och 1 lp/kastargrad.
5. Eldpelare	Nedkallar en gudomlig eld över fiender, 1t6 eldskada/kastargrad.
6. Barriär	Du omges av svärds klingor som ger 1t6 poäng skada/kastargrad.
7. Förblindande kraftord	Förblindar en varelse med upp till 200 lp.
8. Bedövande kraftord	Bedövar en varelse med upp till 150 lp.
9. Dödande kraftord	Dödar en varelse med upp till 100 lp.

2.6.9 Kunskap

Gudagivna förmågor: Alla kunskapsfärdigheter räknas som klassfärdigheter. Du kastar spådomar med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Upptäcka lönnörrar	Avslöjar alla dolda dörrar inom 18 meter.
2. Upptäcka tankar	Tillåter att man "lyssnar" på ytliga tankar.
3. Klarhörsel/klarsyn	Hör eller se på avstånd under 1 min/kastargrad.
4. Spådom ^M	Förser dig med nyttiga råd om en viss handling.
5. Sannsyn ^M	Se alla saker som de verkliga är.
6. Vägvisning	Avslöjar den närmsta vägen till en given plats.
7. Sägensyn ^{M F}	Upplev sägner och berättelser om en person, en plats eller ett föremål.
8. Avslöja gömsle	Avslöjar exakt position för en varelse eller ett föremål.
9. Föraning	Ett "sjätte sinne" som varnar för faror.

2.6.10 Lag

Gudagiven förmåga: Du kastar lagformler med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Kaoskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
-------------	---

2. Lugn	Lugnar ner 1t6 varelser/kastargrad, motverkar känsloeffekter.
3. Kaosbarriär	Som <i>kaoskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
4. Lagens vrede	Skadar och omtöcknar kaotiska varelser.
5. Skingra kaos	+4 på PK mot attacker från kaotiska varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
6. Hejda monster	Gör en varelse helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
7. Diktat	Dödar, förklarar, saktar ner eller slår med dövhet icke-lagliga motståndare.
8. Lagens sköld ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot kaotiska formler.
9. Frammana monster IX*	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.

* Kan endast användas som lagformel.

2.6.11 Luft

Gudagivna förmågor: Fördriva och förinta jordvarelser på samma sätt som en god präst fördriver vandöda. Förmana och förvärva luftvarelser på samma sätt som en ond präst förmanar vandöda. Dessa förmågor kan totalt bara användas det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din utstrålningsjustering. Detta är en övernaturlig förmåga.

1. Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
2. Vindvägg	Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.
3. Gasform	Mottagaren blir okroppslig och kan flyga sakta.
4. Gå på luft	Mottagaren kan gå på luft som om det var fast mark (max 45 graders lutning).
5. Styra vindar	Ändrar vindriktning och -hastighet.
6. Kedjeblixt	1t6 poäng skada/kastargrad; sekundära blixtar.
7. Styra vädret	Ändrar vädret i omgivningen.
8. Virvelvind	En tornado som skadar och kan lyfta upp varelser.
9. Elementarflock*	Frammanar en mängd elementarer.

* Kan endast användas som luftformel.

2.6.12 Lurendrejeri

Gudagiven förmåga: Bluffa, Förklädnad och Gömma sig är klassfärdigheter.

1. Förställa sig själv	Förändrar ditt utseende.
2. Osynlighet	Mottagaren är osynlig under 10 min/kastargrad eller tills han anfaller.
3. Oupptäckt ^M	Gömmer mottagaren för spådomar och varseblivning.
4. Förvirring	Får mottagaren att bete sig underligt i 1 runda/kastargrad.
5. Dölja ^M	En illusion som lurar den som spionerar med varseblivning eller liknande magi.
6. Ersättare	Gör dig osynlig och skapar en illusion som liknar dig.
7. Kuliss	Illusion som döljer området för syn och varseblivning.
8. Förvandla saker	Förvandlar en varelse eller ett föremål till vad som helst.
9. Stoppa tiden	Du kan agera helt fritt i 1t4+1 rundor.

2.6.13 Läkning

Gudagiven förmåga: Du kastar läkeformler med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Låka lätta skador	Låker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +5).
2. Låka måttliga skador	Låker 2t8 livspoäng +1/kastargrad (max +10).
3. Låka svåra skador	Låker 3t8 livspoäng +1/kastargrad (max +15).

4. Låka livshotande skador	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +20).
5. Låka lätta skador, mångfaldig	Läker 1t8 livspoäng +1/kastargrad (max +20) på många varelser.
6. Hela	Läker 10 livspoäng/kastargrad, botar alla sjukdomar och avlägsnar alla mentala åkommor.
7. Regenerera	Avhuggna kroppsdelar växer ut på nytt, läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +35).
8. Låka livshotande skador, mångfaldig	Läker 4t8 livspoäng +1/kastargrad (max +40) på många varelser.
9. Hela, mångfaldig	Som <i>hela</i> , men med många mottagare.

2.6.14 Magi

Gudagiven förmåga: Du kan använda pergament, magispön och andra magiska föremål som aktiveras genom formelfullbordan eller formelutlösare, som om du vore en magiker av en grad som motsvarar halva din prästgrad (avrunda neråt, minst grad 1). Om du också har riktiga magikergrader, staplar dina riktiga magikergrader med dessa, när det gäller användningen av sådana magiska föremål.

1. Nystuls magiska aura	Förändrar ett föremåls magiska aura.
2. Identifiera	Fastställer egenskaperna hos ett magiskt föremål.
3. Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
4. Ingjuta magiförmåga	Överför formler till mottagaren.
5. Formelmotstånd	Mottagaren erhåller formelmotstånd av 12 +1/kastargrad.
6. Magiskydd	Upphäver magi inom 3 meter.
7. Formelvändning	Speglar 1t4+6 formelnivåer tillbaka mot kastaren.
8. Formelskydd ^{MF}	Ger en +8 fördel på räddningsslag mot formler.
9. Mordekais söndring	Skingrar magi, avlägsnar magin ur magiska föremål.

2.6.15 Ondska

Gudagiven förmåga: Du kastar ondskeformler med en kastargrad som är 1 högre än din normala.

1. Godhetsskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
2. Skända ^M	Fyller ett område med negativ energi, vilket gör vandöda starkare.
3. Godhetsbarriär	Som godhetsskydd, men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
4. Oheligt fördärv	Skadar och smittar goda varelser.
5. Skingra godhet	+4 på PK mot attacker från goda varelser, kan förvisa dem och skingra förtrollningar.
6. Skapa vandöd ^M	Skapar gaster, skuggor, svartgaster, gengångare eller vålnader.
7. Hädelse	Dödar, förklarar, försvagar eller omtöcknar icke-onda motståndare.
8. Ohelig aura ^F	+4 PK, +4 på alla RS, och FM 25 mot godhetsformler.
9. Frammana monster IX*	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.

* Kan endast användas som ondskeformel.

2.6.16 Resor

Gudagivna förmågor: Under totalt 1 runda per prästgrad per dygn, kan du agera normalt trots magiska effekter som hindrar förflyttning (precis som med formeln *fri rörlighet*). Denna effekt inträder automatiskt så fort den behövs, varar tills den tar slut eller inte längre behövs och kan fungera flera gånger per dygn (men aldrig i fler rundor än den dagliga begränsningen). Detta är en övernaturlig förmåga.

Vildmarkskännedom är en klassfärdighet.

1. Stormsteg	Ökar din fart.
2. Hitta föremål	Känner riktningen mot ett föremål (specifikt eller av viss typ).
3. Flyga	Mottagaren kan flyga med en fart av 18.
4. Dimensionsdörr	Teleporterar dig en kort sträcka.
5. Teleportation	Förflyttar dig ögonblickligen till en annan plats.
6. Vägvisning	Avslöjar den närmsta vägen till en given plats.
7. Teleportation, högre	Som <i>teleportation</i> , men utan avståndsbegränsning och utan risk att missa målet.
8. Genväg	En osynlig passage genom trä och sten.
9. Astralresa ^M	Projicerar dig och dina kamrater in på Astralplanet.

2.6.17 Skydd

Gudagiven förmåga: Du kan skapa ett beskydd, en formelliknande förmåga som ger den du vidrör en motståndsfördel på nästa räddningsslag motsvarande din prästgrad. Det är en normal handling att aktivera denna kraft. Beskyddet är en avsvärjelseeffekt med en varaktighet av 1 timma och som kan användas en gång per dygn.

1. Fristad	Motståndare kan inte attackera dig och du kan inte attackera dem.
2. Skydda andra ^F	Du tar emot hälften av mottagarens skador.
3. Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
4. Formelimmunitet	Mottagaren blir immun mot en formel/fyra kastargrader.
5. Formelmotstånd	Mottagaren erhåller formelmotstånd av 12 +1/kastargrad.
6. Magiskydd	Upphäver magi inom 3 meter.
7. Repulsion	Varelser kan inte närma sig dig.
8. Tankesköld	Mottagaren blir immun mot mental/känslomässig magi och varseblivning.
9. Regnbågsklot	Som <i>regnbågsvägg</i> , men omger dig på alla sidor.

2.6.18 Solen

Gudagiven förmåga: En gång per dag kan du åkalla solens kraft och utföra en mäktig fördrivning av vandöda istället för en normal fördrivning. En mäktig fördrivning fungerar som en normal fördrivning, förutom att alla vandöda som normalt skulle fördrivas blir förintade istället.

1. Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.
2. Värma metall	Upphetad metall som skadar dem som rör vid den.
3. Reningens ljus	En stråle som gör 1t8/två kastargrader, ännu mer mot vandöda.
4. Eldsköld	Anfallande varelser erhåller eldskada, du är skyddad mot hetta eller kyla.
5. Eldpelare	Nedkallar en gudomlig eld över fiender, 1t6 eldskada/kastargrad.
6. Eldfrön	Ekollon och bär blir till granater och bomber.
7. Solstråle	En stråle som förblindar och utdelar 4t6 poäng skada.
8. Solkraft	Förblindar alla inom 3 meter, ger 6t6 skada.
9. Regnbågsklot	Som <i>regnbågsvägg</i> , men omger dig på alla sidor.

2.6.19 Styrka

Gudagiven förmåga: Du kan utföra en styrkebragd, vilket är den övernaturliga förmågan att erhålla en förbättringsfördel på Styrka motsvarande din prästgrad. Det är en fri handling att aktivera denna förmåga, den varar i 1 runda och kan användas en gång per dygn.

1. Förstora person	Humanoid varelse dubblas i storlek.
2. Tjurstyrka	Mottagaren erhåller +4 Styrka under 1 minut/kastargrad.
3. Kraftklädnad	Pansar eller sköld erhåller en förbättringsfördel av +1/fyra

	kastargrader.
4. Formelimmunitet	Mottagaren blir immun mot en formel/fyra kastargrader.
5. Rättrådighetens kraft	Du ökar i storlek och erhåller stridsfördelar.
6. Stenhud ^M	Stoppa hugg och slag.
7. Bigbys gripande hand	En stor hand ger skydd, knuffar eller greppar.
8. Bigbys knutna näve	En stor hand anfaller dina fiender.
9. Bigbys krossande hand	En stor hand krossar dina fiender.

2.6.20 Tur

Gudagiven förmåga: Du erhåller förmågan till en andra chans, som du kan använda en gång per dygn. Denna extraordinära förmåga ger dig möjlighet att slå om ett tärningsslag som du just gjort. Du måste acceptera det nya resultatet, även om det blev sämre än det ursprungliga.

1. Lyckosköld	Avståndsattacker mot dig har en extra 20% chans att missa.
2. Hjälp	+1 på attackslaget, +1 på räddningsslag mot fruktan, 1t8 tillfälliga livspoäng.
3. Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
4. Fri rörlighet	Mottagaren rör sig normalt trots hinder.
5. Häva förtrollning	Befriar mottagarna från förtrollningar, förvandlingar, förbannelser och försteningar.
6. Ersättare	Gör dig osynlig och skapar en illusion som liknar dig.
7. Formelvändning	Speglar 1t4+6 formelnivåer tillbaka mot kastaren.
8. Stund av klarhet	Du erhåller en insiktsfördel på ett enda attackslag, räddningsslag, färdighetstest eller egenskapstest.
9. Mirakel ^E	Förmår en gud att ingripa.

2.6.21 Vatten

Gudagiven förmåga: Fördriva och förinta eldvarelser på samma sätt som en god präst fördriver vandöda. Förmana och förvärva vattenvarelser på samma sätt som en ond präst förmanar vandöda. Dessa förmågor kan totalt bara användas det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din utstrålningsjustering. Detta är en övernaturlig förmåga.

1. Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
2. Dimmoln	En tjock dimma skymmer sikten.
3. Vattenandning	Mottagaren kan andas under vattnet.
4. Styra vatten	Höjer, sänker eller delar vattenmassor.
5. Vinterstorm	Hagel orsakar 5t6 skada till alla inom en cylinder (6 meters radie).
6. Köldkon	1t6 poäng köldskada/kastargrad.
7. Syradimma	Dimma som ger syraskada.
8. Vissna	Ger 1t6 skada/kastargrad till alla inom 9 meter.
9. Elementarflock*	Frammanar en mängd elementarer.

* Kan endast användas som vattenformel.

2.6.22 Växter

Gudagivna förmågor: Förmana och kontrollera växtvarelser på samma sätt som en ond präst förmanar vandöda. Denna förmåga kan totalt bara användas det antal gånger per dygn som motsvarar 3 + din utstrålningsjustering. Detta är en övernaturlig förmåga. Kunskap(naturen) är en klassfärdighet.

1. Snärja	Växter snärjer alla inom en cirkel med 12 meters radie.
2. Barkhud	Ger +2 (eller högre) förbättring av hårdhudsfordel.
3. Växtkraft	Får vegetation att växa till, förbättrar skörden.

4. Befalla växter	Påverka handlingarna hos en eller flera växtvarer.
5. Törnevägg	Törnen skadar alla som försöker passera.
6. Avvärja trä	Knuffar bort föremål av trä.
7. Animera växter	En eller flera växter animeras och strider för dig.
8. Styra växter	Styra handlingarna hos en eller flera växtvarer.
9. Krakel	Frammanar 1t4+2 krakelkomposter som strider för dig.

2.7 Trollkonstnärers och magikers formler

0:e gradens magiker- och trollkonstnärersformler (Småtrix)

Avsvärjelse	
Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
Besvärjelse	
Syrastänk	Klot som ger 1t3 poäng syraskada.
Förtrollning	
Förbrylla	En humanoid varelse med 4 eller färre LT förlorar sitt nästa drag.
Förvandling	
Budskap	Viskat samtal på avstånd.
Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
Magikerhand	2 kg kan förflytta sig utan att du vidrör det.
Öppna/Stänga	Öppnar eller stänger små eller lätta föremål.
Illusion	
Spökljud	Overkliga ljud.
Nekromanti	
Skada vandöda	Tillfogar 1t6 poäng skada till en vandöd.
Utmattande beröring	Beröringsattack som gör målet utmattad.
Spådom	
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
Universell	
Hokus Pokus	Utför enklare trolleritricks.
Häxmärke	Skriver ett personligt runtecken (synligt eller osynligt).
Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
Åkallan	
Blända	Bländar en varelse (-1 på attackslagen)
Dansande ljus	Skapar overkliga facklor eller andra ljus.
Froststråle	Stråle ger 1t3 köldskada.
Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.

1:a gradens magiker- och trollkonstnärersformler

Avsvärjelse	
Alarm	Skyddar ett område i 2 timmar/kastargrad.
Blockera dörr	Håller en dörr stängd.
Godhetsskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Kaosskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Lagskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.

Magikersköld	Osynlig skiva ger sköldfördel +4 på PK och stoppar trollpilar.
Ondskeskydd	+2 på PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
Uthärda elementen	Vistas behagligt i en varm eller kall miljö.
Besvärjelse	
Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
Frammana monster I	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Magikerpansar	Ger mottagarens PK en pansarfördel av +4.
Osynlig tjänare	Skapar en osynlig kraft som lyder dina befallningar.
Riddjur	Frammanar ett riddjur som stannar i 2 timmar/kastargrad.
Smörja	Gör en yta på 3x3 meter eller ett föremål halt.
Förtrollning	
Förhäxa person	Gör en person till din vän.
Hypnos	Fascinerar 2t4 LT av varelser.
Sömn	Försänker 4 LT av varelser i magisk sömn.
Förvandling	
Fjäderlätt	Föremål eller varelser faller långsamt.
Förminska person	Humanoid varelse halveras i storlek.
Förstora person	Humanoid varelse dubblas i storlek.
Hals över huvud	Din fart ökar med 9 meter.
Hoppa	Målet erhåller en fördel på tester av Hoppa.
Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
Levande rep	Får ett rep att röra sig efter dina befallningar.
Radera	Vanlig eller magisk skrift försvinner.
Illusion	
Buktaleri	Får rösten att komma från en annan plats under 1 minut/kastargrad.
Färgvirvel	Slår medvetslösa, förblindar, eller bedövar 1t6 svaga varelser.
Förställa sig själv	Förändrar ditt utseende.
Nystuls magiska aura	Förändrar ett föremåls magiska aura.
Tyst illusion	Skapar en enkel illusion.
Nekromanti	
Gravkyla	1 beröring/kastargrad som ger 1t6 poäng skada och eventuellt 1 Sty skada.
Injaga fruktan	En varelse med 5 eller färre LT flyr i 1t4 rundor.
Svaghet	Stråle som skadar Sty med 1t6 poäng +1 poäng/två kastargrader.
Spådom	
Förstå språk	Du förstår alla talade och skrivna språk.
Fullträff	+20 på ditt nästa attackslag.
Identifiera ^M	Fastställer egenskaperna hos ett magiskt föremål.
Upptäcka lönn dörrar	Avslöjar alla dolda dörrar inom 18 meter.
Upptäcka vandöda	Avslöjar vandöda inom 18 meter.
Åkallan	
Elektriskt grepp	Beröring tillfogar 1t6/kastargrad poäng elektricitetsskada (max 5t6).
Flammande fingrar	1t4 poäng eldskada/kastargrad (max 5t4).
Tensors svävande skiva	1 meter diameter horisontell skiva som bär upp 50 kg/kastargrad.
Trollpil	1t4+1 poäng skada; en extra trollpil/två kastargrader över första

	(max 5 trollpilar).
--	---------------------

2:a gradens magiker- och trollkonstnärnsformler

Avsvärjelse	
Gömma föremål	Döljer ett föremål för alla varseblivningar.
Magikerlås ^M	Låser magiskt en dörr, kista eller liknande.
Motstå energi	Ignorera 10 (eller fler) poäng skada per attack från en viss energityp.
Skottsäker	Mottagaren erhåller skadereducering mot de flesta avståndsvapen.
Besvärjelse	
Dimmoln	En tjock dimma skymmer sikten.
Frammana monster II	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Melfs syrapil	Avståndsberöringsattack; 2t4 poäng syraskada i 1 runda + 1 runda/tre kastargrader.
Spindelnät	Fyller 6 meter radie med klibbiga spindeltrådar.
Stjärndamm	Förblindar varelser; gör konturerna på osynliga varelser synliga.
Svärm	Frammanar svärmar av fladdermöss, råttor eller spindlar.
Förtrollning	
Förbrylla monster	En levande varelse med 6 eller färre LT förlorar sitt nästa drag.
Sinnesslöande beröring	Målet drabbas av 1t6 poäng skada i vardera Int, Vis och Uts.
Tashas hejdlösa skratt	Mottagaren får stå över 1 runda/kastargrad.
Förvandling	
Björnhårdhet	Mottagaren erhåller +4 på Fysik under 1 minut/kastargrad.
Förändra sig själv	Antar formen hos en likartad varelse.
Fyrverkeri	Förvandlar en eld till förblindande ljus eller kvävande rök.
Kattsmidighet	Mottagaren erhåller +4 på Händighet under 1 minut/kastargrad.
Mörkersyn	Se 18 meter i totalt mörker.
Rävlist	Mottagaren erhåller +4 på Intelligens under 1 minut/kastargrad.
Reptrick	Upp till åtta varelser kan gömma sig i ett extradimensionellt utrymme.
Spindelben	Ger förmågan att gå på väggar och i tak.
Sväva	Mottagaren rör sig uppåt och neråt så som du bestämmer.
Tjurstyrka	Mottagaren erhåller +4 på Styrka under 1 minut/kastargrad.
Ugglevisdom	Mottagaren erhåller +4 på Visdom under 1 minut/kastargrad.
Upplåsa	Låser upp en låst eller magiskt förseglad dörr.
Viskande vind	Sänder ett kort meddelande 1½ km/kastargrad.
Örneprakt	Mottagaren erhåller +4 på Utstrålning under 1 minut/kastargrad.
Illusion	
Enkel illusion	Som <i>tyst illusion</i> , fast med ljud.
Felupptäckt	Gör att spådomar går fel för en varelse eller ett föremål.
Flimmer	Alla attacker missar mottagaren 20% av gångerna.
Hypnosvirvel	Fascinerar (2t4+kastargrad) LT av varelser.
Leomunds fälla ^M	Får ett föremål att verka vara försedd med en fälla.
Magisk Mun ^M	Pratar en gång när rätt villkor uppfyllts.
Osynlighet	Mottagaren är osynlig under 1 min/kastargrad eller tills han anfaller.
Spegelbilder	Skapar kopior av dig själv (1t4 +1/tre kastargrader, max 8).

Nekromanti	
Befalla vandöda	En vandöd varelse lyder dina befallningar.
Blindhet/Dövhet	Gör mottagaren blind eller döv.
Gastens hand	Förlamar en mottagare, som sedan stinker, vilket gör andra i närheten äcklade .
Livsgömma	Erhåller 1t10 tillfälliga livspoäng +1/kastargrad (max +10).
Skrämman	Varelser upp till 5 LT får panik (5 meters radie).
Spökhands	Skapar en fritt svävande lysande hand som kan leverera beröringsattacker.
Spådom	
Hitta föremål	Känner riktningen mot ett föremål (specifikt eller av viss typ).
Se osynligt	Avslöjar osynliga varelser eller föremål.
Upptäcka tankar	Tillåter att man "lyssnar" på ytliga tankar.
Åkallan	
Brännboll	Rullande eldboll, 2t6 poäng eldskada, varar i 1 runda/kastargrad.
Evig låga ^M	Skapar en evig, värmefri fackla.
Ljunge	Beröringsattack på avstånd som ger 4t6 poäng eldskada, +1 stråle/fyra kastargrader (max 3 strålar).
Mörker	6 meter radie av övernaturliga skuggor.
Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarelser.
Vindpust	Blåser bort eller omkull små varelser.

3:e gradens magiker- och trollkonstnärformler

Avsvärjelse	
Energiskydd	Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.
Godhetsbarriär	Som godhetsskydd, men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Kaosbarriär	Som <i>kaoskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Krafrunor	Tillfogar 6t6 skada när man läser dem.
Lagbarriär	Som <i>lagskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Ondskebarriär	Som <i>ondskeskydd</i> , men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
Oupptäckt ^M	Gömmar mottagaren för spådomar och varseblivning.
Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
Besvärjelse	
Eldpilar	Pilar börjar brinna och ger +1t6 eldskada.
Frammana monster III	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Ormsigill ^M	Skapar en symbol som förlamar läsaren.
Snöstorm	Försvårar syn och förflyttning.
Spöklik springare	Magisk häst dyker upp och stannar i 1 timma/kastargrad.
Stinkmoln	Illaluktande ångor, 1 runda/kastargrad.
Förtrollning	
Dvala	Försänker 10 LT av varelser i magisk sömn.
Förslag	Förmår mottagaren att utföra det kastaren bestämt.
Hejda person	Förlamar en humanoid varelse i 1 runda/kastargrad.
Hjältemod	Ger +2 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester.
Vrede	Mottagaren erhåller +2 Sty och Fys, +1 på Viljeräddningsslag, -2 på PK.
Förvandling	
Blinka	Du försvinner och återuppstår slumpmässigt i 1 runda/kastargrad.

Flyga	Mottagaren kan flyga med en fart av 18.
Gasform	Mottagaren blir okroppslig och kan flyga sakta.
Hemlig sida	Förändrar en sida så att dess normala innehåll blir dolt.
Kraftvapen, högre	+1/fyra kastargrader (max +5).
Miniatyr	Förminskar ett föremål till en sextondel av sin normala storlek.
Sakta	En varelse/kastargrad som bromsas ner till en handling per runda, -2 på PK och attackslag.
Skynda	En varelse/kastargrad rör sig fortare, +1 på attackslag, PK och Reflexräddningsslag.
Vässa	Dubblar vapnets normala chans till fatalitet.
Vattenandning	Mottagaren kan andas under vattnet.
Illusion	
Illusionsskrift ^M	Endast den avsedde läsaren kan läsa och förstå.
Mäktig illusion	Som <i>tyst illusion</i> , fast med ljud, lukt och värme.
Osynlighetscirkel	Gör alla inom 3 meter osynliga.
Villobild	Anfallare missar mottagaren 50% av normala träffar.
Nekromanti	
Bevara	Bevarar ett lik.
Hejda vandöda	Förlamar vandöda under 1 runda/kastargrad.
Kraftlöshet	Stråle gör målet försvagat.
Vampyrfingrar	Beröring som ger skada 1t6/två kastargrader, du erhåller skadan som tillfälliga livspoäng.
Spådom	
Klarhörsel/klarsyn	Hör eller se på avstånd under 1 min/kastargrad.
Magisyn	Magiska auror blir fullt synliga för dig.
Tungomål	Tala alla språk.
Åkallan	
Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
Eldklot	1t6 poäng eldskada per kastargrad, 6 meter radie.
Leomunds hydda	Skapar ett skydd för 10 varelser.
Vindvägg	Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.
Åskvigg	Linje av elektricitet som ger 1t6 poäng skada per kastargrad.

4:e gradens magiker- och trollkonstnärformler

Avsvärjelse	
Dimensionsankare	Förhindrar extradimensionell förflyttning.
Eldfälla ^M	Öppnat föremål utdelar 1t4 +1/kastargrad i skada.
Häva förbannelse	Befriar ett föremål eller en person från en förbannelse.
Skyddsglob, lägre	Stoppar 1:a till 3:e gradens formler.
Stenhud ^M	Ignorera 10 poäng skada per attack.
Besvärjelse	
Dimensionsdörr	Teleporterar dig en kort sträcka.
Evards svarta tentakler	Tentakler som greppar alla inom 6 meter.
Frammana monster IV	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Leomunds stuga	Skapar en rejäl timmerkoja.
Mindre skapelse	Skapar ett föremål av tyg eller trä.
Tjocka	Hindrar syn och saktar ner förflyttning.
Förtrollning	

Förhäxa monster	Får ett monster att tro att det är din vän.
Förvirring	Får mottagaren att bete sig underligt i 1 runda/kastargrad.
Hopplöshet	Ger -2 på attackslag, skadeslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester.
Påbud, lägre	Befaller över mottagare med 7LT eller mindre.
Förvandling	
Forma sten	Formar sten till önskad form.
Förminska person, mångfaldig	Förminskar ett antal varelser.
Förstora person, mångfaldig	Förstorar ett antal varelser.
Omdaning	Ger en villig mottagare en ny form.
Rarys minnesförstärkare ^F	<i>Endast magiker.</i> Preparera extra formler eller återkalla en som just kastades.
Illusion	
Förstärkt osynlighet	Som vanlig <i>osynlighet</i> , men mottagaren kan anfalla och ändå förbli osynlig.
Hägring	Får en typ av terräng att se ut som en annan typ (träsk blir en skog, etc.).
Hjärnspöke	Skräckinjagande illusion skrämmar livet ur mottagaren eller orsakar 3t6 skada.
Illusionsvägg	Väggar, golv eller tak som ser verkliga ut, men allt kan passera igenom.
Regnbågsmönster	Ljus som fascinerar 24 LT av varelser .
Skuggbesvärjelse	Efterliknar besvärjelser under 4:e graden, men är bara verkliga till 20%.
Nekromanti	
Animera döda ^M	Skapar vandöda skelett och zombier.
Antiliv	Målet erhåller 1t4 negativa grader.
Förbanna	-6 på en grundegenskap; -4 på attackslag, räddningsslag, egenskapstester och färdighetstester; eller 50% chans att missa varje handling.
Fruktan	Varelser inom konen flyr under 1 runda/kastargrad.
Smita	Smittar mottagaren med valfri sjukdom.
Spådom	
Hitta varelse	Ger riktningen till en välkänd varelse.
Magiskt öga	Ett osynligt svävande öga som rör sig 9 meter/runda.
Upptäcka bevakning	Varnar dig för magiskt tjuvlyssnande.
Varseblivning ^F	Spionera på en varelse på avstånd.
Åkallan	
Eldsköld	Anfallande varelser erhåller eldskada, du är skyddad mot hetta eller kyla.
Eldvägg	Orsakar 2t4 eldskada 3 meter bort och 2t4 eldskada 6 meter bort. Passage genom väggen orsakar 2t6 +1/kastargrad i eldskada.
Isvägg	<i>Isskiva</i> bildar en vägg med 15 lp +1/kastargrad eller <i>halvklot</i> kan fånga in varelser.
Otlukes fångstklot	Kraftklot som skyddar men även stänger in en mottagare.
Skrik	Alla inom ljudvågen blir döva och erhåller 5t6 skada.
Vinterstorm	Hagel orsakar 5t6 skada till alla inom en cirkel med 6 meters radie.

5:e gradens magiker- och trollkonstnårsformler

Avsvärjelse	
Häva förtrollning	Befriar mottagarna från förtrollningar, förvandlingar, förbannelser och försteningar.
Mordekais tillflyktsort	Förhindrar att någon annan iakttar eller varseblir ett visst område under 24 timmar.
Skicka hem	Tvingar en varelse att återvända till sitt eget existensplan.
Besvärjelse	
Frammana monster V	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Giftmoln	Dödar 3 LT och svagare; 4-6 LT måste klara RS eller dö; över 6 LT får Fys skada.
Leomunds hemliga låda ^F	Gömmer en skattkista på Eterplanet, du kan hämta hem den när du vill.
Mordekais trogna hund	Spöklik hund som vaktar och anfaller.
Rekryterad, lägre	Fängslar en utomvärlding med 6 LT tills den utför en önskad handling.
Stenvägg	Skapar en stenvägg som kan formas som du vill.
Större skapelse	Som <i>mindre skapelse</i> , plus sten och metall.
Teleportation	Förflyttar dig ögonblickligen till en annan plats upp till 150 km/kastargrad bort.
Förtrollning	
Dominera person	Styr en människoliknande varelse telepatiskt.
Hejda monster	Gör en varelse helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
Sinnesdimma	En dimma som orsakar -10 på alla tester av Visdom/Vilja.
Svagsinhet	Målets Int och Uts sjunker båda till 1.
Symbol för sömn ^M	Runtecken som utlöser en djup dvala hos varelser i närheten.
Förvandling	
Djurförstoring	Ett djur/två kastargrader dubblas i storlek.
Härda	Förvandlar 50 m ³ /kastargrad.
Långflygning	Du flyger med en fart av 12 meter och kan jogga över längre sträckor.
Olycksbringande omdaning	Förvandlar målet till ett harmlöst djur.
Passera vägg	Skapar en passage genom trä och sten.
Producera	Förvandlar råmaterial till färdiga produkter.
Telekinesi	Förflyttar föremål, attackerar varelse eller kastar föremål eller varelse.
Upplösa	Förvandlar 50 m ³ /kastargrad.
Illusion	
Automatisk illusion	Som <i>mäktig illusion</i> , men ingen koncentration behövs.
Dölja ^M	En illusion som lurar den som spionerar med varseblivning eller liknande magi.
Dröm	Sänder ett meddelande till någon som sover.
Förställning	Ändrar utseende hos en person/två kastargrader.
Häxvilla	Som <i>hägning</i> , men omfattar även byggnader.
Mardröm	Skickar en syn som orsakar 1t10 skada och utmattning.
Skuggåkallan	Efterliknar åkallanden under 5:e graden, men är bara verkliga till 20%.
Nekromanti	

Fördärv	Får en växt att vissna eller ger 1t6 poäng skada per kastargrad på en växtvarelse.
Magisk behållare ^F	Tillåter dig att ta över kroppen för en annan varelse.
Symbol för smärta ^M	Runtecken som utlöser smärta hos varelser i närheten.
Vågor av utmattning	Flera mål blir utmattade.
Spådom	
Kontakta annan existens	Ställ en fråga till en utomvärldslig makt.
Rarys telepatiska band	Telepatisk länk som ger vänner möjlighet att samtala privat.
Spejarögon	1t4 +1/kastargrad svävande ögon som spejar för dig.
Universell	
Föreviga ^E	Gör vissa formler permanenta.
Åkallan	
Bigbys hindrande hand	En stor hand ger skydd mot en fiende.
Köldkon	1t6 poäng köldskada/kastargrad.
Kraftvägg	En vägg som inte kan skadas.
Samtal	Avlevererar ett kort meddelande vartsomhelst, omedelbart.

6:e gradens magiker- och trollkonstnärnsformler

Avsvärjelse	
Antimagiskt fält	Upphäver magi inom 3 meter.
Magikerboning	En stor mängd magiska effekter som skyddar ett område.
Repulsion	Varelser kan inte närma sig dig.
Skingra magi, högre	Som <i>skingra magi</i> , men med en fördel på upp till +20.
Skyddsglob	Stoppar 1:a till 4:e gradens formler.
Besvärjelse	
Frammana monster VI	Frammanar en utomvärldling, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Järnvägg ^M	30 lp/fyra kastargrader, vända över fiender.
Rekryterad	Som <i>lägre rekryterad</i> , men upp till 12 LT.
Syradimma	Dimma som ger syraskada.
Förtrollning	
Förslag, mångfaldig	Förmår 1 varelse/kastargrad att utföra det kastaren bestämt.
Hjältemod, högre	Ger +4 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester; immun mot fruktan; tillfälliga livspoäng.
Påbud/Uppdrag	Som <i>lägre påbud</i> , men utan begränsning till LT.
Symbol för övertalning ^M	Runtecken som utlöser förhållning hos varelser i närheten.
Förvandling	
Avstena	Återställer en förstenad varelse.
Björnhårdhet, mångfaldig	Som <i>björnhårdhet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Flytta jord	Gräver vallgravar och bygger kullar.
Förinta	Får en varelse eller ett föremål att bli till intet.
Förstena	Förvandlar en varelse till en staty.
Kattsmidighet, mångfaldig	Som <i>kattsmidighet</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Mordekais minne	<i>Endast magiker</i> . Återkallar formler av 5:e graden eller lägre.
Mäktig omdaning	Ger en villig mottagare en ny form.
Rävlist, mångfaldig	Som <i>rävlist</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Styra vatten	Höjer eller sänker vattenytan.
Tensors förvandling ^M	Du erhåller ordentliga stridsfördelar på bekostnad av din magi.
Tjurstyrka, mångfaldig	Som <i>tjurstyrka</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.

Ugglevisdom, mångfaldig	Som <i>ugglevisdom</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Örneprakt, mångfaldig	Som <i>örneprakt</i> , men påverkar en varelse/kastargrad.
Illusion	
Dimslöjor	Förändrar utseendet hos en grupp av varelser.
Ersättare	Gör dig osynlig och skapar en illusion som liknar dig.
Permanent illusion	Illusion med ljus, ljud och lukt.
Programmerad illusion ^M	Som <i>mäktig illusion</i> , plus utlöses av en specifik händelse.
Skuggvandring	Kliv in i skuggorna för att färdas snabbt.
Nekromanti	
Dödscirkel ^M	Dödar 1t4/kastargrad LT av varelser.
Reningscirkel ^M	Förstör 1t4/kastargrad LT av vandöda (maximalt 20t4).
Skapa vandöd ^M	Skapar gaster, svartgaster, mumier eller morger.
Symbol för fruktan ^M	Runtecken som utlöser fruktan hos varelser i närheten.
Ögonkast	Målet blir panikslagen, äcklad och försänkt i dvala.
Spådom	
Analysera aura ^F	Avslöjar magiska egenskaper hos ett föremål.
Sannsyn ^M	Låter dig se alla saker som de verkligen är.
Sägensyn ^{M F}	Upplev sägner och berättelser om en person, en plats eller ett föremål.
Åkallan	
Bigbys kraftfulla hand	En stor hand knuffar bort dina fiender.
Kedjeblixt	1t6 poäng skada/kastargrad; sekundära blixtar.
Otlukes frysklot	Fryser vatten eller ger köldskada.
Villkor ^F	Skapar en utlösare för en annan formel.

7:e gradens magiker- och trollkonstnärnsformler

Avsvärjelse	
Formelvändning	Speglar 1t4+6 formelnivåer tillbaka mot kastaren.
Förvisning	Förvisar 2 LT/kastargrad av varelser från annat existensplan.
Isolering	Mottagaren blir osynlig för både syn och varseblivning, faller i koma.
Besvärjelse	
Dimensionshopp ^F	Så många som åtta mottagare färdas till en annan existens.
Drawmiijs kallelse ^M	Ett speciellt förberett föremål dyker upp i din hand.
Frammana monster VII	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Genväg	En osynlig passage genom trä och sten.
Mordekais magnifika palats ^F	En dörr leder till ett extradimensionellt palats.
Teleportation, högre	Som <i>teleportation</i> , men utan avståndsbegränsning och utan risk att missa målet.
Teleportera föremål	Som <i>teleportation</i> , men påverkar ett berört föremål.
Förtrollning	
Förblindande kraftord	Förblindar en varelse med upp till 200 lp.
Galenskap	Målet drabbas av en permanent <i>förvirring</i> .
Hejda person, mångfaldig	Som <i>hejda person</i> , men påverkar alla inom 9 meter.
Symbol för bedövning ^M	Runtecken som bedövar varelser i närheten.
Förvandling	
Eterhopp	Du blir eterisk under 1 runda/kastargrad.
Omvänd gravitation	Föremål och varelser faller uppåt.

Staty	Mottagaren kan förvandla sig till en staty närhelst han önskar.
Styra vädret	Ändrar vädret i omgivningen.
Illusion	
Avbild ^{ME}	Skapar en delvis verklig kopia av en varelse.
Osynlighet, mångfaldig	Som <i>osynlighet</i> , men påverkar alla inom räckvidden.
Skenbild	Dubbelgångare som kan tala och kasta formler.
Skuggbesvärjelse, högre	Som <i>skuggbesvärjelse</i> , men upp till 6:e graden och 60% verklig.
Nekromanti	
Dödsstråle	Dödar en varelse.
Styra vandöda	Vandöda anfaller dig inte medan du kontrollerar dem.
Symbol för svaghet ^M	Runtecken som försvagar varelser i närheten.
Vågor av krafterlöshet	Flera mål blir slutkörda.
Spådom	
Magisyn, högre	Som <i>magisyn</i> , men avslöjar också magiska effekter på varelser och föremål.
Syn ^{ME}	Som <i>sägensyn</i> , men snabbare och mer ansträngande.
Varseblivning, högre	Som <i>varseblivning</i> , men snabbare och längre.
Universell	
Begränsad önskning ^E	Förändrar verkligheten - inom vissa gränser.
Åkallan	
Bigbys gripande hand	En stor hand ger skydd, knuffar eller greppar.
Kraftbur ^M	En kraftkub som fångslar alla inom den.
Mordekais svärd ^F	Svävande magisk klinga som anfaller motståndare.
Regnbågsvirvel	Strålar som träffar med diverse olika effekter.
Tidsinställt eldklot	1t6 eldskada/kastargrad, du kan fördröja explosionen i upp till 5 rundor.

8:e gradens magiker- och trollkonstnärformler

Avsvärjelse	
Dimensionslås	Teleportation och extradimensionell förflyttning förhindras under 1 dygn/kastargrad.
Formelskydd ^{MF}	Ger en +8 fördel på räddningsslag mot formler.
Regnbågsvägg	Väggens färger har ett antal olika effekter.
Tankesköld	Mottagaren blir immun mot mental/känslomässig magi och varseblivning.
Besvärjelse	
Eldmoln	Moln som orsakar 4t6 eldskada per runda.
Frammana monster VIII	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Labyrint	Fångslar en varelse i en extradimensionell labyrint.
Rekryterad, högre	Som <i>lägre rekryterad</i> , men upp till 18 LT.
Själafängsel ^{MF}	Fångslar en varelse i en ädelsten.
Förtrollning	
Antipati	Föremål eller plats som påverkats driver bort vissa varelser.
Bedövande kraftord	Bedövar en varelse med upp till 150 lp.
Begäran	Som <i>samtal</i> , plus att du kan ge ett <i>förslag</i> .
Fängsla ^M	En uppsättning tekniker för att spärra in en varelse.
Förhäxa monster, mångfaldig	Som <i>förhäxa monster</i> , men påverkar alla inom 9 meter.
Ottos oemotståndliga dans	Tvingar offret att dansa.

Symbol för galenskap ^M	Runtecken som gör galna varelser i närheten.
Sympati ^F	Föremål eller plats drar till sig vissa varelser.
Förvandling	
Förvandla saker	Förvandlar en varelse eller ett föremål till vad som helst.
Järnkropp	Din kropp blir till levande järn.
Koma ^M	Försänker mottagaren i en tidlös sömn.
Illusion	
Gnistvirvel	Virvlande färger förvirrar, bedövar eller slår varelser medvetslösa.
Kuliss	Illusion som döljer området för syn och varseblivning.
Otlukes tyngdlösa klot	Som <i>Otlukes fångstklot</i> , men du kan flytta på klotet med telekinesi.
Skuggåkallan, högre	Som <i>skuggåkallan</i> , men upp till 7:e graden och 60% verklig.
Nekromanti	
Klon ^{MF}	En kopia som vaknar upp när originalet dör.
Skapa mäktig vandöd ^M	Skapar skuggor, vålnader, skepnader eller slukare.
Symbol för död ^M	Runtecken som dödar varelser i närheten.
Vissna	Ger 1t6 skada/kastargrad till alla inom 9 meter.
Spådom	
Avslöja gömsle	Avslöjar exakt position hos en varelse eller ett föremål.
Spejarögon, högre	Som <i>spejarögon</i> , men alla ögonen har <i>sannsyn</i> .
Stund av klarhet	Du erhåller en insiktsfördel på ett enda attackslag, räddningsslag, färdighetstest eller egenskapstest.
Åkallan	
Bigbys knutna näve	En stor hand ger skydd, knuffar eller anfaller dina fiender.
Köldstråle	Beröringsattack på avstånd ger 1t6 poäng köldskada per kastargrad.
Skrik, högre	Öronbedövande skrik som ger 10t6 skada; bedövar varelser, skadar föremål.
Solkraft	Förblindar alla inom 3 meter, ger 6t6 skada.

9:e gradens magiker- och trollkonstnärnsformler

Avsvärjelse	
Frigivning	Frisläpper en varelse från <i>inspärning</i> .
Inspärning	Spärrar in en varelse djupt nere i jorden.
Mordekais söndring	Skingrar magi, avlägsnar magin ur magiska föremål.
Regnbågsklot	Som <i>regnbågsvägg</i> , men omger dig på alla sidor.
Besvärjelse	
Bistånd ^M	Ett föremål kan transportera dess ägare till dig.
Frammana monster IX	Frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som strider för dig.
Portal ^E	Sammanbinder två existensplan för resor eller tillkallanden.
Teleportationscirkel ^M	En cirkel som transporterar alla varelser inom den till en förutbestämd plats.
Förtrollning	
Dödande kraftord	Dödar en varelse med upp till 100 lp.
Dominera monster	Som <i>dominera person</i> , men fungerar på alla slags varelser.
Hejda monster, mångfaldig	Som <i>hejda monster</i> , men påverkar alla inom 9 meter.
Förvandling	
Eterresa	Res till Eterplanet med dina vänner.
Omforma sig själv ^F	Förvandlar dig till vilken varelse som helst, kan ändra form en

	gång varje runda.
Stoppa tiden	Du kan agera helt fritt i 1t4+1 rundor.
Illusion	
Pseudobesvärjelse	Som <i>skuggbesvärjelse</i> , men upp till 8:e graden och 80% verklig.
Öde	Som <i>hjärnspöke</i> , men påverkar alla inom 9 meter.
Nekromanti	
Astralresa ^M	Projicerar dig och dina kamrater ut på Astralplanet.
Dödsskrik	Dödar en varelse/kastargrad.
Livstappning	Målet erhåller 2t4 negativa grader.
Själafänge ^F	Fångar in en nyss dödad varelses själ för att förhindra återuppväckning.
Spådom	
Föraning	Ett "sjätte sinne" som varnar för faror.
Universell	
Önskning ^E	Som <i>begränsad önskning</i> , men med färre begränsningar.
Åkallan	
Bigbys krossande hand	En stor hand ger skydd, knuffar eller krossar dina fiender.
Meteorsvärm	Fyra exploderande klot ger vardera 6t6 poäng eldskada.

Kapitel 3: Formelbeskrivningar

3.1 Formelformat

Varje formelbeskrivning följer samma format. Detta avsnitt förklarar detta format och vissa detaljer om hur formler fungerar.

Namn: Detta är det namn som formeln är allmänt känd under.

Skolor, Underskolor och Beteckningar: Detta är den skola, och eventuella underskola, som formeln tillhör. "Universell" avser att formeln inte tillhör någon speciell skola. Om formeln tillhör någon viss undertyp inom skolan, anges även denna underskola här (inom parenteser).

De eventuella beteckningar som gäller för formeln anges här [inom hakar].

Skolor: Avsvärjelse, Besvärjelse, Förtrollning, Förvandling, Illusion, Nekromanti, Spådom och Åkallan.

Underskolor: Besvärjelse: frammanande, läkning, skapelse, teleportation och tillkallande;

Förtrollning: förhållning och tvång; Illusion: chimärer, bländverk, mönster, inbillningar och skuggor; Spådom: varseblivningar.

Beteckningar: Beteckningarna är Död, Eld, Elektricitet, Frukten, God, Jord, Kaotisk, Kraft, Kyla, Laglig, Ljud, Ljus, Luft, Mörker, Ond, Sinnespåverkande, Språkberoende, Syra och Vatten.

Grad: Detta är den relativa kraften hos formeln. Denna rad innehåller en förkortning för varje klass som kan kasta denna formel. Raden visar också om formeln förekommer som en domänformel och, i så fall, vilken grad den är.

Klassförkortningar: Brd (bard), Drd (druid), Jgr (jägare), Mag (magiker), Pal (paladin), Prs (präst), Trk (trollkonstnär).

Domäner: Djur, Döden, Eld, Förstörelse, Godhet, Jord, Kaos, Krig, Kunskap, Lag, Luft, Lurendrejeri, Läkning, Magi, Ondska, Resor, Skydd, Solen, Styrka, Tur, Vatten och Växter.

Komponenter: Denna rad anger vad du måste ha eller göra för att kasta formeln. Om någon av de nödvändiga komponenterna inte går att uppbringa, misslyckas kastandet av formeln. Formler kan ha verbala (V), somatiska (S), materiella (M), fokus (F), teurgifokus (TeF) eller EP-kostnad (EP) komponenter, eller någon kombination därav.

Om den materiella komponenten, fokuset eller teurgifokuset har en kostnad i gp, är denna angiven i texten. Om en sådan angiven kostnad saknas kan man anta att du alltid har tillgång till komponenten i din komponentpåse.

Materiella komponenter förbrukas alltid av formelkastandet, men aldrig fokus eller teurgifokus. Om ett speciellt fokus eller teurgifokus finns angivet för formeln, är detta unikt för just denna formel och kan inte automatiskt användas som fokus för någon annan formel.

Tidsåtgång: Den tid det tar att kasta formeln.

Räckvidd: Det maximala avståndet ifrån dig som formelns effekt kan nå.

Mål/Effekt/Område: Denna rad anger det antal varelser, area, volym, vikt, eller dylikt, som formeln påverkar. Raden börjar med en av följande tre rubriker: "Mål", "Effekt" eller "Område". Om målet för formeln är angivet som "Du", erhåller du inget räddningsslag och eventuellt formelmotstånd gäller ej. Räddningsslag och Formelmotstånd finns inte ens angivna för sådana formler.

Varaktighet: Hur länge formelns magi varar.

Räddningsslag: Huruvida formeln tillåter ett räddningsslag eller inte, och i så fall vilken sorts räddningsslag och vad som händer om det lyckas.

Formelmotstånd: Huruvida formelmotstånd, en defensiv specialförmåga, kan användas för att motstå formeln.

Beskrivande text: Denna del av formelbeskrivningen ger alla detaljer om vad formeln gör och hur den fungerar i spelet.

3.2 Formler

Alarm

Avsvärjelse

Grad: Brd 1, Jgr 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Utflöde (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Formeln avger ett tyst (mentalt) eller hörbart larm varje gång en varelse av Pytteliten eller större storlek inträder i eller vidrör det skyddade området. En varelse som uttalar det hemliga lösenordet (bestäms av dig i det ögonblick formeln kastas) utlöser inte alarmet. Du avgör när formeln kastas om larmet skall vara tyst eller hörbart.

Tyst larm: Ett tyst larm varnar dig (och endast dig) så länge som du befinner dig inom en mil från det skyddade området. Du uppfattar ett enkelt mentalt "pling" som väcker dig om du sover, men inte i övrigt stör din koncentration. Formeln *tystnad* har ingen inverkan på ett tyst larm.

Hörbart larm: Ett hörbart larm avger samma ljud som en bjällra och alla nära det skyddade området kan höra den tydligt (SG 0). Svårighetsgraden att höra den ökar med +1 för varje 3 meter bort, +5 för varje mellanliggande dörr och +15 för varje mellanliggande stenvägg, allt enligt reglerna för färdigheten Lyssna. Det betyder att en duktig lyssnare kan höra larmet 60 meter bort eller mer. Ljudet varar i 1 runda. Varelser inom en *tystnad* kan inte höra larmet.

Eteriska eller astrala varelser kan inte utlösa larmet.

Alarm kan göras permanent med *förevisa*.

Fokus (trolleri): En liten silverklocka och en bit tunn silvertråd.

Allierad

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Prs 6

Komponenter: V, S, TeF, EP

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad) (se texten)

Effekt: En eller två elementarer eller utomvärldingar, tillsammans ej fler än 12 LT, som måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Genom att kasta denna formel begär du att din gud skall sända en elementar eller utomvärlding (av maximalt 12 LT) till dig. Om du inte tjänar en viss speciell gud, besvaras din begäran av en mäktig varelse med samma livsåskådning som du. Om du känner till en speciell individs namn, kan du begära att just den individen skall sändas (även om guden naturligtvis kan välja att sända någon annan).

Du kan begära att varelsen skall utföra en uppgift åt dig, från någon enkel tjänst till något komplext och svårt. Du måste kunna kommunicera med varelsen för att kunna förhandla om dess tjänster.

Varelsen kommer att begära något i gengäld. Denna betalning kan variera från en donation av pengar eller magiska förmål till ett lämpligt tempel, till en gåva direkt till varelsen eller någon gentjänst som passar varelsens livsåskådning och syften. Hur som helst måste betalningen erläggas

innan varelsen går med på att tjäna dig. Dessa förhandlingar tar minst 1 runda, så varelsen kan tidigast börja agera i rundan efter att den anlänt.

Ett uppdrag som tar maximalt 1 minut per kastargrad kräver en betalning av 100 gp per LT hos den tillkallade varelsen. För ett uppdrag som tar maximalt 1 timma per kastargrad, kräver varelsen 500 gp per LT och för ett långvarigt uppdrag, ett som tar maximalt 1 dygn per kastargrad, kräver den 1000 gp per LT.

Ett ofarligt uppdrag kräver bara halva betalningen, medan ett mycket riskfyllt uppdrag kan kräva betydligt mer. Få varelser, om några alls, accepterar ett rent självmordsuppdrag (kom ihåg att en tillkallad varelse dör om den blir dödad, till skillnad från en frammanad varelse). Ett uppdrag som är helt i linje med varelsens egna syften och livsåskådning kan göras för halva betalningen eller helt gratis.

När uppdraget är utfört, eller den framförhandlade tidsgränsen löper ut, återvänder varelsen till sin hemmaexistens (efter att ha rapporterat tillbaka till dig, om möjligt och nödvändigt).

OBS: När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *allierad* är en eldformel när den tillkallar en eldelementar.

EP-kostnad: 250 EP.

Allierad, högre

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Prs 8

Komponenter: V, S, TeF, EP

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Maximalt tre elementarer eller utomvärldingar, tillsammans inte överstigande 18 LT, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Genom att kasta denna formel begär du att din gud skall sända en elementar eller utomvärlding (av maximalt 18 LT) till dig eller ett antal sådana varelser (av samma typ) vars totala LT inte överstiger 18. Om du inte tjänar en viss speciell gud, besvaras din begäran av en mäktig varelse med samma livsåskådning som du. Om du känner till en speciell individs namn, kan du begära att just den individen skall sändas (även om guden naturligtvis kan välja att sända någon annan).

Du kan begära att varelsen skall utföra en uppgift åt dig, från någon enkel tjänst till något komplext och svårt. Om en grupp av varelser tillkallas, agerar de som en grupp och utför en enda uppgift och kräver en enda betalning. Du måste kunna kommunicera med varelsen för att kunna förhandla om dess tjänster.

Varelsen kommer att begära något i gengäld. Denna betalning kan variera från en donation av pengar eller magiska förmål till ett lämpligt tempel, till en gåva direkt till varelsen eller någon gentjänst som passar varelsens livsåskådning och syften. Hur som helst måste betalningen erläggas innan varelsen går med på att tjäna dig. Dessa förhandlingar tar minst 1 runda, så varelsen kan tidigast börja agera i rundan efter att den anlänt.

Ett uppdrag som tar maximalt 1 minut per kastargrad kräver en betalning av 100 gp per LT hos den tillkallade varelsen. För ett uppdrag som tar maximalt 1 timma per kastargrad, kräver varelsen 500 gp per LT och för ett långvarigt uppdrag, ett som tar maximalt 1 dygn per kastargrad, kräver den 1000 gp per LT.

Ett ofarligt uppdrag kräver bara halva betalningen, medan ett mycket riskfyllt uppdrag kan kräva betydligt mer. Få varelser, om några alls, accepterar ett rent självmordsuppdrag (kom ihåg att en tillkallad varelse dör om den blir dödad, till skillnad från en frammanad varelse). Ett uppdrag som är

helt i linje med varelsens egna syften och livsåskådning kan göras för halva betalningen eller helt gratis.

När uppdraget är utfört, eller den framförhandlade tidsgränsen löper ut, återvänder varelsen till sin hemmaexistens (efter att ha rapporterat tillbaka till dig, om möjligt och nödvändigt).

OBS: När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

EP-kostnad: 500 EP.

Allierad, lägre

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Prs 4

Komponenter: V, S, TeF, EP

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad) (se texten)

Effekt: En elementar eller utomvärlding med maximalt 6 LT

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Genom att kasta denna formel begär du att din gud skall sända en elementar eller utomvärlding (av maximalt 6 LT) till dig. Om du inte tjänar en viss speciell gud, besvaras hans begäran av en mäktig varelse med samma livsåskådning som du. Om du känner till en speciell individs namn, kan du begära att just den individen skall sändas (även om guden naturligtvis kan välja att sända någon annan).

Du kan begära att varelsen skall utföra en uppgift åt dig, från någon enkel tjänst till något komplext och svårt. Om en grupp av varelser tillkallas, agerar de som en grupp och utför en enda uppgift och kräver en enda betalning. Du måste kunna kommunicera med varelsen för att kunna förhandla om dess tjänster.

Varelsen kommer att begära något i gengäld. Denna betalning kan variera från en donation av pengar eller magiska förmål till ett lämpligt tempel, till en gåva direkt till varelsen eller någon gentjänst som passar varelsens livsåskådning och syften. Hur som helst måste betalningen erläggas innan varelsen går med på att tjäna dig. Dessa förhandlingar tar minst 1 runda, så varelsen kan tidigast börja agera i rundan efter att den anlänt.

Ett uppdrag som tar maximalt 1 minut per kastargrad kräver en betalning av 100 gp per LT hos den tillkallade varelsen. För ett uppdrag som tar maximalt 1 timma per kastargrad, kräver varelsen 500 gp per LT och för ett långvarigt uppdrag, ett som tar maximalt 1 dygn per kastargrad, kräver den 1000 gp per LT.

Ett ofarligt uppdrag kräver bara halva betalningen, medan ett mycket riskfyllt uppdrag kan kräva betydligt mer. Få varelser, om några alls, accepterar ett rent självmordsuppdrag (kom ihåg att en tillkallad varelse dör om den blir dödad, till skillnad från en frammanad varelse). Ett uppdrag som är helt i linje med varelsens egna syften och livsåskådning kan göras för halva betalningen eller helt gratis.

När uppdraget är utfört, eller den framförhandlade tidsgränsen löper ut, återvänder varelsen till sin hemmaexistens (efter att ha rapporterat tillbaka till dig, om möjligt och nödvändigt).

OBS: När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *lägre allierad* är en eldformel när den tillkallar en eldelementar.

EP-kostnad: 100 EP.

Analysera aura

Spådom

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort ($6m + 1m/kastargrad$)

Mål: Ett föremål eller en varelse per kastargrad

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Du urskiljer alla formler och magiska egenskaper som finns i ett antal varelser eller föremål. Varje runda kan du undersöka en enskild varelse eller föremål i ditt blickfång som en fri handling. När det gäller magiska föremål, förstår du dess funktioner, hur man aktiverar dessa funktioner (om de behöver aktiveras) och hur många laddningar föremålet har kvar (om det använder laddningar). När det gäller en varelse eller ett föremål man kastat formler på, förstår du vilka formler som är närvarande, deras effekter och deras kastargrad.

Ett bevakat föremål erhåller ett Viljeräddningsslag för att undgå att bli skärskådat på detta vis om dess ägare så önskar. Om räddningsslaget lyckas får du inga kunskaper om föremålet utöver vad du kan inse genom att bara titta på det normalt. Ett föremål som klarar sitt räddningsslag kan inte påverkas av en ny *analysera aura* förrän 24 timmar förlupit.

Analysera aura kan inte avslöja något om en artefakt.

Fokus: En liten lins av rubin eller safir infattad i en guldögla. Ädelstenen måste vara värd minst 1500 gp.

Andligt vapen

Åkallan [Kraft]

Grad: Prs 2, Krig 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan ($30m + 3m/kastargrad$)

Effekt: Magiskt vapen av ren kraft

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Ett vapen skapat av ren kraft uppenbarar sig och attackerar dina fiender så som du styr det. Det ger 1t8 kraftskada per träff +1 poäng per tre kastargrader (maximalt +5 vid 15:e graden). Vapnet skapas till en avbild av ett vapen som är gynnat av din gud eller ett vapen som har någon speciell andlig innebörd för dig (se nedan), och har samma fatalitetschans och fatalitetsfaktor som ett riktigt vapen av den typen. Det attackerar den motståndare som du utser, med en enda attack i runden då formeln kastas och ytterligare attacker i varje runda därefter. Det har samma GAF som du (vilket kan ge det multipla attacker i rundor där det gör en full attack), men lägger din Visdomsfördel till attackfördelen. Vapnet räknas som en formel, inte som ett normalt vapen, så det kan skada varelser med skadereducering. Eftersom det är av ren kraft, kan det attackera okroppsliga varelser utan den normala misschansen som okroppslighet innebär. Vapnet attackerar alltid från ditt håll. Det erhåller aldrig någon fördel för omringning eller hjälper någon annan att få en. De eventuella knep som du har eller stridshandlingar som du utför påverkar inte vapnet. Om vapnet hamnar utanför formelns räckvidd, utanför ditt synfält, besegrar sin motståndare och inte styrs mot någon ny eller om du inte längre kan kontrollera det (medvetlös, död, etc), återvänder det till dig och svävar jämte dig.

I vilken runda som helst efter den första, kan du, med en kort handling, styra vapnet mot en ny motståndare inom räckvidden. Om du inte styr om det, fortsätter det automatiskt att attackera samma motståndare som i förra runden. I en runda då vapnet byter motståndare erhåller det bara en enda attack. I rundor då det attackerar samma motståndare som i förra runden, har det möjlighet till flera

attacker om din grundattackfördel ger det. Även om vapnet är ett avståndsvapen, använder man formelns räckvidd, inte vapnets, och det krävs fortfarande en kort handling för att byta mål.

Vapnet kan inte attackeras eller skadas av fysiska attacker, men *skingra magi*, *förinta*, en *upphävningskäpp* eller en *förintelsesfär* påverkar den. Vapnets PK mot beröringsattacker är 12 (10 + storleksfördel för ett Pyttelitet föremål).

Om en fiende vapnet anfaller har formelmotstånd, måste du klara ett test av kastargarden (1t20 + kastargraden) mot detta formelmotstånd den första gången vapnet attackerar denna fiende. Om varelsen lyckas motstå formeln, upphör den omedelbart. Om inte, har formeln normal effekt mot den varelsen under hela sin varaktighet.

Vapnet som uppstår är oftast en kopia av din guds personliga vapen. En präst utan en speciell gud, erhåller ett vapen baserat på hans livsåskådning. En neutral präst utan gud kan skapa ett *andligt vapen* motsvarande en godtycklig livsåskådning, under förutsättning att han uppför sig i någon mån i linje med den livsåskådningen just då. De vapen som motsvarar varje livsåskådning är följande:

Kaos: Stridsyx

Ond: Lätt stridsslaga

God: Krigshammare

Lag: Långsvärd

Animera döda

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 3, Döden 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett eller flera lik

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel förvandlar ben eller kroppar av döda varelser till vandöda skelett eller zombier som åtyyder dina verbala order. Dessa skelett eller zombier kan fås att följa med dig eller de kan stanna på en viss plats och attackera alla (eller bara någon viss sorts varelse) som kommer dit. De vandöda förblir animerade tills de förstörs. (Ett förstört skelett eller zombie kan inte animeras igen.)

Oberoende av typen av vandöd, kan du inte skapa fler LT av vandöda än dubbla din kastargrad med varje kastning av denna formel.

De vandöda du skapar står under din kontroll permanent. Hur många gånger du än använder denna formel, kan du dock aldrig kontrollera mer än 4 LT vandöda totalt per kastargrad. Om du överskrider detta antal, kommer alla nyskapade vandöda att falla under din kontroll, och det överskjutande antalet vandöda från tidigare kastningar av formeln blir okontrollerade (du bestämmer vilka). Om du är präst, räknas inte de vandöda du kontrollerar genom din klassförmåga att kontrollera vandöda med i denna begränsning.

Skelett: Ett skelett kan skapas av ett förhållandevis intakt lik eller ett skelett. Liket måste ha ben (så döda purpurmaskar kan inte bli vandöda skelett). Om skelettet görs av ett lik, faller köttet av från benen.

Zombier: Ett zombie kan skapas av ett förhållandevis intakt lik. Varelsen måste ha en riktig anatomi (så gelékuber kan inte bli till vandöda zombier).

Materiell komponent: Du måste placera en svart onyx värd minst 25 gp per LT hos den vandöde i munnen eller ögonhålan på varje lik du tänker animera. Formelns magi förvandlar dessa ädelstenar till värdelösa, utbrända skal.

Animera föremål

Förvandling

Grad: Brd 6, Kaos 6, Prs 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Ett Litet föremål per kastargrad; se texten

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du ingjuter rörlighet och primitivt liv i döda ting. Det animerade föremålet kommer genast att attackera det som du pekar ut.

Föremål av alla icke-magiska material kan animeras — trä, sten, metall, textil, läder, keramik, glas, etc. Du kan animera ett Litet eller mindre föremål per kastargrad eller ett motsvarande antal av Medelstora eller större föremål. Ett Medelstort föremål räknas som två föremål, ett Stort som fyra, ett Jättestort som åtta, ett Gigantiskt som sexton och ett Kollosalt föremål räknas som trettio två föremål. Du kan byta mål med en kort handling (handlingen Styra en formel).

Formeln kan inte animera föremål som bärs av en varelse.

Animera föremål kan göras permanent med *föreviga*.

Animera växter

Förvandling

Grad: Drd 7, Växter 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En Stor växt per tre kastargrader eller alla växter inom räckvidden; se texten

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller 1 timma/kastargrad; se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du ingjuter rörlighet och primitivt liv i vanliga växter. Den animerade växten kommer genast att attackera det som du pekar ut som om den var ett animerat föremål av motsvarande storlek.

Du kan animera en Stor eller mindre växt per tre kastargrader eller ett motsvarande antal av Jättestora eller större växter. En Jättestor växt räknas som två växter, en Gigantisk som fyra och en Kollosal växt räknas som åtta Stora växter. Du kan byta mål med en kort handling (handlingen Styra en formel).

Använd samma stridsvärden som för ett animerat föremål av samma storlek, fast växter mindre än Stor har vanligtvis ingen hårdhet.

Formeln kan inte påverka växtvarer och inte heller döda växtdelar.

Snärja: Som ett alternativ kan du istället ge alla växter inom räckvidden ett visst mått av rörlighet, som tillåter dem att slingra sig runt varelser inom området. Detta användningssätt efterliknar exakt effekten från formeln *snärja*. Formelmotstånd skyddar inte varelser från att bli insnärjda. denna effekt varar i 1 timma per kastargrad.

Antiliv

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En stråle av negativ energi

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du pekar med ditt finger, yttrar de magiska orden och frigör en svart stråle av negativ energi som undertrycker livskraft hos den varelse den träffar. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa. Om attacken lyckas, erhåller mottagaren 1t4 negativa grader.

En varelse med lika många (eller fler) negativa grader som LT, dör omedelbart. Annars ger varje negativ grad en nackdel av -1 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester, egenskapstester och effektiv grad (när man skall räkna ut variabler som beror på grader hos formler eller specialförmågor).

Dessutom förlorar en formelkastare en preparerad formel eller ett oanvänt formelutrymme från den högsta grad han kan kasta. Effekterna av negativa grader staplar.

Under förutsättning att mottagaren överlever allt detta, försvinner de negativa graderna utan besvär efter det antal timmar som motsvarar din kastargrad (maximalt 15 timmar). Vanligtvis har negativa grader en chans att ta med sig en normal grad när de försvinner, men de negativa graderna från *antiliv* varar inte länge nog för detta.

Om strålen träffar en vandöd varelse, erhåller denne 1t4×5 tillfälliga livspoäng i 1 timma.

Antipati

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Drd 9, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En plats (max 25m³/kastargrad) eller ett föremål

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja delvis

Formelmotstånd: Ja

Du får ett föremål eller en plats att utstråla negativa vibrationer som får antingen en viss typ av intelligent varelse eller alla varelser av en viss livsåskådning att känna en stark olust gentemot platsen eller föremålet. Den vissa typen av varelse måste anges exakt – till exempel, röda drakar, bergsjättar, varråttor, lammasu, drapare eller vampyrer. Allmänna benämningar, såsom "vättefolk", är inte exakt nog. Likaledes måste en livsåskådning anges exakt – till exempel, kaotiskt ond, kaotiskt god, lagligt neutral eller helt neutral.

Varelser av den angivna typen eller livsåskådningen känner en övermäktig lust att lämna platsen eller låta bli föremålet. De tvingas lämna platsen eller föremålet och aldrig återvända till den eller det så länge formeln varar. En varelse som klarar räddningsslaget kan vara kvar i området eller röra vid föremålet, men kommer att känna sig extremt olustig hela tiden. Denna störande olustkänsla reducerar deras Händighet med 4 poäng.

Antipati motverkar och skingrar *sympati*.

Denna formel kan inte kastas på levande varelser.

Materiell komponent (trolleri): En klump alun indränkt med vinäger.

Astralresa

Nekromanti

Grad: Prs 9, Mag/Trk 9, Resor 9

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 30 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Du plus en ytterligare villig varelse per två kastargrader

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel frigör din ande från din fysiska kropp och du kan låta din astralkropp färdas till och på astralplanet. Du kan ta med sig andra varelser på din astralresa, förutsatt att de formar sig i en cirkel med dig när du lägger formeln. Väl ute på *astralresan* är de beroende av dig och måste hålla sig nära dig hela tiden. Om något händer med dig under resan, är dina reskamrater strandsatta där du lämnade dem.

Du sänder din astralkropp till astralplanet och lämnar din fysiska kropp kvar på primalplanet (det existensplan där du, vi och universum befinner sig till vardags) i djup dvala. Formeln skapar en astral kopia av dig och allt du bär på astralplanet. Eftersom astralplanet berör första nivån av alla de yttre planen så kan du på detta vis resa till vilket du vill av dem. När du då lämnar astralplanet och kliver in i det yttre plan du valt får du åter igen fysisk gestalt (och utrustning) i en sekundär kropp som skapas automatiskt.

Astralkroppen är hela tiden förbunden med den fysiska kroppen med en silverne sträng. Kapas strängen dör både astralkroppen och den fysiska kroppen på primalplanet. Som tur är, är det få saker som kan få den att brista. När en sekundärkropp skapas på ett annat existensplan är strängen osynligt fästad vid den nya kroppen. Skulle astralkroppen eller sekundärkroppen bli dödad rullar strängen ihop sig tillbaka till den fysiska kroppen på primalplanet, vilken då plötsligt vaknar upp ur sitt komalikhande tillstånd. Även om en astralkropp fungerar på astralplanet, är den osynlig för alla som inte är på astralplanet och den kan inte påverka några varelser utanför det. En sekundärkropp måste skapas innan resenären kan agera på en annan existens.

Du och dina reskamrater kan färdas genom astralplanet så länge ni önskar. Era kroppar stannar kvar i dvala tills du låter gruppen återvända. Formeln varar tills du vill avbryta den, tills någon yttre kraft bryter den (såsom *skingra magi* som kastas på astralkroppen eller den fysiska kroppen) eller tills din kropp på primalplanet blir förstörd (vilket dräper dig).

Materiella komponenter: En hyacint (en röd variant av zirkon) värd minst 1000 gp, plus ett silverstycke värt 5 gp för varje person som skall påverkas (inklusive dig).

Automatisk illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än $100m^3 + 25m^3/kastargrad$ (F)

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du vill ha det. Chimären omfattar synliga, hörbara, luktande och termiska detaljer och chimären följer ett förutbestämt program som bestäms av dig. Chimären följer sitt uppgjorda program utan att du behöver koncentrera sig på den. Illusionen kan avge förstäligt tal om du så önskar.

Materiella komponenter: En bit ull och några sandkorn.

Avbild

Illusion (Skugga)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M, EP

Tidsåtgång: 12 timmar

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En kopia av en varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Avbild skapar en kopia av en varelse. Kopian är delvis verklig och formad av is eller snö. Kopian tycks vara en exakt avbild av originalet, men *avbilden* har bara 50% av originalets livspoäng, kunskaper (inklusive grad, färdigheter och språk) och personlighet. Du kan inte skapa en *avbild* vars LT eller grader överstiger dubbla kastargraden. Du utför ett test av Förklädnad när du kastar formeln för att avgöra hur lik *avbilden* är originalet. Varelser som känner originalet kan upptäcka bluffen med en lyckad test av Upptäcka (motställt av ditt test av Förklädnad) eller ett test av Insikt (SG 20).

Kopian står hela tiden under ditt absoluta befäl. Det finns ingen speciell telepatisk länk mellan er, så order måste ges på annat vis, till exempel verbalt. *Avbilden* har ingen förmåga att bli mäktigare. Den kan inte stiga i grader eller förbättra sina förmågor. Om den blir förstörd, faller den sönder till den snö den skapades av och smälter snabbt bort. Skador på *avbilden* kan endast repareras genom en komplicerad process som tar åtminstone en hel dag, 100 gp per förlorad livspoäng samt ett fullt utrustat magiskt laboratorium.

Materiell komponent: Formeln måste kastas över en grovt formad is- eller snökropp och någon del av varelsen som skall efterliknas (hårstrå, nagel eller dylikt) måste placeras inne i snön/isen. Dessutom måste en pulveriserad rubin värd 100 gp per LT hos *avbilden* användas.

EP-kostnad: 100 EP per LT hos *avbilden* (minst 1000 EP).

Avgifta

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 4, Prs 4, Drd 3, Pal 4, Jgr 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller föremål (maximalt 25dm³/kastargrad)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Du kan neutralisera alla giftiga substanser i den varelse eller det föremål du vidrör. En förgiftad varelse erhåller ingen ytterligare skada eller andra effekter från giftet, och alla tillfälliga effekter upphör genast, men formeln kan inte upphäva ögonblickliga effekter, såsom förlorade livspoäng, egenskapsskada eller effekter som inte försvinner av sig själva.

Varelsen blir dessutom immun mot alla gifter den utsätts för under formelns varaktighet. Till skillnad från *försena gift*, blir inte giftets effekt uppskjuten tills formeln upphör – varelsen behöver inte alls bry sig om gifter den utsätts för medan formeln varade.

Formeln kan också neutralisera allt gift i en giftig varelse eller ett giftigt föremål under formelns varaktighet.

Materiell komponent (trolleri): En bit träkol.

Avliva

Nekromanti [Död]

Grad: Prs 5, Döden 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet delvis
Formelmotstånd: Ja

Din beröring kan dräpa en levande varelse. Du måste lyckas med en beröringsattack i närstrid för att formeln skall få effekt på målet, och målet kan undvika döden genom ett lyckat fasthetsräddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, erhåller målet istället 3t6 poäng skada +1 poäng skada per kastargrad. (Naturligtvis kan målet dö av skadan även om han klarade räddningsslaget.)

Avlägsna fruktan

Avsvärjelse
Grad: Brd 1, Prs 1
Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Mål: En varelse plus ytterligare en varelse/fyra kastargrader, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra
Varaktighet: 10 minuter (se texten)
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du ingjuter mod i målet, vilket ger varelsen en moralfördel av +4 på räddningsslag mot fruktan under de närmaste 10 minuterna. Om målet redan lider av fruktan när formeln kastas, undertrycks denna effekt så länge formeln varar.

Avlägsna fruktan motverkar och skingrar *injaga fruktan*.

Avslöja gömsle

Spådom
Grad: Prs 8, Kunskap 8, Mag/Trk 8
Komponenter: V, S, TeF
Tidsåtgång: 10 minuter
Räckvidd: Obegränsad
Mål: En varelse eller ett föremål
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna formel är bland de mest kraftfulla medlen för att lokalisera varelser eller föremål. Ingenting mindre än en *tankesköld* eller det direkta ingripandet från en gud kan hindra dig att få reda på den exakta platsen där en viss individ eller ett visst föremål befinner sig. *Avslöja gömsle* kringgår alla normala skydd mot upptäckt. Formeln avslöjar namnet på platsen (gata, torg, byggnad, etc.), samhälle, län (eller annan politisk indelning), land, kontinent och existensplan där målet befinner sig.

För att kunna lokalisera en varelse med denna formel, måste du ha sett varelsen tidigare eller ha i din ägo något föremål som en gång tillhört varelsen. För att lokalisera ett föremål, måste du ha vidrört föremålet någon gång tidigare.

Avslöja lögn

Spådom
Grad: Prs 4, Pal 3
Komponenter: V, S, TeF
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Mål: En varelse/kastargrad, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: Koncentration, maximalt 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Nej

Varje runda kan du koncentrera dig på ett mål inom räckvidden. Du vet då om målet avsiktligt och medvetet uttalar en lögn. Formeln avslöjar inte sanningen, oavsiktliga felsägningar eller undanhållande av information. Varje runda kan du i ditt drag, som en fri handling, välja att koncentrera dig på ett nytt mål.

Avstena

Förvandling

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En förstenad varelse eller en stencylinder maximalt 1m i diameter och 3m hög

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel återställer en förstenad varelse med all utrustning till ett normalt liv. Varelsen måste klara ett fasthetsräddningsslag (SG 15) för att överleva förvandlingen. En enda förstenad varelse, oberoende av storlek, kan återställas.

Formeln kan också förvandla en mängd sten till en köttliknande materia. Sådant kött är dött och livlöst såvida inte en separat livskraft eller magisk energi finns närvarande. (Till exempel, kan den här formeln förvandla en stengolem till en köttgolem, men en vanlig staty förvandlas bara till ett lik.) Du kan påverka ett föremål som får plats inom en cylinder 1m i diameter och 3m hög eller en stencylinder med högst dessa dimensioner i en större mängd sten.

Materiell komponent: En nypa jord och en droppe blod.

Avvärja kryp

Avsvärjelse

Grad: Brd 4, Prs 4, Drd 4, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

En osynlig barriär håller ohyra borta. Ett ohyra med mindre än en tredjedel av kastargraden i LT kan inte alls ta sig igenom barriären (inget räddningsslag). Ett ohyra med minst en tredjedel av kastargraden i LT kan ta sig igenom om det klarar räddningsslaget. Även om den kan ta sig igenom orsakar barriären 2t6 poäng skada på ohyrat och kontakten med barriären ger stor smärta, vilket brukar avskräcka de minst aggressiva.

Avvärja metall eller sten

Avsvärjelse [Jord]

Grad: Drd 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Utflöde (18 meters linje) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Liksom *avvärja trä*, skapar den här formeln vågor av osynlig energi som flödar ut från dig. Alla metall- och stenföremål i vågornas väg knuffas bort så långt formeln räcker. Föremål av sten eller metall som är fastsatta och är minst 8cm i diameter eller lösa föremål som väger mer än 250kg, påverkas inte av formeln. Allt annat av dessa material, inklusive animerade föremål, små klippblock och varelser i metallpansar, knuffas bakåt. Fastsatta föremål som är mindre än 8cm i diameter böjs eller bryts, och delarna rör sig med energivågorna. Föremål som påverkas av formeln rör sig bort med 12 meter per runda (förflytta dem under ditt drag).

Föremål såsom metallpansar, svärd och dylikt knuffas bakåt och drar sina ägare med sig (även om man naturligtvis kan välja att släppa sitt svärd). Om de tvingas genom ett hotat område kan de dessutom bli utsatta för gratisattacker. Till och med magiska föremål tvingas bort om de är gjorda av sten eller metall (eller har delar i de materialen), men ett antimagiskt fält stoppar effekten.

Vågorna av magisk energi fortsätter att flöda fram utmed den utvalda vägen under formelns hela varaktighet. Efter att formeln är kastad är vågornas utbredningsväg fastställd och du kan välja att göra något annat eller gå någon annanstans utan att störa formeln.

Avvärja trä

Förvandling

Grad: Drd 6, Växter 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Utflöde (18 meters linje) ifrån dig

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Vågor av energi flödar ut från dig och rör sig i den riktning du bestämmer. Alla föremål av trä i vågornas väg knuffas bort så långt formeln räcker. Träföremål som är fastsatta och minst 8cm i diameter påverkas inte av formeln, men lösa föremål (tunnor, belägringstorn, etc.) påverkas. Föremål mindre än 8cm i diameter som är fastsatta splittras och går sönder, och delarna rör sig med energivågorna. Föremål som påverkas av formeln rör sig bort med 12 meter per runda (förflytta dem under ditt drag).

Föremål såsom träsköldar, spjut, vapen med träskäft, pilar, pilbågar, armborst och liknande, knuffas bakåt och drar sina ägare med sig. (En varelse som släpas iväg av ett föremål kan helt enkelt släppa det. En varelse som släpas iväg av en träsköld, kan lossa den som en kort handling.) Om ett spjut sätts ner i jorden för att hindra att det knuffas bakåt, splittras det. Till och med magiska föremål tvingas bort om de är gjorda av trä (eller har delar av trä), men ett antimagiskt fält stoppar effekten.

Vågorna av magisk energi fortsätter att flöda fram utmed den utvalda vägen under formelns hela varaktighet. Efter att formeln är kastad är vågornas utbredningsväg fastställd och du kan välja att göra något annat eller gå någon annanstans utan att störa formeln.

Barkhud

Förvandling

Grad: Drd 2, Växter 2, Jgr 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel gör en varelses hud hård som bark. Denna effekt ger en förbättringsfördel av +2 på varelsens naturliga hårdhudsfordel (en varelse utan naturlig hårdhudsfordel anses ha en hårdhudsfordel av +0). Fördelen ökar med +1 för var tredje kastargrad över 3:e upp till maximalt +5 vid 12:e kastargraden.

Formeln effekt staplar alltså med fördelen från naturligt hård hud (eftersom den faktiskt gör den hårdare) men inte med fördelen från en *hårdhudsamulett* (eftersom den också är en förbättringsfördel som påverkar varelsens hårdhudsfordel).

Barriär

Åkallan [Kraft]

Grad: Prs 6, Godhet 6, Krig 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Virvlande svärdsclingor i form av en vägg maximalt 6 m lång/kastargrad, eller en ringmur med maximalt 1 m radie/två kastargrader. Båda är 6 meter höga.

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Reflex halverar eller Reflex upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en orörlig, vertikal barriär av rakbladsvassa svärdsclingor som virvlar runt i luften. Varje varelse som försöker ta sig igenom barriären erhåller 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 15t6). Ett lyckat Reflexräddningsslag halverar skadan.

Varelser som befinner sig på den plats där klingorna skapas erhåller skada. De kan helt undgå att bli skadade genom ett lyckat Reflexräddningsslag under förutsättning att de har möjlighet att hoppa undan klingorna (ge dem en fri förflyttning på 1 meter i ditt drag, om detta inte för dem i säkerhet erhåller de skada). Så fort *barriären* är på plats kommer allting som rör sig genom den att erhålla skada med räddningsslag enligt ovan.

En *barriär* fungerar som skydd (+4 på PK +2 på Reflexräddningsslag) mot attacker som görs genom den.

Bedövande kraftord

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 8, Krig 8

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse med maximalt 150 livspoäng

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

När ett *bedövande kraftord* yttras kommer en varelse, som utses av dig, att bli bedövad antingen den hör ordet eller inte. En varelse med 50 eller färre livspoäng blir bedövad i 4t4 rundor, en med 51 till 100 livspoäng i 2t4 rundor, en med 101 till 150 livspoäng i 1t4 rundor och en med 151 livspoäng eller fler blir opåverkad. (Notera att det är varelsens nuvarande livspoäng som räknas, inte hur många den har när den är helt oskadad.)

En bedövad varelse kan inte agera och är förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Fiender erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot den.

Befalla vandöda

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En vandöd varelse

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel ger dig en viss mån av kontroll över en vandöd varelse. Under förutsättning att varelsen är intelligent, kommer den att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma vis (betrakta dess attityd som vänlig). Den kommer inte att attackera dig så länge formeln varar. Du kan försöka att ge direkta order till offret, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något han normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En intelligent kontrollerad vandöd kommer aldrig att åtyda direkt livsfarliga eller uppenbart skadliga order, men den kan eventuellt fås övertygad om att något farligt faktiskt är värt att göra ändå.

En ointelligent vandöd erhåller inget räddningsslag mot formeln. När du kontrollerar en ointelligent vandöd, kan du bara använda enkla kommandon, såsom "kom hit", "gå dit", "slåss", "stå still", etc. Ointelligenta vandöda motsätter sig varken direkt livsfarliga eller uppenbart skadliga order.

Varje handling från dig eller dina allierade som hotar den kontrollerade vandöda (oberoende av dess intelligens), bryter formeln.

Din befallningar är inte telepatiska. Den vandöda varelsen måste kunna höra dig.

Materiell komponent: Ett stycke rått kött och en benflisa.

Befalla växter

Förvandling

Grad: Drd 4, Växter 4, Jgr 3

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: 2 LT/kastargrad växtvarer, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel ger dig en viss mån av kontroll över en eller fler växtvarer. Påverkade växtvarer kan förstå dig och de uppfattar dina ord och handlingar på det mest gynnsamma vis (betrakta deras attityd som vänlig). De kommer inte att attackera dig så länge formeln varar. Du kan försöka att ge direkta order till ett offer, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något han normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En kontrollerad växtvarelse kommer aldrig att åtyda direkt livsfarliga eller uppenbart skadliga order, men den kan eventuellt fås övertygad om att något farligt faktiskt är värt att göra ändå.

Du kan påverka ett antal växtvarer vars totala antal LT inte överstiger dubbla din kastargrad.

Befallning

Förtrollning (Tvång) [Språkberoende, Sinnespåverkande]

Grad: Prs 1

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du ger varelsen en befallning på ett ord, vilket den måste åtlyda efter bästa förmåga. Du kan välja mellan följande befallningar.

Hit: När det blir dess drag, måste varelsen flytta sig rakt mot dig så fort den kan under en runda. Varelsen kan inte göra något annat än att röra sig under draget och orsakar gratisattacker under förflyttningen som vanligt.

Släpp: När det blir dess drag, måste varelsen släppa vad den har i händerna (eller motsvarande lemmar). Varelsen får inte plocka upp något av detta förrän i draget efter.

Ramla: När det blir dess drag, måste varelsen slänga sig ner på marken och förbli där i en hel runda. Den kan agera normalt där den ligger, men drabbas av alla normala nackdelar av att ligga ner.

Fly: När det blir dess drag, måste varelsen flytta sig bort från dig så fort den kan under en runda. Varelsen kan inte göra något annat än att röra sig under draget och orsakar gratisattacker under förflyttningen som vanligt.

Stopp: Varelsen måste stå helt stilla under en runda. Den får inte utföra några handlingar, men betraktas inte som hjälplös.

Om varelsen av någon anledning inte kan utföra befallningen direkt, misslyckas formeln.

Befallning, högre

Förtrollning (Tvång) [Språkberoende, Sinnespåverkande]

Grad: Prs 5

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du ger varelserna en befallning på ett ord, vilket de måste åtlyda efter bästa förmåga. Du kan välja mellan följande befallningar (alla de påverkade varelserna måste erhålla samma befallning).

Hit: När det blir dess drag, måste varelsen flytta sig rakt mot dig så fort den kan under en runda. Varelsen kan inte göra något annat än att röra sig under draget och orsakar gratisattacker under förflyttningen som vanligt.

Släpp: När det blir dess drag, måste varelsen släppa vad den har i händerna (eller motsvarande lemmar). Varelsen får inte plocka upp något av detta förrän i draget efter.

Ramla: När det blir dess drag, måste varelsen slänga sig ner på marken och förbli där i en hel runda. Den kan agera normalt där den ligger, men drabbas av alla normala nackdelar av att ligga ner.

Fly: När det blir dess drag, måste varelsen flytta sig bort från dig så fort den kan under en runda. Varelsen kan inte göra något annat än att röra sig under draget och orsakar gratisattacker under förflyttningen som vanligt.

Stopp: Varelsen måste stå helt stilla under en runda. Den får inte utföra några handlingar, men betraktas inte som hjälplös.

Om en varelse av någon anledning inte kan utföra befallningen inom varaktigheten, misslyckas formeln enbart för honom.

I början av en befalld varelses drag (efter det första) kan den försöka bryta sig loss ur tvånget med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Begränsad önskning

Universell

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, EP

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Mål, Effekt eller Område: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel tillåter dig att framställa nästan vilken magisk effekt som helst. Den kan åstadkomma något av det följande:

- Efterlikna vilken trollformel som helst från magiker/trollkarlslistan, som är 6:e graden eller lägre, förutsatt att den inte är från en förbjuden skola (gäller specialister).
- Efterlikna vilken formel som helst, som är 5:e graden eller lägre, förutsatt att den inte är från en förbjuden skola (gäller specialister).
- Efterlikna vilken trollformel som helst från magiker/trollkarlslistan, som är 5:e graden eller lägre, även om den är från en förbjuden skola.
- Efterlikna vilken formel som helst, som är 4:e graden eller lägre, även om den är från en förbjuden skola.
- Upphäva de skadliga effekterna från andra formler, såsom *påbud/uppdrag* eller *galenskap*.
- Någon annan effekt vars maktighet är i nivå med de effekter som beskrivs ovan, såsom att en viss varelse automatiskt träffar med sin nästa attack eller erhåller -7 på sitt nästa räddningsslag.

En efterliknad formel tillåter räddningsslag och formelmotstånd som vanligt (men räddningsslagets SG är förstås för en 7:e gradens formel). När en efterliknad formel har en EP-kostnad, måste du betala det dyraste av den kostnaden eller 300 EP. När en efterliknad formel kräver en materiell komponent som kostar mer än 1000 gp, måste du använda en sådan komponent.

EP-kostnad: 300 EP eller fler (se texten ovan).

Begäran

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Se text

Mål: En varelse

Varaktighet: 1 runda (se text)

Räddningsslag: Vilja delvis

Formelmotstånd: Ja

Du kontakter en viss varelse som du är bekant med och översänder ett kort meddelande om 25 eller färre ord. Målet känner igen dig om det känner dig sedan tidigare. Det kan besvara meddelandet omedelbart, men med högst 25 ord. Varelser med så låg Intelligens som 1 kan förstå meddelandet, även om målets förmåga att reagera på det är begränsad av dess Intelligens som vanligt. Meddelandet kan också innehålla ett förslag, som målet gör sitt bästa för att utföra. Ett förslag rekommenderar en

viss aktivitet (begränsad till en mening eller två). Förslaget måste formuleras så att aktiviteten verkar rimlig. Den föreslagna aktiviteten kan fortlöpa under 1 timma per kastargrad. Om den föreslagna aktiviteten kan fullbordas på en kortare tid, upphör formeln när målet slutfört vad som begärdes. Om omständigheterna inte uppfylls innan formelns varaktighet tagit slut, utförs inte aktiviteten.

Ett lyckat räddningsslag upphäver effekten av förslaget, men inte själva kontakten. Formels budskap förstås även om målets Intelligens är så låg som 1. Om begäran är omöjlig eller meningslös i de omständigheter som råder då målet mottager det, förstår målet meddelandet, men förslaget är verkningslöst.

Hela meddelandet (inklusive förslaget) får vara högst 25 ord långt. Målet kan också ange ett kort svar omedelbart.

Om varelsen och du inte befinner er på samma existens, är det 5% chans att meddelandet inte kommer fram. (Lokala förhållanden på andra existenser kan försämra oddsen betydligt om SL så bestämmer.)

Materiell komponent (trolleri): Ett kort stycke koppartråd samt något från varelsen som skall påverkas — ett hårstrå, en nagel eller dylikt.

Bevara

Nekromanti

Grad: Prs 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört lik

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du kan bevara kvarlevorna av en död varelse så att de inte ruttnar bort. Detta utsträcker den tidsfrist som gäller för att väcka varelsen från de döda (se *uppväcka döda*). De dagar som förflyter under denna formels varaktighet, räknas inte mot denna tidsfrist. Dessutom gör den transporten av fallen kamrat mera angenäm, speciellt i ett varmt klimat.

Formeln fungerar även på avhuggna kroppsdelar och liknande.

Materiell komponent (trolleri): En nypa salt samt placera ett kopparmynt på varje öga på liket.

Bigbys gripande hand

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 7, Styrka 7

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 3 meter stor hand

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en Stor magisk hand som uppstår mellan dig och en motståndare. Denna svävande, kroppslosa hand rör sig sedan så att den alltid befinner sig mellan er, oberoende av hur du eller motståndaren rör sig, och ger skydd (+4 på PK, +2 på Reflexräddningsslag) för dig mot den motståndaren. Ingenting kan lura handen — den håller sig till den utvalda motståndaren trots mörker, osynlighet, förvandlingar, förklädnader eller andra försök att villa bort den. Handen förföljer dock inte motståndaren.

Handen kan greppa en motståndare som du utser. Den gripande handen erhåller en brottningsattack per runda. Dess attackfördel för att få grepp är kastargraden + din Intelligens-, Visdom- eller Utstrålningsfördel (för magiker, präster respektive trollkarlar) + 10 för handens Styrkefördel (Sty 31) – 1 för att den är Stor. Dess fördel vid Brottning är densamma, förutom att man använder +4 för Stor storlek istället för –1. Den håller fast, men skadar inte den varelse den greppar.

Den gripande handen kan även tjurrusa en motståndare. Handen förföljer och knuffar bort en motståndare som du utser. Utför detta som en tjurrusning med en fördel av +16 på testet av Styrka (+10 för Styrka 31, +4 för Stor och +2 för Stormning, som den alltid anses göra). Handen rör sig alltid med motståndaren för att trycka honom bakåt ut till den maximala räckvidden och den har obegränsad fart.

En mycket stark varelse kan inte knuffa undan handen (eftersom den blixtnabbt flyttar sig in mellan varelsen och dig igen), men den skulle kunna knuffa handen ända tillbaka till dig genom att själv lyckas med upprepade tjurrusningar.

Handen är alltid 3 meter lång och ungefär lika bred när den spärrar ut fingrarna. Den har lika många livspoäng som du har (oskadad) och dess PK är 20 (–1 storlek, +11 hårdhud). Den tar skada som en normal varelse, men de flesta magiska effekter som inte orsakar direkt skada, påverkar den inte.

Handen orsakar aldrig gratisattacker när den förflyttar sig. Den kan inte tvinga sig igenom en *kraftvägg* eller ta sig in i ett antimagiskt fält. Den drabbas av den fulla effekten av en *regnbågsvägg* eller ett *regnbågsklot* som den försöker tränga igenom. Handen har samma räddningsslag som du. *Förinta* eller en lyckad *skingra magi* förstör handen.

Att styra handen till en ny motståndare är en kort handling.

Fokus (trolleri): En läderhandske.

Bigbys hindrande hand

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 3 meter stor hand

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en Stor magisk hand som uppstår mellan dig och en motståndare. Denna svävande, kroppslösa hand rör sig sedan så att den alltid befinner sig mellan er, oberoende av hur du eller motståndaren rör sig, och ger skydd (+4 på PK, +2 på Reflexräddningsslag) för dig mot den motståndaren. Ingenting kan lura handen — den håller sig till den utvalda motståndaren trots mörker, osynlighet, förvandlingar, förklädnader eller andra försök att villa bort den. Handen förföljer dock inte motståndaren.

Handen är alltid 3 meter lång och ungefär lika bred när den spärrar ut fingrarna. Den har lika många livspoäng som du har (oskadad) och dess PK är 20 (–1 storlek, +11 hårdhud). Den tar skada som en normal varelse, men de flesta magiska effekter som inte orsakar direkt skada, påverkar den inte.

Handen orsakar aldrig gratisattacker när den förflyttar sig. Den kan inte tvinga sig igenom en *kraftvägg* eller ta sig in i ett antimagiskt fält. Den drabbas av den fulla effekten av en *regnbågsvägg* eller ett *regnbågsklot* som den försöker tränga igenom. Handen har samma räddningsslag som du. *Förinta* eller en lyckad *skingra magi* förstör handen.

En varelse som väger mindre än 1000kg rör sig bara med halv fart om den försöker trycka sig framåt mot handen. Om varelsen väger 1000kg eller mer kan handen inte sakta ner dess fart. I båda

fallen kommer handen dock fortfarande att befinna sig mellan dig och den utsedda motståndaren och ge dig skydd.

Att styra handen till en ny motståndare är en kort handling.

Fokus: En mjuk handske.

Bigbys knutna näve

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 8, Styrka 8

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 3 meter stor hand

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en Stor magisk hand. Denna svävande, kroppslösa hand rör sig och attackerar enligt dina önskemål. Den svävande handen kan röra sig 18 meter och attackera i samma runda. Eftersom handen styrs av dig är dess förmåga att upptäcka eller attackera osynliga eller dolda varelser inte bättre än din.

Handen attackerar en gång per runda och dess attackfördel är kastargraden + din Intelligens-, Visdom- eller Utstrålningsfördel (för magiker, präster respektive trollkarlar) + 11 för handens Styrkefördel (Sty 33) – 1 för att den är Stor. Handen gör 1t8+11 i skada och en varelse som blir träffad måste klara ett fasthetsräddningsslag (mot en 8:e gradens formel) för att inte bli bedövd i en runda. En bedövd varelse kan inte agera och är förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Fiender erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot den.

Bigbys knutna näve kan även hindra likt *Bigbys hindrande hand* eller tjurrusa en fiende likt *Bigbys kraftfulla hand*, fast med +15 på testet av Styrka.

Handen är alltid 3 meter lång och ungefär lika bred när den spärrar ut fingrarna. Den har lika många livspoäng som du har (oskadad) och dess PK är 20 (–1 storlek, +11 hårdhud). Den tar skada som en normal varelse, men de flesta magiska effekter som inte orsakar direkt skada, påverkar den inte.

Handen orsakar aldrig gratisattacker när den förflyttar sig. Den kan inte tvinga sig igenom en *kraftvägg* eller ta sig in i ett antimagiskt fält. Den drabbas av den fulla effekten av en *regnbågsvägg* eller ett *regnbågsklot* som den försöker tränga igenom. Handen har samma räddningsslag som du. *Förinta* eller en lyckad *skingra magi* förstör handen.

Att styra handen till en ny motståndare är en kort handling.

Fokus (trolleri): En läderhandske.

Bigbys kraftfulla hand

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 3 meter stor hand

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en Stor magisk hand som uppstår mellan dig och en motståndare. Denna svävande, kroppslösa hand rör sig sedan så att den alltid befinner sig mellan er, oberoende av hur du

eller motståndaren rör sig, och ger skydd (+4 på PK, +2 på Reflexräddningsslag) för dig mot den motståndaren. Ingenting kan lura handen — den håller sig till den utvalda motståndaren trots mörker, osynlighet, förvandlingar, förklädnader eller andra försök att villå bort den.

Handen kan förfölja och knuffa bort en motståndare som du utser. Utför detta som en tjurussning med en fördel av +14 på testet av Styrka (+8 för Styrka 27, +4 för Stor och +2 för Stormning, som den alltid anses göra). Handen rör sig alltid med motståndaren för att trycka honom bakåt ut till den maximala räckvidden och den har obegränsad fart.

En mycket stark varelse kan inte knuffa undan handen (eftersom den blixtnabbt flyttar sig in mellan varelsen och dig igen), men den skulle kunna knuffa handen ända tillbaka till dig genom att själv lyckas med upprepade tjurussningar.

Handen är alltid 3 meter lång och ungefär lika bred när den spärrar ut fingrarna. Den har lika många livspoäng som du har (oskadad) och dess PK är 20 (–1 storlek, +11 hårdhud). Den tar skada som en normal varelse, men de flesta magiska effekter som inte orsakar direkt skada, påverkar den inte.

Handen orsakar aldrig gratisattacker när den förflyttar sig. Den kan inte tvinga sig igenom en *kraftvägg* eller ta sig in i ett antimagiskt fält. Den drabbas av den fulla effekten av en *regnbågsvägg* eller ett *regnbågsklot* som den försöker tränga igenom. Handen har samma räddningsslag som du. *Förinta* eller en lyckad *skingra magi* förstör handen.

Att styra handen till en ny motståndare är en kort handling.

Fokus: En kraftig handske gjord av läder eller grovt tyg.

Bigbys krossande hand

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 9, Styrka 9

Komponenter: V, S, M, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 3 meter stor hand

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en Stor magisk hand som uppstår mellan dig och en motståndare. Denna svävande, kroppslösa hand rör sig sedan så att den alltid befinner sig mellan er, oberoende av hur du eller motståndaren rör sig, och ger skydd (+4 på PK, +2 på Reflexräddningsslag) för dig mot den motståndaren. Ingenting kan lura handen — den håller sig till den utvalda motståndaren trots mörker, osynlighet, förvandlingar, förklädnader eller andra försök att villå bort den.

Handen kan förfölja och knuffa bort en motståndare som du utser. Utför detta som en tjurussning med en fördel av +18 på testet av Styrka (+12 för Styrka 35, +4 för Stor och +2 för Stormning, som den alltid anses göra). Handen rör sig alltid med motståndaren för att trycka honom bakåt ut till den maximala räckvidden och den har obegränsad fart.

En mycket stark varelse kan inte knuffa undan handen (eftersom den blixtnabbt flyttar sig in mellan varelsen och dig igen), men den skulle kunna knuffa handen ända tillbaka till dig genom att själv lyckas med upprepade tjurussningar.

Den krossande handen kan dessutom greppa en motståndare som du utser. Handen erhåller en brottningsattack per runda. Dess attackfördel för att få grepp är kastargraden + din Intelligens-, Visdom- eller Utstrålningsfördel (för magiker, präster respektive trollkarlar) +12 för handens Styrkefördel (Sty 35) – 1 för att den är Stor. Dess fördel vid Brottning är densamma, förutom att man använder +4 för Stor storlek istället för –1. Handen ger 2t6+12 skada i Brottning (normal skada, inte bedövande).

Handen är alltid 3 meter lång och ungefär lika bred när den spärrar ut fingrarna. Den har lika många livspoäng som du har (oskadad) och dess PK är 20 (–1 storlek, +11 hårdhud). Den tar skada

som en normal varelse, men de flesta magiska effekter som inte orsakar direkt skada, påverkar den inte.

Handen orsakar aldrig gratisattacker när den förflyttar sig. Den kan inte tvinga sig igenom en *kraftvägg* eller ta sig in i ett antimagiskt fält. Den drabbas av den fulla effekten av en *regnbågsvägg* eller ett *regnbågsklot* som den försöker tränga igenom. Handen har samma räddningsslag som du. *Förinta* eller en lyckad *skingra magi* förstör handen.

Att styra handen till en ny motståndare är en kort handling.

Materiell komponent (trolleri): Ett äggskal.

Fokus (trolleri): En handske av ormskinn.

Bistånd

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Prs 7, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Genom att kasta denna formel binder du en kraftfull magi i ett speciellt föremål — en statyett, en juvelbesatt spira, en stor ädelsten, etc. Detta föremål har kraften att omedelbart transportera sin ägare en obegränsad sträcka inom samma existensplan till den plats där du befinner dig. När föremålet har blivit förvandlat måste du ge det av fri vilja till en person och samtidigt tala om för honom det ord som måste uttalas när föremålet skall användas. För att använda föremålet uttalar personen detta ord, samtidigt som han krossar eller bryter sönder föremålet (som en normal handling). Han kommer då omedelbart att förflyttas, med allt han bär på (men inte mer än hans maximala last), till den plats där du befinner dig. Ingen annan varelse påverkas (förutom en förtrogen, om denne vidrör den som aktiverar formeln).

Du kan välja att förändra formeln när den kastas så att den, när den aktiveras, transporterar dig till inom 3 meter ifrån ägaren av föremålet istället. Du erhåller en ungefärlig uppfattning om platsen och situationen som ägaren befinner sig på och i, men har inget val när det gäller att låta dig föras dit (vilket gör att detta är ett mycket ovanligt användningssätt för formeln!).

Materiell komponent: Det speciella föremålet som måste föras med ädelstenar för minst 1500 gp.

Björnhårdhet

Förvandling

Grad: Prs 2, Drd 2, Jgr 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 på Fysik, vilket ger normala förbättringar av livspoäng, Fasthetsräddningsslag och andra användningar av Fysik.

Livspoäng som erhålls av en tillfällig ökning av Fysiken räknas inte i sig som tillfälliga livspoäng. De försvinner i det ögonblick som Fysiken blir normal igen, men fungerar tills dess precis som normala livspoäng.

Materiell komponent (trolleri): En nypa björnpäls.

Björnhårdhet, mångfaldig

Förvandling

Grad: Prs 6, Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger varje påverkad varelse en förbättringsfördel av +4 på Fysik, vilket ger normala förbättringar av livspoäng, Fasthetsräddningsslag och andra användningar av Fysik.

Livspoäng som erhålls av en tillfällig ökning av Fysiken räknas inte i sig som tillfälliga livspoäng. De försvinner i det ögonblick som Fysiken blir normal igen, men fungerar tills dess precis som normala livspoäng.

Materiell komponent (trolleri): En nypa björnpäls.

Blindhet/Dövhet

Nekromanti

Grad: Brd 2, Prs 3, Mag/Trk 2

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Permanent (A)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målet för formeln blir blind eller döv (ditt val). Förutom de uppenbara effekterna av blindhet, har en blind varelse 50% misschans i strid (d.v.s. alla motståndare anses ha fullt skyl), han förvägras sin Händighetsfördel på PK, alla fiender erhåller en fördel av +2 på attackslaget (eftersom de praktiskt sett är osynliga), han rör sig med halv fart och drabbas av en nackdel av -4 på test av Leta och de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter. Döva varelser, förutom den självklara effekten, misslyckas med alla test av Lyssna, drabbas av en nackdel av -4 på initiativ och har en 20% chans för formelmiss på alla formler med verbal (V) komponent som de försöker kasta.

Blinka

Förvandling

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Denna formel får dig att "blinka" in och ut ur det eteriska existensplanet. Detta blinkande får flera effekter:

Fysiska attacker drabbas av 50% misschans, som inte beror på skyl, utan på att målet inte befinner sig på rätt existensplan när attacken utförs. Strid i blindo eller *se osynligt* hjälper därför inte. Om attacken kan träffa eteriska eller okroppsliga varelser har den bara 20% misschans. Om anfallaren kan

se eteriska varelser är misschansen också bara 20%. Om anfallaren både kan se och träffa eteriska varelser, drabbas han inte av någon misschans. På samma sätt drabbas dina egna attacker också av en misschans på 20%, eftersom du visserligen alltid kan se dina motståndare (man kan se från eterplanet till det primära), men när du är eterisk kan dina attacker ju inte träffa någon på primalplanet, och ibland blinkar du över just som du hugger.

Målriktade formler mot dig har 50% chans att misslyckas medan du blinkar, såvida de inte kan riktas mot eteriska varelser. På samma sätt har dina egna formler 20% chans att aktiveras just när du blir eterisk, och de påverkar då vanligtvis inte något på Primalplanet.

Medan du blinkar, erhåller du bara halv skada från områdesformler, såvida de inte kan skada någon på Eterplanet. Om formeln tillåter ett räddningsslag för halv skada, erhåller du kvarts skada om du klarar det och halv skada annars. Du attackerar som en osynlig varelse (+2 fördel på attackslaget), vilket förvägrar målet dess Händighetsfördel på PK. Om du faller räknas varje 6 meter som 3 meter, eftersom du befinner sig på eterplanet halva tiden.

Medan du blinkar kan du kliva igenom (men inte se igenom) solida föremål. För varje meter av solitt material som du försöker vandra igenom, är det 35% chans att du materialiseras därinne, med ytterst allvarliga konsekvenser. Du kan endast röra dig med trekvarts fart. Förflyttning på Eterplanet är med halv fart, och du befinner ju dig halva tiden där och halva tiden på Primalplanet.

Eftersom du befinner sig halva tiden på Eterplanet, kan du se och attackera eteriska varelser. Du samverkar med eteriska varelser ungefär på samma sätt som med normala varelser. Till exempel, är det 20% chans att dina formler misslyckas eftersom du blinkar över till Primalplanet just när du kastar den.

En eterisk varelse som materialiseras inuti ett solid föremål, trycks ut mot närmaste öppna rymd, och drabbas av 1t6 poäng skada per meter han trycks.

Blixtnedslag

Åkallan [Elektricitet]

Grad: Drd 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En eller flera 9 meter långa, vertikala blixtar

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Omedelbart när du kastat denna formel, och en gång per runda därefter, kan du nedkalla en meterbred, 9 meter lång, elektrisk urladdning som orsakar 3t6 poäng elektrisk skada. Urladdningen slår ner vertikalt mot den punkt du utser inom räckvidden (beräknas från den punkt du befinner sig på när du kallar ner den). Varje varelse i målutan eller i urladdningens väg blir påverkad.

Du behöver inte nedkalla urladdningen omedelbart — du kan utföra andra handlingar, till och med kasta andra formler, innan du låter blixten slå ned. Dock måste du använda en normal handling (och koncentration) för att kalla ner blixten. Du kan totalt kalla ner det antal blixtar som motsvarar din kastargrad (maximalt 10 blixtar).

Om du befinner dig utomhus i ett stormigt område—en regnskur, moln och vindar, varmt och molnigt eller en tornado (inklusive den virvelvind som kan skapas av en djinn eller en luftimelementar som är minst Stor)—orsakar varje blyxt 3t10 poäng elektrisk skada istället för 3t6.

Denna formel fungerar inomhus och under jord, men inte under vattnet.

Blockera dörr

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Mål: En dörr som får vara maximalt 2m²/kastargrad
Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna formel låser magiskt en dörr, port, fönster eller fönsterlucka av trä, metall eller sten. Magins kraft håller den låst precis som om den var stängd och låst normalt. En Upplåsa eller en framgångsrik *skingra magi* förstör formeln. Om man försöker bryta sönder den, läggs 5 till SG för att krossa den.

Blända

Åkallan [Ljus]
Grad: Brd 0, Drd 0, Mag/Trk 0
Komponenter: V
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Effekt: Ett plötsligt utbrott av ljus
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet upphäver
Formelmotstånd: Ja

Detta magiska trick skapar en stark ljusblxt. Om du får den att blixtra till alldeles framför ögonen på en varelse, blir denne bländad. En bländad varelse drabbas av en nackdel av -1 på attackslagen. Varelsen hämtar sig efter 1 minut. Blinda varelser påverkas inte av formeln och inte heller varelser som redan är bländade.

Bota blindhet/dövhet

Besvärjelse (Läkning)
Grad: Prs 3, Pal 3
Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Berörd varelse
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel botar blindhet eller dövhet (ditt val), oberoende av om den är orsakad av magi eller normala orsaker. Formeln kan inte ersätta öron eller ögon som förlorats, men kan laga dem om de skadats.

Formeln motverkar och skingrar *blindhet/dövhet*.

Bota förlamning

Besvärjelse (Läkning)
Grad: Prs 2, Pal 2
Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Mål: Maximalt fyra varelser, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du kan frigöra en eller flera varelser från effekterna av en tillfällig förflamning eller från liknande magiska effekter, till exempel en gasts beröring, en *hejda person* eller en *sakta*. Om formeln kastas på en enda varelse, blir förflamningen botad automatiskt. Om den kastas på två varelser, erhåller vardera varelsen ett nytt räddningsslag mot effekten som har drabbat den, med en motståndsfördel av +4. Om den kastas på tre eller fyra varelser, erhåller var och en ett nytt räddningsslag med en motståndsfördel av +2.

Formeln kan inte återställa egenskaper som reducerats av nackdelar, ålder, egenskapsskada eller egenskapstappning.

Bota sjukdom

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 3, Drd 3, Jgr 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla sjukdomar som målet är drabbat av. Formeln dödar även alla parasiter, inklusive grönt slem och andra. Vissa speciella sjukdomar kan inte alls botas av denna formel eller bara av en kastare som har uppnått en viss kastargrad.

OBS: Eftersom formelns varaktighet är ögonblicklig, förhindrar den inte att sjukdomen infekterar offret på nytt om han blir utsatt för den igen.

Brännboll

Åkallan [Eld]

Grad: Drd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Ett klot (1m diameter) av eld

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Reflex upphäver

Formelmotstånd: Ja

Ett brinnande klot av eld rullar i den riktning du bestämmer och bränner dem det vidrör. Det kan röra sig 9 meter per runda och kan hoppa upp till 9 meter för att träffa ett mål. Så fort det kommer in i samma ruta som en varelse, slutar det att röra sig för den här rundan och orsakar 2t6 poäng skada på den varelsen. (Offret kan upphäva den effekten med ett lyckat Reflexräddningsslag.) *Brännbollen* kan rulla över hinder som inte är högre än 1 meter, såsom möbler och låga staket. *Brännbollen* antänder brännbara ämnen som den vidrör och lyser upp samma område som en fackla.

Den rör sig så länge du aktivt styr den (vilket räknas som en kort handling för dig). I annat fall står den bara stilla och brinner. Den kan släckas på alla de vis som man kan släcka en normal eld av dess storlek. Ytan på *brännbollen* är mjuk och svampig, så den orsakar ingen annan skada än eldskada. Den kan inte knuffa undan varelser eller slå ner hinder. *Brännbollen* upphör omedelbart att existera om den kommer utanför formelns räckvidd.

Materiella komponenter (trolleri): En bit talg, en nypa svavel och ett stänk av järnfilspån.

Budbärare

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Drd 2, Jgr 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett pyttelitet djur

Varaktighet: 1 dag/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du tvingar ett Pyttelitet djur att bege sig till en plats som du utser. Den vanligaste användningen av den här formeln är att låta djuret bära med sig ett meddelande till dina kamrater. Djuret kan inte vara tämjat eller tränat av någon annan, vilket även utesluter förtrogna och djurföljeslagare.

Med hjälp av någon mat som djuret gillar, lockar du till dig djuret. Det närmar sig och inväntar dina instruktioner. Du kan då mentalt ge djuret en bild av en plats som du känner väl eller som är ett tydligt landmärke (såsom toppen av ett berg i fjärran eller mynningen hos en närliggande flod). Det måste vara enkelt att finna målet, eftersom djuret är beroende av dina anvisningar och inte kan hitta dit på egen hand. Du kan anbringa ett litet föremål eller meddelande på djuret. Djuret färdas sedan till den angivna platsen och väntar tålmodigt där tills formelns varaktighet upphör. Därefter återtar det sina normala aktiviteter.

Under den här väntetiden tillåter djuret andra att närma sig för att omhänderta det meddelande eller föremål det bär på. Lägg märke till att den tilltänkta mottagaren av meddelandet kanske inte förväntar sig en budbärare i form av en liten fågel eller annat smådjur, och därför ignorerar det. Den tilltänkta mottagaren av meddelandet erhåller ingen specialförmåga att kommunicera med djuret eller läsa det bifogade meddelandet (om det till exempel är skrivet på ett språk som han inte förstår).

Materiell komponent: En bit mat som djuret gillar.

Budskap

Förvandling [Språkberoende]

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan viska meddelanden och erhålla viskade meddelanden tillbaka med ytterst liten risk att någon utomstående kan höra dem. Du pekar med ditt finger ut de varelser som formeln skall omfatta. När du sedan viskar är detta fullt hörbart för alla de påverkade varelsena som fortfarande befinner sig inom räckvidden. Magisk tystnad, 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord stoppar budskapet. Meddelandet behöver dock inte färdas utmed en rät linje. Det kan ta sig runt ett hinder så länge det finns en fri väg från dig till målet och denna väg ligger i sin helhet inom formelns räckvidd. Varelser som mottager meddelandet kan viska ett svar som du hör. Formeln överför ljud, inte betydelse. Den kan inte överbrygga språkbarriärer.

OBS: För att kunna viska ett meddelande måste du (och de mottagare som svarar) forma läpparna till ord, vilket kan göra det möjligt för läppläsande iakttagare att uppfatta budskapet.

Fokus: Ett kort stycke koppartråd.

Buktaleri

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Begripliga ljud, vanligtvis tal

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Du kan få din röst (eller annat ljud som du normalt kan framställa på ett liknande sätt) att verka komma från en annan plats, såsom från en annan varelse, en staty, från bakom en dörr, bortanför i en mörk korridor, etc. Du kan använda vilket som helst av de språk du kan. Den som hör ljudet (och därmed har "närkontakt" enligt ovan) och lyckas med sitt räddningsslag, misstror att det kommer från den plats det verkar komma från, men hör det naturligtvis fortfarande.

Fokus: En bit pergament hoprullad till en strut.

Bön

Besvärjelse (Skapelse) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 3, Pal 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Alla vänner och fiender inom ett utbrott (12m) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du förmår högre makt att gynna dina kamrater (och dig själv) och missgynna dina fiender. Du och dina kamrater erhåller en turfördel av +1 på alla attackslag, skadeslag (med vapen), räddningsslag och tester av färdigheter och egenskaper, medan dina fiender drabbas av en nackdel av -1 på allt detta.

Dagsljus

Åkallan [Ljus]

Grad: Brd 3, Prs 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Det berörda föremålet avger ljus lika starkt som fullt dagsljus inom en 18 meters radie och svagt ljus i ytterligare 18 meter därbortom. Varelser som drabbas av nackdelar i starkt ljus, drabbas av dem så länge de befinner sig i detta magiska ljus. Sitt namn till trots, är den inte lika kraftfull som riktigt dagsljus när det gäller varelser som skadas eller förstörs av dagsljus.

Om formeln kastas på ett litet föremål som sedan placeras i eller under ett ljustätt material, blockeras formelns effekts tills föremålet tas fram igen.

Dagsljus som förs in i ett område med magiskt mörker (eller vice versa) orsakar att båda effekterna tillfälligt upphävs i det överlappande området, så att resultat blir som om ingen av dem funnits där.

Dagsljus motverkar och skingrar mörkerformler av samma eller lägre grad, till exempel *mörker*.

Dansande ljus

Åkallan [Ljus]

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Maximalt fyra överkliga ljussken, alla inom en cirkel med radien 3m

Varaktighet: 1 minut (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Beroende på vilken version du väljer kan du skapa antingen 1–4 ljus som liknar lyktor eller facklor (och avger samma mängd ljus), 1–4 lysande klot av ljus (som liknar irrbloss) eller en svagt lysande, mer eller mindre humanoid form. De dansande ljusen måste hålla sig inom en cirkel med 3 meters radie i förhållande till varandra, men kan i övrigt röra sig såsom du önskar (ingen koncentration nödvändig för detta): framåt eller bakåt, upp eller ner, rakt eller runt hörn, etc. Ljusen kan röra sig 30 meter på en runda. Ett dansande ljus upphör omedelbart att existera om avståndet mellan det och dig skulle bli större än formelns räckvidd.

Dansande ljus kan göras permanent med föreviga.

Diktat

Åkallan [Laglig, ljud]

Grad: Prs 7, Lag 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Varelser inom en utbredning (12m) ifrån dig

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Uttalandet av ett *diktat* har två effekter.

Om du befinner dig i sin hemmaexistens, blir icke-lagliga varelser inom formelns område omedelbart förvisade tillbaka till sin hemmaexistens. Varelser som förvisas på detta vis kan inte återvända på minst ett dygn. Denna effekt sker antingen varelsen hör *diktatet* eller inte. Varelsen kan undvika att bli förvisad genom att klara ett Viljeräddningsslag (med en nackdel av –4).

Dessutom drabbas icke-lagliga varelser som hör diktatet (och som inte förvisats) av följande:

LT	Effekt
Kastargraden	Döv
Kastargraden–1	Saktad, döv
Kastargraden–5	Förlamad, saktad, döv
Kastargraden–10	Dödad, förlamad, saktad, döv

Effekterna räknas samman och gäller samtidigt. Inget räddningsslag ges mot dessa effekter.

Döv: Varelsen blir döv (se *blindhet/dövhet*) under 1t4 rundor.

Saktad: Varelsen är saktad, som av en *sakta*, under 2t4 rundor.

Förlamad: Varelsen är förlamad och hjälplös under 1t10 minuter, oförmågan att röra sig eller agera på något vis.

Dödad: Levande varelser dör. Vandöda varelser blir förstörda.

Dimensionsankare

Avsvärjelse

Grad: Prs 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En stråle

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (föremål)

En grön stråle far ut från din utsträckta hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Ett föremål eller en varelse som blir träffad, täcks av ett skimrande smaragdfärgat fält, vars närvaro fullständigt förhindrar all kroppslig, extradimensionell förflyttning. De former av förflyttning som är blockerade av denna formel omfattar *astralresa*, *blinka*, *dimensionsdörr*, *eterhopp*, *eterresa*, *labyrint*, *portal*, *skuggvandring*, *teleportation* och liknande formelliknande eller psioniska förmågor. Den förhindrar även användningen av en *portal* eller en *teleportationscirkel* medan den varar.

Formeln orsakar inga besvär för de varelser som redan är eteriska eller astrala när den kastas och inte heller kan den blockera extradimensionella sinnen eller attacker, såsom basiliskens förmåga att förstena. Inte heller förhindrar den att frammanade varelser försvinner när varaktigheten på frammaningen tar slut.

Dimensionsdörr

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4, Resor 4

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: Du och berörda föremål eller berörda, villiga varelser

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget och Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du förflyttas sig omedelbart från den plats där han befinner sig till en helt annan plats inom formelns räckvidd. Du anländer alltid till exakt den plats du bestämmer — antingen genom att visualisera den, som till exempel "bakom den här dörren" eller "uppe på balkongen där borta", eller genom att ange avstånd och riktningar, såsom "250 meter rakt ner" eller "snett uppåt åt nordväst, 45 graders vinkel, 365 meter". Efter att ha använt denna formel är ditt drag över (även om du egentligen hade handlingar kvar) och du kan inte utföra fler handlingar förrän i ditt nästa drag. Du kan föra med dig föremål så länge som deras totala vikt inte överstiger din maximala last. Du kan också föra med dig en villig varelse av Medelstor storlek eller mindre (som inte bär på mer än sin maximala last) per tre kastargrader. En Stor varelse räknas som två, en Jättestor som fyra, en Gigantisk som åtta och en Kollosal som sexton varelser. Alla varelser som skall transporteras måste vara i kontakt med varandra och åtminstone en av dem måste vara i kontakt med dig.

Om du anländer till en plats som redan är upptagen av fast materia, drabbas du och varje medresenär av 1t6 poäng skada och trycks ut mot en godtyckligt vald öppen rymd inom 30 meter. Om det inte finns en lämplig plats inom 30 meter, drabbas du och varje medresenär av ytterligare 2t6 poäng skada och trycks ut mot en lämplig plats inom 300 meter. Om det inte finns någon fri plats inom 300 meter, drabbas du och varje medresenär av ytterligare 4t6 poäng skada och formeln misslyckas.

Dimensionshopp

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Prs 5, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller maximalt åtta villiga mottagare som håller varandra i händerna

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du förflyttar sig själv eller någon annan varelse till en annan existens eller annan dimension. Om flera villiga individer håller varandra i händerna i en cirkel, kan formeln förflytta maximalt åtta individer på en gång. Destinationen kan inte bestämmas med fullständig exakthet, även om den alltid blir på den existens eller dimension som avses. Från Primalplanet kan du nå vilken annan existens som helst, men du anländer 8 till 800 km (8t%) bort från den tilltänkta destinationen i en slumpmässig riktning.

OBS: *Dimensionshopp* förflyttar varelserna ögonblickligen och upphör sedan. För returren behöver varelserna något annat färdmedel.

Focus: En stämgaaffel av metall — den exakta storleken och metalltypen bestämmer vilket existensplan som formeln kommer att transportera de påverkade varelserna till.

Dimensionslås

Avsvärjelse

Grad: Prs 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Utflöde (6m radie) från en vald punkt

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du skapar en grönskimrande barriär som fullständigt blockerar all extradimensionell förflyttning. De former av förflyttning som är blockerade omfattar *astralresa*, *blinka*, *dimensionsdörr*, *eterhopp*, *eterresa*, *labyrint*, *portal*, *skuggvandring*, *teleportation* och liknande formelliknande eller psioniska förmågor. När väl *dimensionslås* är på plats, blir all extra dimensionell förflyttning in i eller ut ur området omöjlig.

Formeln orsakar inga besvär för de varelser som redan är eteriska eller astrala när den kastas och inte heller kan den blockera extradimensionella sinnen eller attacker, såsom basiliskens förmåga att förstena med blicken. Inte heller förhindrar den att frammanade varelser försvinner när varaktigheten på frammaningen tar slut.

Dimmoln

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Drd 2, Mag/Trk 2, Vatten 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En dimma (6m hög) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Tjock dimma breder ut sig från den punkt du utser. Dimman blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

En måttlig vind (5–9 m/s) skingrar dimman på 4 rundor, medan en hård vind (10 m/s eller mer) skingrar den på en enda runda.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Dimslöjor

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: En eller fler varelser, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: Koncentration + 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja (se texten)

Du förändrar ögonblickligen målens utseende och kvarhåller sedan detta utseende så länge formeln varar. Du kan få målen att se ut som precis vad du vill. En grupp äventyrare kan till exempel få att se ut som ett gäng skogstomtar, pysslingar och älvor, anförda av en trent. Målen ser ut, känns och luktar precis som de varelser formeln har fått dem att efterlikna. Påverkade varelser återtar sitt ursprungliga utseende och de blir dödade. Du måste lyckas med ett test av Förklädnad för att kunna efterlikna någon specifik individ. Formeln ger dig dock en fördel av +10 på detta test.

Ovilliga varelser kan motstå formelns effekt genom ett Viljeräddningsslag eller genom formelmotstånd. De som kommer i närkontakt med de förändrade varelserna kan försöka genomskåda bländverket genom ett lyckat Viljeräddningsslag, men formelmotstånd hjälper inte i detta fallet.

Djurform

Förvandling

Grad: Djur 7, Drd 8

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En villig varelse/kastargrad, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du får en villig varelse per kastargrad att anta formen av ett djur (du väljer vilket). Formeln har ingen effekt på ovilliga varelser. Alla varelserna måste förvandlas till samma sorts djur. Den påverkade varelserna förblir djurform tills varaktigheten upphör eller tills du avfärdar formeln för alla varelserna. En enstaka varelse kan även återta sin normala form på egen hand med en lång handling. Detta avbryter formeln för endast denna varelse.

Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximalt antal LT hos den nya formen motsvarar din kastargrad (eller det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av 20 LT vid 20:e graden. Så en 7:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 12 LT till en varelse med 7 LT, men en 15:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse med 12 LT.

Målets typ förändras till djur. Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade djur) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga sataniska vargar). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dött.

Målet erhåller Styrka, Händighet och Fysik hos den nya formen, men behåller sin egen Intelligens, Visdom och Utstrålning. Dess klass, grad, livsåskådning, grundattackfördel, livspoäng och grundräddningsslag förblir desamma. Det behåller alla övernaturliga och formelliknande specialförmågor hos sin normala form, förutom de som kräver någon viss kroppsdel som den nya formen inte har (såsom en mun för andedräktsvapen eller ögon för blickattacker).

Målet behåller alla extraordinära specialförmågor som kommer av klassgrader, men förlorar alla som inte härrör från klassgrader. Till exempel, en halvorch med en grad barbar förlorar sin mörkersyn, men behåller sin höga fart och sin förmåga till raseri.

Eftersom djur normalt inte kan tala, kan målet inte kommunicera normalt. Målet behåller eventuell formelkastande förmåga det besatt i sin normala form, men eftersom man måste ha förmågan till förståeligt tal (d.v.s. kunna tala ett språk) för att kunna kasta formler med verbal komponent kan han inte använda sådana och han måste ha lemmar kapabla till finmotorik för att kunna kasta formler med somatiska och/eller materiella komponenter.

Målet erhåller de fysiska särdragen hos den nya formen, men behåller sitt eget sinne. Fysiska särdrag omfattar sådant som storlek, normal förflyttning (gående, simmande, grävande, klättrande och flygande [med vingar]), hårdhud, naturliga vapen (såsom klor, bett, etc), rasfördelar på färdigheter, rasers extraknep och andra tydliga fysiska särdrag (såsom närvaron eller frånvaron av vingar, antal lemmar, o.s.v.). En kropp med extra lemmar tillåter inte målet att göra fler vapenattacker (eller mer fördelaktiga tvåvapenattacker) än normalt.

Målet erhåller alla extraordinära specialattacker hos den nya formen, men inga extraordinära särdrag utöver de som ges av de fysiska särdragen ovan, alltså inte mörkersyn, nattnattsyn, blindkänsla, blindsyn, snabbläkning, självläkning, väderkorn, etc. Målet erhåller inga övernaturliga eller formelliknande specialförmågor alls hos den nya formen.

Du kan fritt välja detaljer i utseendet (såsom hårfärg, ögonfärg, hudfärg, etc) hos den nya formen inom de gränser som varelser av den sorten har. Den nya formens tydliga särdrag (såsom längd, vikt och kön) faller också under din kontroll, men måste falla inom normen för varelser av denna sort. Målet kan anses vara förklädd till en medlem av den nya formens ras. Om du använder den här formeln till att skapa en förklädnad erhåller målet en fördel av +10 på testet av Förklädnad.

När förändringen inträder kommer målets eventuella utrustning antingen förbli buren av den nya formen (om den är kapabel att bära utrustning) eller smälta samman med den nya formen och förlora sin funktion. När målet återgår till sin normala form kommer all utrustning som smälte samman med målets tillfälliga form att dyka upp på nytt på sin tidigare plats och fungera normalt igen. Eventuella nya föremål som målet lagt beslag på i sin nya form och inte kan bära i sin normala form, faller av ner på marken vid dess fötter. De som målet kan bära i båda formerna förblir i dess ägo när målet återtar sin normala form. Om någon del av kroppen avlägsnas kommer den delen att återta sin sanna form.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *djurform* och en varelse av undertypen formbytare kan återta sin normala form som en normal handling.

Djurförstoring

Förvandling

Grad: Drd 5, Jgr 4, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Ett djur (Gigantiskt eller mindre) per två kastargrader, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Ett antal djur växer till dubbla sin normala storlek och åtta gånger sin normala vikt. Denna förvandling ökar djurens storlek till nästa större kategori, ger dem en storleksfördel av +8 på Styrka och en storleksfördel av +4 på Fysik (och därmed 2 extra livspoäng per LT) och drabbar dem med en nackdel av -2 på Händighet. Djurens hårdhetsfördel ökar med 2 (om ett djur inte hade någon hårdhudsfordel innan, har det nu +2). Förstoringen innebär också att djurens PK, attackfördel och skada med naturliga vapen förändras. Djurens utrymme och räckvidd förändras eventuellt också, men inte deras fart.

Formeln ger även målen en skadereducering av 10/magi samt en motståndsfördel av +4 på alla räddningsslag. Om det inte finns utrymme att växa så mycket som anges, växer varje djur så mycket det går och utför sedan ett test av Styrka (med sin nya, högre Styrka) för att se om det kan krossa det som hindrar dess växande. Om det misslyckas växer det inte mer än vad som finns plats, men skadas inte av detta. Formeln kan alltså inte användas till att krossa varelser genom att öka deras storlek.

All utrustning som bärs av djuren förstoras också av formeln, men förändringen påverkar inte eventuella magiska egenskaper hos utrustningen.

Ett förstorat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar det förstorate djurets ägo.

Formeln ger inte dig något speciellt sätt att befalla eller påverka det förstorate djuret.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som ökar storlekar.

Djurtjusning

Förtrollning (Tvång) [Sinnepåverkande, Ljud]

Grad: Brd 2, Drd 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Djur och magiska bestar med intelligens 1 eller 2

Varaktighet: Koncentration

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Dina gungande rörelser och suggestiva musik (eller sång, eller mässande) försätter djur och magiska bestar i trance och tvingar dem att inte göra något annat än att stilla iaktta dig. Endast varelser med Intelligens 1 eller 2 kan påverkas av denna formel. Slå 2t6 för att avgöra hur många LT som totalt påverkas av förtrollningen. De närmaste målen påverkas först och sedan vidare utåt tills inga fler varelser inom räckvidden kan påverkas.

Djur som blivit tränade erhåller räddningsslag och likaså hemskejdjur och magiska bestar. Otränade djur erhåller däremot inte räddningsslag. Ett djur i trance kan attackeras (med en fördel av +2 på attackslaget, som om det vore bedövat), men vaknar därefter ur trancen och är inte längre påverkat av formeln.

Dold för djur

Avsvärjelse

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En varelse/kastargrad

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Djur kan överhuvudtaget inte uppfatta de skyddade varelserna. Inte ens med extraordinära eller övernaturliga sinnen, såsom blindsyn, blindkänsla eller vibrakänsla kan de upptäcka de skyddade varelserna. De agerar helt enkelt som om de skyddade varelserna inte existerade. De skyddade varelserna kan stå framför det hungrigaste av lejon och ändå inte bli upptädda eller ens uppmärksammas. Om en av de skyddade varelserna vidrör ett djur eller attackerar någon varelse alls, till och med med en formel, upphör formeln för alla inblandade.

Dold för vandöda

Avsvärjelse

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En varelse/kastargrad

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Vandöda kan överhuvudtaget inte uppfatta de skyddade varelserna. Inte ens med extraordinära eller övernaturliga sinnen, såsom blindsyn, blindkänsla eller vibrakänsla kan de upptäcka de skyddade varelserna. Icke-intelligenta vandöda påverkas automatiskt och agerar som om de skyddade varelserna inte existerade. Intelligenta vandöda får ett räddningsslag. Om det misslyckas, kan de inte uppfatta de skyddade varelserna. Dock, om de har anledning att misstänka att det finns osedda motståndare närvarande, kan de försöka leta rätt på och attackera dem. Om en av de skyddade varelserna försöker fördriva eller förmana vandöda, vidrör en vandöd eller attackerar någon varelse alls, till och med med en formel, upphör formeln för alla inblandade.

OBS: En intelligent vandöd får ett enda räddningsslag mot formeln. Den antingen ser alla de skyddade varelserna eller ingen av dem.

Dominera djur

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Djur 3, Drd 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Ett djur

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du kan förtrolla ett djur och styra det med enkla befallningar såsom "Anfall", "Spring" och "Hämta". Självdestruktiva befallningar (omfattar även en order att anfalla en varelse som är två eller fler storlekskategorier större än djuret självt) blir helt enkelt ignorerade.

Formeln upprättar en mental länk mellan dig och det påverkade djuret. Djuret kan styras av tysta mentala befallningar så länge som det befinner sig inom räckvidden. Du behöver inte se djuret för att kunna styra det. Du delar inte djurets direkta sinnesintryck, men du vet ändå ungefär vad det upplever. Eftersom du styr djuret med din egen intelligens, kan det få utföra saker som normalt

skulle ligga bortom dess fattning, såsom att hantera föremål med tassar och mun. Du behöver inte koncentrera sig uteslutande på djuret, såvida du inte försöker få det att göra något som det normalt inte kan. Att förändra dina instruktioner eller ge djuret nya instruktioner är jämförbart med att styra en formel, så det är en kort handling.

Dominera monster

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du kan kontrollera handlingarna för en varelse genom en telepatisk länk med målets sinne. Om ni har ett gemensamt språk, kan du i allmänhet tvinga målet att handla precis såsom du önskar, med hänsyn taget till vad det förmår. Om ni inte har något gemensamt språk kan du bara kommunicera genom enkla kommandon, såsom "Kom hit", "Gå dit", "Slåss" och "Stå still". Du delar inte målets direkta sinnesintryck, men du vet ändå ungefär vad det upplever.

När du väl givit en dominerad varelse ett kommando, kommer den att fortsätta att försöka utföra detta utan att bry sig om annat än vad som krävs för dess överlevnad (sova, äta, osv.). På grund av denna enkelspårighet, är det ganska enkelt att med ett test av Insikt (SG 15) fastställa att målets beteende är styrt av en förtrollning.

Att förändra dina instruktioner eller ge målet nya instruktioner är jämförbart med att styra en formel, så det är en kort handling.

Genom att koncentrera dig fullt på formeln (en normal handling), kan du erhålla fullständiga sinnesintryck från målet (såsom dess sinne uppfattar omgivningen), men det kan fortfarande inte kommunicera telepatiskt med dig. Du kan inte själv se genom målets ögon, så det är inte lika bra som att befinna sig där (till exempel, om det är mörkt och målet inte har mörkersyn, så ser du inget även om du själv skulle ha mörkersyn), men det räcker oftast till för att få en bra uppfattning om vad som sker.

Målet kämpar hela tiden emot denna kontroll, och om det tvingas att utföra något som strider mot dess natur, erhåller det ett nytt räddningsslag med en fördel av +2. Uppenbart självdestruktiva befallningar behöver inte utföras. Så snart kontrollen upprättats, kan den utövas obegränsat långt bort, så länge som du och målet befinner er på samma existensplan. Du behöver inte längre se målet för att kunna styra det. Om du inte spenderar minst 1 runda i koncentration på formeln varje dygn, lättar kontrollen så mycket att målet får ett nytt räddningsslag.

Ondskeskydd eller en liknande formel kan hindra dig från att utöva kontroll eller att använda den telepatiska länken medan offret är så skyddat, men den hindrar inte *dominera monster* i sig.

Dominera person

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 4, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du kan kontrollera handlingarna för en humanoid varelse genom en telepatisk länk med målets sinne. Om ni har ett gemensamt språk, kan du i allmänhet tvinga målet att handla precis såsom du önskar, med hänsyn taget till vad det förmår. Om ni inte har något gemensamt språk kan du bara kommunicera genom enkla kommandon, såsom "Kom hit", "Gå dit", "Slåss" och "Stå still". Du delar inte målets direkta sinnesintryck, men du vet ändå ungefär vad det upplever.

När du väl givit en dominerad varelse ett kommando, kommer den att fortsätta att försöka utföra detta utan att bry sig om annat än vad som krävs för dess överlevnad (sova, äta, osv.). På grund av denna enkelspårighet, är det ganska enkelt att med ett test av Insikt (SG 15) fastställa att målets beteende är styrt av en förtrollning.

Att förändra dina instruktioner eller ge målet nya instruktioner är jämförbart med att styra en formel, så det är en kort handling.

Genom att koncentrera dig fullt på formeln (en normal handling), kan du erhålla fullständiga sinnesintryck från målet (såsom dess sinne uppfattar omgivningen), men det kan fortfarande inte kommunicera telepatiskt med dig. Du kan inte själv se genom målets ögon, så det är inte lika bra som att befinna sig där (till exempel, om det är mörkt och målet inte har mörkersyn, så ser du inget även om du själv skulle ha mörkersyn), men det räcker oftast till för att få en bra uppfattning om vad som sker.

Målet kämpar hela tiden emot denna kontroll, och om det tvingas att utföra något som strider mot dess natur, erhåller det ett nytt räddningsslag med en fördel av +2. Uppenbart självdestruktiva befallningar behöver inte utföras. Så snart kontrollen upprättats, kan den utövas obegränsat långt bort, så länge som du och målet befinner er på samma existensplan. Du behöver inte längre se målet för att kunna styra det. Om du inte spenderar minst 1 runda i koncentration på formeln varje dygn, lättar kontrollen så mycket att målet får ett nytt räddningsslag.

Ondskeskydd eller en liknande formel kan hindra dig från att utöva kontroll eller att använda den telepatiska länken medan målet är så skyddat, men den hindrar inte *dominera person* i sig.

Drawmijis kallelse

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Mål: Ett föremål som inte väger mer än 5kg och som inte är större än 2m åt något håll

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan kalla till din hand ett icke-levande föremål från i stort sett var som helst.

Först måste du dock ha placerat ditt *häxmärke* på föremålet. Sedan kastar du den här formeln, vilket får föremålets namn att magiskt och osynligt graveras på en safir värd minst 1000 gp. Därefter kan du kalla föremålet till dig genom att uttala ett speciellt ord (bestämt när formeln kastades) och krossa safiren. Föremålet dyker då omedelbart upp i din hand. Endast du kan använda safiren på detta vis.

Om föremålet befinner sig i en annan varelses ägo fungerar inte formeln, men du får reda på vem ägaren är och ungefär var han, hon, den eller det befinner sig i det ögonblicket.

Inskriptionen på safiren är osynlig. Dessutom är den oläslig, med annat än *läsa magi*, för alla utom dig.

Föremålet kan tillkallas från en annan existens, men bara så länge det inte befinner sig i någon annans ägo.

Materiell komponent: En safir värd minst 1000 gp.

Dröm

Illusion (Inbillning) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: Obegränsad

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du, eller en budbärare som du vidrör, sänder ett inbillat meddelande till andra i form av en dröm. I början av formeln måste du namnge mottagaren eller på annat sätt identifiera honom så att inget tvivel om hans identitet uppstår. Budbäraren faller sedan i en trance, uppstår i mottagarens dröm och överlämnar meddelandet. Meddelandet kan vara av obegränsad längd och mottagaren kommer ändå ihåg det perfekt när han vaknar.

Kommunikationen är strikt enkelriktad. Mottagaren kan inte ställa frågor eller erbjuda budbäraren information och inte heller kan budbäraren lära sig något genom att iaktta mottagarens drömmar. Så fort meddelandet är avlämnat återvänder budbärarens sinne direkt till sin kropp. Varaktigheten hos formeln är den tid det tar för budbäraren att inträda i mottagarens drömmar och avlämna meddelandet.

Om mottagaren är vaken när formeln kastas, kan budbäraren välja att vakna upp själv (och därmed avsluta formeln) eller förbli i trance. Han kan förbli i trance tills mottagaren somnar och sedan inträda i hans drömmar och avlämna meddelandet som vanligt. Om budbäraren blir störd under trancen, vaknar han och formeln upphör.

Varelser som inte sover och drömmer (såsom alver, men inte halvalver) kan inte kontaktas med denna formel.

Budbäraren är omedveten om sin omgivning och vad som händer omkring honom medan han är i trance. Han är försvarslös, både fysiskt (räknas som hjälplös) och psykiskt (han misslyckas automatiskt med alla räddningsslag), medan han är i trance.

Dvala

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Levande varelser inom ett utbrott (3m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får en djup dvala att sänka sig över 10 LT varelser. Varelser med lägst antal LT påverkas först. Bland de varelser som har samma antal LT, påverkas de som befinner sig närmast formelns mittpunkt först. Varelser med 5 eller fler LT påverkas inte alls, och LT som inte räcker till för att söva nästa varelse är bortkastade. Till exempel, Wish-Wisha kastar formeln mot en grupp av fyra grylar. Varje gryle har 3 LT och alla befinner sig inom 3 meter från den centrumpunkt hon kastar formeln mot. Tre grylar (=9 LT) måste klara sina räddningsslag eller somna. Den fjärde förblir opåverkad eftersom det inte finns kraft till mer än 1 ytterligare LT.

Sovande varelser räknas som hjälplösa motståndare. Sovande varelser vaknar om man slår på eller skadar dem, men vanligt oväsen väcker dem inte. Att väcka en sovande varelse är en normal handling (en variant på handlingen Bistå en annan).

Sömn kan inte påverka (och hoppar därför över) medvetlösa varelser och varelser som är immuna mot sinnespåverkande formler.

OBS: Extra livspoäng spelar ingen roll när man avgör hur många LT en varelse har. En rese med 4t8+11 livspoäng har fortfarande bara 4 LT och kan påverkas av formeln.

Materiell komponent: En nypa fin sand, några rosenblad eller en levande syrsa.

Dödande kraftord

Förtrollning (Tvång) [Död, Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 9, Krig 9

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse med 100 eller färre lp

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du yttrar ett *dödande kraftord* som dödar den varelse du väljer ut, antingen den hör ordet eller inte. En varelse med 101 eller fler livspoäng kan inte påverkas.

Dödscirkel

Nekromanti [Död]

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Levande varelser inom ett utbrott (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel släcker ut livslågan hos levande varelser, så de dör omedelbart.

Formeln kan påverka 1t4 LT av varelser per kastargrad (maximalt 20t4). Varelser med minst antal LT påverkas först. Om två varelser har samma antal LT, påverkas den närmast centrumpunkten först (om avståndet också är lika, slå tärning). Varelser med 9 eller fler LT påverkas inte alls, och LT som inte räcker till för att döda nästa varelse är bortkastade. Till exempel, Mordekai kastar formeln mot en grupp av sex resar. Han är 11:e graden, slår 11t4 och får 23. Varje rese har 4 LT och alla befinner sig inom 12 meter från den centrumpunkt Mordekai kastar formeln mot. Fem resar (=20 LT) måste klara sina räddningsslag eller dö. Den sjätte förblir opåverkad eftersom det bara finns kraft nog till ytterligare 3 LT.

Materiell komponent: En krossad svart pärla som var värd minst 500 gp.

Dödsskrik

Nekromanti [Död, Ljud]

Grad: Döden 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: En levande varelse per kastargrad inom en utbredning (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du utstöter ett fruktansvärt skrik som dödar alla som hör det (utom dig själv). Formeln påverkar en varelse per kastargrad. Varelser som befinner sig närmast centrumpunkten påverkas först.

Dödsskydd

Nekromanti

Grad: Prs 4, Döden 4, Drd 5, Pal 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Mottagaren blir immun mot alla sorters dödsformler, magiska dödseffekter, livstappningar och andra effekter av negativ energi. Formeln avlägsnar inte negativa grader som målet redan har drabbats av och påverkar inte heller räddningsslaget som måste göras 24 timmar efter att man drabbats av en negativ grad.

Formeln skyddar inte mot andra sorters attacker, såsom förlust av livspoäng, gift, förstening eller andra effekter även om de i sig är dödliga.

Dödsstråle

Nekromanti [Död]

Grad: Drd 8, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Du kan dräpa en levande varelse inom räckvidden. Strålen träffar automatiskt och offret måste lyckas med ett räddningsslag eller dö. Även om räddningsslaget lyckas, drabbas offret av 3t6 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +25). Naturligtvis kan målet dö av skadan även om han klarade räddningsslaget.

Dödsstöt

Nekromanti [Död, Ond]

Grad: Prs 2, Ondska 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig/10 minuter per LT hos målet (se texten)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du suger ut den försvagade livskraften ur en döende varelse och använder den för att förstärka din egen kraft. När denna formel kastats, vidrör du en levande varelse med -1 livspoäng eller lägre. Om målet misslyckas med sitt räddningsslag, dör det omedelbart, och du erhåller 1t8 tillfälliga livspoäng och en fördel av +2 på Styrka. Dessutom ökar din effektiva kastargrad med +1, vilket förbättrar

formeffekter som beror på kastargraden. (Denna ökning av den effektiva kastargraden ger dig inte några fler formler.) Dessa effekter varar i 10 minuter per LT hos offret.

Dödsvaka

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 9 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Genom att använda den orena blick som dödens krafter ger, kan du avgöra tillståndet hos de varelser som befinner sig på dödens rand omkring dig. Du vet omedelbart huruvida varje varelse inom området är död, skör (levande och skadad, med 3 eller färre livspoäng kvar), vid hälsa (levande med 4 eller fler livspoäng), vandöd eller varken levande eller död (såsom en konstruktion). Denna formel överlistar varje formel eller förmåga till skendöd.

Dölja

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5, Lurendrejeri 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Område: Utflöde (12m) ifrån den vidrörda punkten

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Varje varseblivning (med både formel och föremål) som används för att betrakta något inom området, uppfattar istället det bländverk (som en *mäktig illusion*) du bestämt när formeln kastas. Så länge formeln varar kan du koncentrera dig för att förändra den synvillan du vill skall uppfattas. Medan du inte koncentrerar dig förblir synvillan statisk.

Materiell komponent (trolleri): En krossad bit jade som var värd minst 250 gp. Pulvret kastas upp i luften samtidigt som formeln kastas.

Döljande dimma

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Luft 1, Prs 1, Drd 1, Mag/Trk 1, Vatten 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Effekt: Ett moln (6m högt) som breder ut sig 6m ifrån dig

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Dimslöjor stiger upp runt dig och formar en tät dimma. Den rör inte på sig efter att den har skapats. Dimman blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner

sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

En måttlig vind (5–9 m/s), såsom från en *vindpust*, skingrar dimman på 4 rundor. En stark vind (10 m/s eller mer) skingrar dimman på en enda runda. Ett *eldklot*, *eldpelare* eller liknande formel bränner bort dimman inom explosionen eller elden. En *eldvägg* bränner bort dimman inom det område som den orsakar skada.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Eldfrön

Besvärjelse (Skapelse) [Eld]

Grad: Drd 6, Eld 6, Solen 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling/frö

Räckvidd: Beröring

Mål: Maximalt fyra ekollon eller åtta bär av järnek

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad eller tills använda

Räddningsslag: Inget eller Reflex halv (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel kan kastas i två olika versioner:

Ekollongranater: Maximalt fyra ekollon kan förvandlas till granatlika vapen som kan kastas upp till 30 meter. En beröringsattack på avstånd måste lyckas för att träffa det utsedda målet. Tillsammans kan ekollonen orsaka 1t6 poäng eldskada per kastargrad (maximalt 20t6), fördelat mellan ekollonen såsom du önskar (bestäms när formeln kastas). En 20:e gradens druid skulle kunna skapa en 20t6 granat, två 10t6 granater, en 11t6 och tre 3t6 granater eller någon annan kombination av t6:or som totalt ger fyra ekollon och 20t6 poäng skada.

Varje ekollon briserar då det träffar en hård yta. Ekollonen orsakar även 1 poäng skadestänk per tärning och antändning av brännbara material inom 3 meter. Om en varelse inom spränggraden lyckas med ett Reflexräddningsslag erhåller han bara halv skada. Den varelse som träffas av granaten får dock alltid full skada (inget räddningsslag).

Bärbomber: Du förvandlar maximalt åtta bär av järnek till speciella bomber. Bären placeras oftast ut för hand, eftersom de är för lätta för att kunna kastas effektivt (de kommer bara 1 meter). Om du befinner dig inom 60 meter och uttalar ett kommandoord, brister de ut i ett hav av flammor som ger 1t8 poäng eldskada +1 poäng per kastargrad och antänder brännbara material inom 1 meter. De varelser som lyckas med sitt Reflexräddningsslag erhåller bara halv skada.

Eldfälla

Avsvärjelse [Eld]

Grad: Drd 2, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad (A)

Räddningsslag: Reflex halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Formeln skapar en explosion av eld när en inkräktare öppnar det föremål som fällan skyddar. *Eldfällan* kan skydda alla sorters föremål som kan stängas och öppnas (bok, byrålåda, dörr, flaska, kista, låda och så vidare).

När du kastar formeln, utser du en punkt på föremålet till formelns centrum. När någon annan än du öppnar föremålet, uppstår ett hav av flammor 1 meter ut från denna centrum.

Flammorna orsakar 1t4 poäng eldskada +1 poäng per kastargrad (maximalt +20). Föremålet som skyddas av fällan skadas aldrig av explosionen.

Det föremål som skyddas av fällan kan inte erhålla någon ytterligare formel som låser eller skyddar det.

En *upplåsa* påverkar inte fällan på något vis, eftersom *upplåsa* bara påverkar lås och *eldfälla* hindrar inte någon från att öppna föremålet på något vis. *Öppna/stänga* kan dock vara mycket användbar, liksom *magikerhand*. En misslyckad *skingra magi* får inte fällan att detonera.

Under vattnet, orsakar denna fälla endast halv skada och skapar dessutom ett rejält ångmoln.

Du kan fortsätta att öppna och stänga föremålet utan risk, och det kan även alla individer som du speciellt valde ut då formeln kastades. De utvalda individerna erhöll oftast ett lösenord som de måste uttala då de vill öppna föremålet.

OBS: Magiska fällor såsom *eldfälla* är svåra att upptäcka och oskadliggöra. En rackare (och endast en rackare) kan använda Leta för att hitta en *eldfälla* och Förstöra anordning för att besegra den. SG för båda uppgifterna är 25 + formelgrad (SG 27 för en druids *eldfälla* och SG 29 för trolleriversionen).

Materiell komponent: Ett kvarts kilo gulddamm (kostar 25 gp) som pudras över det skyddade föremålet.

Eldklinga

Åkallan [Eld]

Grad: Drd 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En svärdsliknande eldstråle

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En meterlång klinga av het eld skjuter ut från din hand. Du hanterar denna eldklinga som om den vore ett kroksvärd. Skillnaden är dock att attacker med detta närstridsvapen är beröringsattacker. Flammorna orsakar 1t8 poäng eldskada +1 poäng per två kastargrader (maximalt +10). Eftersom klingan inte är av solid materia, skall man inte räkna in sin Styrkejustering på skadan. Inte heller fungerar Kraftslag eftersom det knepet baseras på Styrka. Däremot kan man göra både fatalitet och tjuvhugg med den. Generellt kan allt som ger extra skada på grund av var man träffar användas, men inte sådant som ger extra skada på grund av att man slår hårdare. Eldklingan kan antända brännbara material, såsom pergament, hö, torra pinnar och tyg, men den sätter inte eld på varelser den träffar.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Eldklot

Åkallan [Eld]

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Utbredning (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Ett *eldklot* är ett stort hav av flammor som far ut med ett dovt muller och orsakar 1t6 poäng eldskada per kastargrad (maximalt 10t6) på alla varelser inom området. Obevakade föremål erhåller samma skada. Explosionen skapar nästan ingen tryckvåg, så det är ingen som slungas iväg av den.

Du siktar med ditt finger och bestämmer på vilket avstånd *eldklotet* skall detonera. En glödande, ärtstor pärla far iväg från ditt pekfinger och, såvida den inte slår emot ett solitt hinder innan den nått sitt föreskrivna avstånd, detonerar i ett hav av flammor på det bestämda avståndet (om den stöter på något tidigare, detonerar den tidigare). Om du försöker skjuta pärlan genom en trång öppning, såsom genom en skottglugg, måste du "träffa" öppningen med en beröringsattack på avstånd (PK beräknas normalt som 10 + justering för storlek). I annat fall har pärlan slagit emot kanten och detonerar där.

Eldklotet antänder brännbara material och skadar oönskvärda föremål inom området. Det kan få metaller med låg eller måttlig smältpunkt, såsom bly, guld, silver och brons, att smälta. Om skadan som *eldklotet* orsakar på ett hinder (till exempel en dörr) är tillräcklig för att förstöra det, kommer flammorna att breda ut sig bakom hindret så långt som räckvidden tillåter (och ge full skada till allt och alla där). I annat fall stannar lågorna vid hindret, precis som alla andra formeffekter.

Materiell komponent: En liten hoprullad kula av fladdermusspillning och svavel.

Eldmoln

Besvärjelse (Skapelse) [Eld]

Grad: Eld 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Ett moln (6m högt) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Reflex halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja (se texten)

Denna formel skapar ett stort moln av rök och eld. Röken skymmer all sikt precis som *dimmoln*.

Dessutom orsakar elden i molnet 4t6 poäng eldskada på alla inom det varje runda (ett lyckat räddningsslag ger halv skada).

Precis som *giftmoln* rör sig molnet bort från dig 3 meter varje runda. Räkna ut molnets utbredning på nytt varje runda baserat på dess nya centrumpunkt 3 meter längre bort från där du befann dig när du kastade formeln. Genom att koncentrera dig, kan du få molnet (eller snarare dess centrumpunkt) att röra sig upp till 18 meter per runda. Varje del av molnet som skulle sträcka sig utanför formelns räckvidd, skingras omedelbart och molnets utbredning minskar därav.

Precis som med *dimmoln* skingras röken av vindar och formeln kan inte kastas under vattnet.

Eldpelare

Åkallan [Eld]

Grad: Prs 5, Drd 4, Solen 5, Krig 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Cylinder (3m radie, 12m hög) runt en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en vertikal pelare av gudomlig eld som slår ner mot marken. Formeln orsakar 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 15t6). Halva skadan är eldskada, men resten är ett resultat av gudomlig kraft och kan därför inte reduceras av sådana skydd som blockerar eldskada.

Eldpilar

Besvärjelse (Skapelse) [Eld]

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort ($6m + 1m/kastargrad$)

Mål eller Effekt: 50 projektiler, som alla måste vara i kontakt med varandra när formeln kastas

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan skapa flammor som förvandlar normala pilar, lod och kulor till brinnande projektiler. Varje projektil orsakar 1t6 extra eldskada när den träffar. En brinnande projektil kan lätt antända brännbara material, men den sätter inte eld på varelser den träffar.

Materiell komponent: En droppe olja och en liten bit flinta.

Eldsköld

Åkallan [Eld eller Kyla]

Grad: Eld 5, Mag/Trk 4, Solen 4

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Denna formel sveper in dig i flammor och orsakar skada på fiender som attackerar dig i närstrid. Flammorna skyddar dig dessutom mot antingen eld- eller köldbaserade attacker.

Varje varelse som träffar dig med ett närstridsvapen orsakar normal skada, men erhåller samtidigt själv 1t6 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +15). Denna skada är antingen köldskada (om skölden skyddar mot eld) eller eldskada (om skölden skyddar mot kyla). Om varelse har något skydd mot eld/kyla kan det användas mot denna skada. Notera att vapen med räckvidd i närstrid, såsom långspjut, utsätter inte sin användare för denna fara.

När denna formel kastas tycks du insvepas i flammor, men de är tunna och svaga, ger inte ifrån sig någon värme och avger ljus som endast motsvarar hälften av en fackla. Färgen hos flammorna är blågröna om den kalla versionen används och blåviolettera om den varma används. Skillnaderna mellan de två versionerna är som följer.

Varm sköld: Flammorna är varma och orsakar eldskada. Du erhåller endast halv skada av köldattacker. Om den attacken tillåter ett Reflexräddningsslag för halv skada, erhåller du ingen skada om detta räddningsslag lyckas.

Kall sköld: Flammorna är kalla och orsakar köldskada. Du erhåller endast halv skada av eldattacker. Om den attacken tillåter ett Reflexräddningsslag för halv skada, erhåller du ingen skada om detta räddningsslag lyckas.

Materiell komponent (trolleri): En bit fosfor för den varma skölden och en levande eldfluga eller lysmask (eller fyra döda exemplar) för den kalla skölden.

Eldstorm

Åkallan [Eld]

Grad: Prs 8, Drd 7, Eld 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Mellan ($30m + 3m/kastargrad$)

Område: $60m^3$ per kastargrad (F)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

När denna formel kastas fylls hela området med brännheta flammor. Dessa flammor skadar inte naturlig vegetation och inte heller växtvarelser om du inte önskar det. Alla andra varelser (och växtvarelser som du önskar påverka) inom området erhåller 1t6 poäng eldskada per kastargrad (maximalt 20t6).

Eldvägg

Åkallan [Eld]

Grad: Drd 5, Eld 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En ogenomskinlig skiva (6m hög) av eld maximalt 6m lång/kastargrad eller en cirkel (6m hög) av eld med en maximal radie av 1m/kastargrad

Varaktighet: Koncentration + 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En orörlig, flammande vägg av skimrande violett eld uppstår. Väggen ena sida, vald av dig, utstrålar hetta och orsakar 2t4 poäng eldskada på varelser inom 3 meter och 1t4 poäng eldskada på varelser bortom 3 meter men inom 6 meter. Väggen orsakar denna skada direkt när den uppstår och i ditt drag varje runda därefter på varelser inom skadeområdet. Dessutom orsakar väggen 2t6 poäng eldskada +1 poäng per kastargrad (maximalt +20) på varelser som tar sig igenom väggen. Väggen orsakar dubbel skada på vandöda varelser.

Om du får väggen att uppstå precis där några varelser befinner sig, erhåller de skada precis som om de försökt passera igenom den. Om någon meter av väggen erhåller 20 poäng köldskada eller mer på en enda runda, slocknar den metern av väggen. (Dividera inte köldskadan med 4, som man gör för vanliga föremål.)

Eldvägg kan göras permanent med *föreviga*. En permanent *eldvägg* som utsläcks av kyla blir inaktiv i 10 minuter. Sedan återuppstår den med full styrka.

Materiell komponent (trolleri): En bit fosfor.

Elektriskt grepp

Åkallan [Elektricitet]

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller föremål

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel uppfyller din hand med en kraftig elektrisk laddning som du kan använda för att skada en motståndare. En lyckad beröringsattack i närstrid orsakar 1t6 poäng elektrisk skada per kastargrad (maximalt 5t6). När du försöker träffa din motståndare med denna attack erhåller du en fördel av +3 på attackslaget om motståndaren är iklädd metallpansar (eller är gjord av metall, bär på mycket metall, etc.).

Elementarflock

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Luft 9, Drd 9, Jord 9, Eld 9, Vatten 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Två eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel öppnar en portal till en elementarexistens och frammanar elementarer från den existensen. En druid kan välja vilken existens (eld, jord, luft eller vatten) han vill, medan en präst måste öppna till den existens som motsvarar hans domän.

När formeln är fullbordad anländer 2t4 elementarer av storlek Stor. Tio minuter senare anländer 1t4 elementarer av storlek Jättstor. Tio minuter efter det anländer en enda högre elementar. Varje elementar har maximala livspoäng på varje LT (dvs., 88, 192 respektive 252 livspoäng). Varje elementar som anländer tjänar dig villigt under formelns varaktighet.

Elementarerna lyder dig och kan aldrig fås att attackera dig, inte ens om någon annan tar kontroll över dem. Du behöver inte koncentrera dig för att behålla kontrollen över elementarerna. Du kan skicka hem dem en och en, eller i grupper närhelst du önskar.

När du frammanar elementarer av en viss typ (eld, jord, luft eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, är *elementarflock* en eldformel när den används för att frammana eldelementarer och en vattenformel när den används för att frammana vattenelementarer.

Energiskydd

Avsvärjelse

Grad: Prs 3, Drd 3, Tur 3, Skydd 3, Jgr 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna avsvärjelse ger en varelse en tillfällig immunitet mot den typ av elementarenergi du väljer när du kastar formeln (eld, elektricitet, köld, ljud eller syra). När formeln har absorberat 12 poäng skada per kastargrad (maximalt 120 poäng skada), är den förbrukad. Formeln skyddar även målets utrustning.

Energiskydd absorberar endast skada. Målet kan fortfarande drabbas av besvärliga sidoeffekter (till exempel drunkna i en sjö av syra).

OBS: *Energiskydd* överlappar (dvs. staplar inte) med *motstå energi*. Om målet är skyddat av både *energiskydd* och *motstå energi*, absorberar *energiskydd* all skada tills den är förbrukad.

Enkel illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än $100\text{m}^3 + 25\text{m}^3/\text{kastargrad}$ (F)

Varaktighet: Koncentration+2 rundor

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du vill ha det. Illusionen omfattar även enklare ljud, men inte förståeligt tal.

Illusionen skapar inte lukt, yta eller temperatur. Du kan få illusionen att röra sig inom effektens begränsningar.

Fokus: En bit ull.

Ersättare

Illusion (Chimär, Bländverk)

Grad: Brd 5, Tur 6, Mag/Trk 6, Lurendrejeri 6

Komponenter: (V), S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål/Effekt: Du/en överklig kopia

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A) och koncentration + 3 rundor (se texten)

Räddningsslag: Inget/Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Du blir osynlig (precis som *förbättrad osynlighet*, ett bländverk) samtidigt som en illusion av dig skapas (en chimär). Du kan sedan lugnt promenera åt ditt håll, medan din dubbelgångare rör sig åt ett annat håll. Dubbelgångaren dyker upp inom räckvidden, men kan sedan röra sig enligt din vilja i det ögonblick formeln kastas. Du kan få chimären att dyka upp på exakt samma ställe som du själv befinner sig, så att åskådare inte inser att du blivit osynlig och ersatts av en illusion. Du och chimären kan sedan röra er åt olika håll. Dubbelgångaren rör sig med samma fart som dig, kan tala och gestikulera som om den vore riktig, och till och med luktar och känns riktig. Dubbelgångaren kan inte attackera eller kasta formler, men kan ju låtsas att han gör det.

Dubbelgångaren varar så länge som du koncentrerar dig på den och 3 rundor därefter. När du slutat koncentrera dig på den, fortsätter dubbelgångaren att utföra samma aktivitet (till exempel, att fly utmed en lång korridor) tills dess varaktighet upphör. Osynligheten varar i en runda per kastargrad oberoende av koncentration.

En präst, magiker eller trollkonstnär behöver inte yttra ett ljud för kasta denna formel, medan en bard däremot måste sjunga, spela musik eller framföra ett kväde som verbal komponent.

Eterhopp

Förvandling

Grad: Prs 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Du blir eterisk tillsammans med all din utrustning. Du hoppar över till Eterplanet, som överlappar det normala, fysiska Primalplanet. När formeln varaktighet upphör, återtar du din normala fysiska existens.

En resenär som färdas på Eterplanet är osynlig, ljudlös och helt utan fysisk existens för någon på Primalplanet. Läs mer i avsnittet "Eterplanet" (Bok 1, kapitel 12).

Om du befinner sig inne i ett solitt föremål (såsom en vägg) när formeln upphör, knuffas du automatiskt ut mot närmaste öppna utrymme, och drabbas av 1t6 poäng skada per meter som du knuffas på detta vis.

Eterresa

Förvandling

Grad: Prs 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring (se texten)

Mål: Du och ytterligare en villig berörd varelse/tre kastargrader

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du och ytterligare villiga varelser (med utrustning) som fattat varandras händer, blir eteriska.

Förutom dig, kan ytterligare en varelse per tre kastargrader göras eterisk. När de väl blivit eteriska behöver ni inte längre hålla ihop.

En resenär som färdas på Eterplanet är osynlig, ljudlös och helt utan fysisk existens för någon på Primalplanet. Läs mer i avsnittet "Eterplanet" (Bok 1, kapitel 12).

När formelns varaktighet upphör, återtar alla de påverkade varelserna sin fysiska existens. Om en varelse befinner sig inne i ett solitt föremål (såsom en vägg) när formeln upphör, knuffas han automatiskt ut mot närmaste öppna utrymme, och drabbas av 1t6 poäng skada per meter som han knuffas på detta vis.

Evards svarta tentakler

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: 1t4 tentakler + en tentakel/kastargrad, alla inom 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en mängd gummiartade, svarta tentakler, var och en 3 meter lång. Dessa vidriga lemmar tycks skjuta ut från själva underlaget — må det vara jord, sten, golv eller, till och med, vatten. De greppar och slingrar sig runt varelser inom området och krossar dem med sin väldiga styrka.

Varje varelse inom området måste testa Brottning, motställt av tentaklernas test av Brottning. Räkna de tektakler som anfaller en viss varelse som varande storlek Stor, med en attackfördel av +1 per kastargrad och en Styrka på 19. (Med andra ord är deras Brottningsattack = kastargrad + 8.)

Tentaklerna är immuna mot alla slags skada (nya tentakler far upp lika snabbt som man hackar bort dem).

Så snart tentaklerna greppat en varelse gör de ett test av Brottning varje runda i ditt drag och orsakar 1t6+4 poäng krosskada om de lyckas. De fortsätter att krossa sin fånge varje runda tills deras varaktighet upphör eller han undflyr deras grepp.

Varje varelse som träder in i området attackeras omedelbart av tentaklerna. Även de varelser som inte greppats av tentaklerna rör sig bara med halv fart genom området.

Materiell komponent: En bit tentakel från en jättebläckfisk.

Evig låga

Åkallan [Ljus]

Grad: Prs 3, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Effekt: Magiska eldsflammar utan hetta

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

En låga, motsvarande en facklas, slår ut från ett föremål som du vidrör. Lågan ser ut precis som en normal låga, men den utvecklar ingen hetta och förbrukar inget syre. Lågan kan täckas över och gömmas, men inte kvävas eller utsläckas.

Ljusformler motverkar och skingrar mörkerformler av samma eller lägre grad.

Materiell komponent: Rubinpulver till ett värde av 50 gp som strös över föremålet som skall bära lågan.

Felupptäckt

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller ett föremål (maximalt 3m × 3m × 3m)

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Med hjälp av denna formel förvillar du den information som ges av en spådom som läser av auror (såsom *upptäcka ondska*, *upptäcka magi*, *avslöja lögn*, m.fl.). När formeln kastas väljer du ett annat föremål inom räckvidden. Under hela formelns varaktighet kommer sedan varje spådom som påverkas att ge information från detta föremål istället för från målet. Spådomarna ger information om det andra föremålet istället för det riktiga, såvida inte kastaren av spådomen klarar sitt Vilje-räddningsslag. Till exempel, kan du välja att låta målet avläsas precis som ett träd som växer inom räckvidden: Inte ond, inte magisk, ljuger inte, osv. Denna formel påverkar inte andra sorters spådomar (*förebud*, *tankeläsning*, *klarsyn/klarhörsel*, etc.).

Finna riktning

Spådom

Grad: Brd 0, Drd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Du vet omedelbart vilken riktning norr är från den plats där du befinner dig. Formeln fungerar överallt där begreppet "norr" existerar, men det kan vara sällsynt på många andra existenser. Din uppfattning av norr kommer att vara korrekt just när formeln kastas, men du kan lätt bli vilse på nytt om du inte har någon referenspunkt att hålla sig till.

Fjäderlätt

Förvandling

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 fri handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett Medelstort eller mindre, fritt fallande föremål eller varelse/kastargrad, som inte får vara mer än 6m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills målet tar mark

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Varelserna eller föremålen faller långsamt (fast något snabbare än vad en fjäder brukar göra).

Fallhastigheten begränsas genast till 18 meter per runda (motsvarar ungefär nedslagshastigheten vid ett fritt fall på en halv meter), vilket inte ger någon skada om man landar innan formelns varaktighet upphör. Skulle formelns varaktighet upphöra innan man tagit mark, börjar man falla fritt från den punkten (räkna endast fallskada från denna höjd).

Formeln påverkar en eller fler varelser (inklusive deras utrustning upp till maximal belastning) eller föremål av strolek Medelstor eller mindre. En Stor varelse (eller föremål) räknas som två, en Jättestor som fyra, en Gigantisk som åtta och en Kollosal som sexton.

Du kan kasta denna formel med några korta blixtnabba ord, snabbt nog för att rädda dig själv om du oväntat faller. Det är en fri handling att kasta denna formel, liksom att kasta en påskyndad formel, och den räknas också som den enda påskyndade formel man har rätt att kasta per runda.

Denna formel har ingen effekt på avståndsvapen, såvida de inte faller en lång sträcka. Om formeln kastas på ett fallande föremål, såsom ett klippblock som släpps ner från ett murkrön, orsakar föremålet bara halva sin normala skada och inget extra för höjden det föll.

Denna formel fungerar bara på fritt fallande föremål. Den påverkar inte ett svärddugg eller en flygande varelse.

Flammande fingrar

Åkallan [Eld]

Grad: Eld 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 4 meter

Område: Utbrott (4m kon) ifrån dig

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

En kon av brännande lågor skjuter ut från dina fingertoppar. Varje varelse inom flammorna erhåller 1t4 poäng eldskada per kastargrad (maximalt 5t4). Brännbara material, såsom tyg, papper, pergament och tunt trä, börjar brinna om flammorna vidrör dem.

Flimmar

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet blir otydligt, fladdrar och flimrar. Denna visuella störning ger målet skyl (20% misschans).

Formel *se osynligt* motverkar inte denna flimmereffekt, men det gör formeln *fullträff*.

OBS: Motståndare som inte kan se påverkas inte av flimret.

Flyga

Förvandling

Grad: Mag/Trk 3, Resor 3

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den varelse formeln kastas på kan flyga med fart 18 meter (12 meter om han bär medeltungt eller tungt pansar). Han kan flyga uppåt med halv fart och dyka med dubbel fart. Hans manövrerbarhet är god. Att flyga med denna formel kräver ungefär samma koncentration som att gå, så flygaren kan attackera och kasta formler som normalt. Flygaren kan storma men inte springa, och kan inte ta med sig mer vikt än sin maximala belastning.

Om formelns varaktighet upphör medan flygaren fortfarande befinner sig i luften, upphör magin sakta. Flygaren sjunker med 18 meter per runda under 1t6 rundor. Om han tar mark under den tiden, landar han oskadd. Om inte, faller han fritt resten av sträckan. En lyckad skingring av formeln fungerar på samma sätt, medan ett antimagiskt fält undertrycker all flygförmåga direkt.

Materiell komponent: En vingfjäder från en fågel.

Flytta jord

Förvandling

Grad: Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: Se texten

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Jord, sand och lera inom ett område max 5 hektar stort och max 3m djupt (F)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel flyttar jord (eller lera eller sand), vilket kan kollapsa vallar, flytta kullar, förändra dyner, etc. Dock kan den aldrig påverka berg och klippor. Storleken på det område man vill påverka bestämmer tidsåtgången. För varje 2000 m² (maximalt 3m djupt) som påverkas åtgår 10 minuter. Den maximala ytan, 5 hektar (=50000 m²), tar alltså 4 timmar och 10 minuter att flytta jord på.

Denna formel får inte jorden att röra sig med våldsamt kraft. Istället orsakar den vågor genom jorden som får den att flyta långsamt likt en glaciär, tills den önskade formen uppnåtts. Träd, byggnader, klippor och liknande är i det närmaste opåverkade förutom förändringar i höjdläge och relativ topografi.

Formeln kan inte användas för att gräva tunnlar och är alldeles för långsam för att hinna fånga in eller begrava varelser. Dess primära användning är för att gräva diken eller vallgravar, eller justera terrängen inför ett slag.

Materiell komponent: En blandning av jordar (lera, mylla och sand) i en liten påse samt en platt järnbit.

Forma ljud

Förvandling

Grad: Brd 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller föremål/kastargrad, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du förändrar de ljud som varelser eller föremål ger ifrån sig. Du kan skapa ljud där inga finns (såsom att få träd att sjunga), avlägsna ljud (såsom att på äventyrargruppen att vara helt tyst) eller förändra ett ljud till ett annat (såsom att få en formelkastarens röst att bli till en gris grymtande). Alla påverkade varelser och föremål måste förvandlas på samma sätt. När ljudförändringen väl är vald, kan du inte byta ut den.

Du kan förändra ljudets egenskaper och särdrag, men kan inte skapa ord du inte känner till. Till exempel, kan du inte förändra någons röst så att det låter som han uttalar det kommandoord som aktiverar ett av hans magiska föremål, såvida inte du känner till ordet.

En formelkastare som får sin röst drastiskt förändrad (såsom i ovanstående exempel med den grymtande grisen) kan inte kasta formler med verbala komponenter.

Forma sten

Förvandling

Grad: Prs 3, Drd 3, Jord 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Sten eller stenföremål, maximalt $250\text{dm}^3 + 25\text{dm}^3/\text{kastargrad}$

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan forma en existerande stenbit till vilken form du önskar. Till exempel, kan du tillverka ett stenvapen, en stendörr eller en enkel stenstaty. (Hur bra det blir beror naturligtvis om du har någon lämplig hantverksfärdighet.) Formeln tillåter dig också att forma om en stendörr så att den får en öppning i sig eller att effektivt försegla en stendörr. Även om det är möjligt att skapa enkla kistor, dörrar och så vidare med denna formel, kommer föremålen inte att ha några smådetaljer. Det är 30% chans att ett format stenföremål med rörliga delar inte går att röra på.

Materiell komponent (trolleri): Mjuk lera som måste formas till den önskade formen och hållas mot stenen medan formeln kastas.

Forma trä

Förvandling

Grad: Drd 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En bit trä, maximalt $250\text{dm}^3 + 25\text{dm}^3/\text{kastargrad}$

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du kan forma en existerande träbit till vilken form du önskar. Till exempel, kan du tillverka ett trävapen, en trädörr eller en enkel trästaty. (Hur bra det blir beror naturligtvis om du har någon lämplig hantverksfärdighet.) Formeln tillåter dig också att forma om en trädörr så att den får en öppning i sig eller att effektivt försegla en trädörr. Även om det är möjligt att skapa enkla kistor,

dörrar och så vidare med denna formel, kommer föremålen inte att ha några smådetaljer. Det är 30% chans att ett format träföremål med rörliga delar inte går att röra på.

Formelimmunitet

Avsvärjelse

Grad: Prs 4, Skydd 4, Styrka 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den berörda varelsen blir helt immun mot en utsedd formel per fyra kastargrader. Formlerna får vara av högst 4:e graden. Den skyddade varelsen anses ha oändligt formelmotstånd mot just dessa formler. Naturligtvis betyder det att *formelimmunitet* inte kan skydda en varelse från formler som formelmotstånd inte skyddar mot. *Formelimmunitet* kan skydda mot formler, formelliknande effekter från magiska föremål och formelliknande specialförmågor hos varelser. Den skyddar inte mot övernaturliga eller extraordinära specialförmågor, såsom andedräktsvapen eller blickattacker. Endast individuella formler kan utses, aldrig hela magiskolor eller grupper av formler med liknande effekt (till exempel, om en 8:e gradens präst kastar *formelimmunitet* på sig själv kan han välja att vara immun mot *förhäxa person* och *förhäxa monster*, men kan inte räkna dem som en och samma och välja en formel till).

En varelse kan bara ha en enda *formelimmunitet* eller *högre formelimmunitet* kastad på sig i taget.

Formelimmunitet, högre

Avsvärjelse

Grad: Prs 8

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den berörda varelsen blir helt immun mot en utsedd formel per fyra kastargrader. Formlerna får vara av högst 8:e graden. Den skyddade varelsen anses ha oändligt formelmotstånd mot just dessa formler. Naturligtvis betyder det att *högre formelimmunitet* inte kan skydda en varelse från formler som formelmotstånd inte skyddar mot. *Högre formelimmunitet* kan skydda mot formler, formelliknande effekter från magiska föremål och formelliknande specialförmågor hos varelser. Den skyddar inte mot övernaturliga eller extraordinära specialförmågor, såsom andedräktsvapen eller blickattacker. Endast individuella formler kan utses, aldrig hela magiskolor eller grupper av formler med liknande effekt (till exempel, om en präst kastar *högre formelimmunitet* på sig själv kan han välja att vara immun mot *förhäxa person* och *förhäxa monster*, men kan inte räkna dem som en och samma och välja en formel till).

En varelse kan bara ha en enda *formelimmunitet* eller *högre formelimmunitet* kastad på sig i taget.

Formelmotstånd

Avsvärjelse

Grad: Prs 5, Magi 5, Skydd 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Berörd varelse
Varaktighet: 1 minut/kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den berörda varelsen erhåller formelmotstånd av 12 + kastargraden.

Formelskydd

Avsvärjelse
Grad: Magi 8, Mag/Trk 8
Komponenter: V, S, M, F
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Maximalt en varelse/fyra kastargrader
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

De berörda varelserna erhåller en motståndsfördel av +8 på räddningsslag mot formler och formelliknande förmågor (men inte mot övernaturliga eller extraordinära förmågor).

Materiell komponent: En diamant värd minst 500 gp, som måste krossas och pulvret strös över gruppen som skall beskyddas.

Fokus: En ädelsten värd minst 1000 gp för varje beskyddad varelse. Varje beskyddad varelse måste bära med sig denna ädelsten under formelns hela varaktighet. Om varelsen blir av med ädelstenen upphör formeln för honom.

Formelstav

Förvandling
Grad: Drd 6
Komponenter: V, S, F
Tidsåtgång: 10 minuter
Räckvidd: Beröring
Mål: En påk av trä
Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad (D)
Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)
Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du lagrar en formel som du känner till och normalt kan kasta i en påk eller stav av trä. Endast en sådan formel kan lagras i staven i taget och du kan inte ha mer än en formelstav i din ägo. Du kan kasta formeln som är lagrad i staven precis som om den var preparerad, men den räknas inte in i begränsningen av antalet formler per dag som du kan kasta. Du förbrukar alla eventuella materiella komponenter som åtgår för att kasta formel i det ögonblick du lagrar den i din stav.

Formelvändning

Avsvärjelse
Grad: Tur 7, Magi 7, Mag/Trk 7
Komponenter: V, S, M/TeF
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Personlig
Mål: Du
Varaktighet: 10 minuter/kastargrad eller tills förbrukad

Formler (och formelliknade effekter) som är riktade mot dig vänder tillbaka till den de kastades av. Denna avsvärjelse kan bara påverka formler som har dig som mål. Effekt- och områdesformler påverkas inte. Formeln kan heller inte påverka beröringsformler.

Från sju till tio (1t4+6) formelgrader kan påverkas av *formelvändning*. SL slår för det exakta antalet i hemlighet. Varje formel som vänds reducerar mängden *formelvändning* kvar med sin grad.

På slutet kan det hända att en formel blir delvis vänd. Subtrahera de återstående graderna av vändning från graden hos den inkommande formeln. Dividera resultatet med den inkommande formelns grad för att se vilken andel av formeln som tar sig igenom skyddet, medan resten vänder tillbaka mot kastaren. För formler som orsakar skada, erhåller både du och kastaren var sin andel av skadan. För formler som inte orsakar skada, har både du och kastaren en motsvarande chans att bli påverkade.

Exempel: Magikern Mordekai kastar en *hejda person* mot dig. Det är en tredje gradens formel (när en magiker kastar den), men du har bara två grader *formelvändning* kvar. Det blir då $(3-2)/3 = 33\%$ chans att du påverkas av formeln (och behöver slå räddningsslag) och 67% chans att Mordekai själv påverkas av sin egen formel.

Om båda formelkastarna är skyddade av *formelvändning* uppstår ett resonansfält. Slå tärning för att se resultatet:

t% Effekt

01–70 Formeln tunnas ut och försvinner utan effekt.

71–80 Formeln påverkar båda formelkastarna med full effekt.

81–97 Formeln får ingen effekt, men båda *formelvändningarna* slås ut under 1t4 minuter.

98–100 Båda formelkastarna faller genom en dimensionsspricka till en annan existens.

Materiell komponent (trolleri): En liten silverspegel.

Frammana instrument

Besvärjelse (Frammaning)

Grad: Brd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: 0 meter

Effekt: Ett frammanat musikinstrument

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar ett valfritt handburet musikinstrument. Instrumentet uppenbarar sig i dina händer eller vid dina fötter (ditt val). Instrumentet är normalt för sin typ (inga mästertliga instrument). Endast ett instrument dyker upp och bara du kan spela på det. Du kan inte frammana ett instrument som är för stort för att hanteras med två händer (inget piano eller trumset).

Frammana monster I

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 1, Prs 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En frammanad varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en utomvärlding, elementar eller en magisk best från en annan existens som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart,

samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut ett monster från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *frammana monster I* är en laglig och ond formel när den kastas för att frammana en satanisk hemskerätta.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster II

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 2, Prs 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk bestar från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **2:a graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster III

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 3, Prs 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk bestar från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **3:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **2:a graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster IV

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 4, Prs 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk bestar från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **4:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **3:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster V

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 5, Prs 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk bestar från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **5:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **4:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster VI

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Brd 6, Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk består från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **6:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **5:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster VII

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Prs 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk består från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **7:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **6:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster VIII

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Prs 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk består från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **8:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **7:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster IX

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Kaos 9, Prs 9, Ondska 9, Godhet 9, Lag 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en eller flera utomvärldingar, elementarer eller magisk består från en annan existens som attackerar dina fiender. De dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. De attackerar dina motståndare med allt de har. Om du kan kommunicera med varelserna, kan du säga åt dem att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **9:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **8:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Fokus (trolleri): En liten påse och ett litet vaxljus.

Frammana monster

1:a graden	
Himmelsk hund	LG
Himmelsk uggla	LG
Himmelsk jätteeldbagge	NG
Himmelsk tumlare ¹	NG
Himmelsk grävling	KG
Himmelsk apa	KG
Satanisk hemskeråtta	LO
Satanisk korp	LO
Satanisk vidrig tusenfoting, Medelstor	NO
Satanisk vidrig skorpion, Liten	NO
Satanisk hök	KO
Satanisk vidrig spindel, Liten	KO
Satanisk bläckfisk, 8-armad ¹	KO
Satanisk huggorm, Liten	KO
2:a graden	
Himmelskt jättebi	LG
Himmelsk jätteknullbagge	NG
Himmelsk ridhund	NG
Himmelsk örn	KG
Lemur (djävul)	LO
Satanisk bläckfisk, 10-armad ¹	LO
Satanisk varg	LO
Satanisk vidrig tusenfoting, Stor	NO
Satanisk vidrig skorpion, Medelstor	NO
Satanisk haj, Medelstor ¹	NO
Satanisk vidrig spindel, Medelstor	KO
Satanisk huggorm, Medelstor	KO
3:e graden	
Himmelsk svartbjörn	LG
Himmelsk bisonoxe	NG
Himmelsk hemskegrävling	KG
Himmelsk hippogrip	KG
Elementar, Liten (valfri sort)	N
Satanisk gorilla	LO
Satanisk hemskevevsla	LO
Djävulshund	LO
Satanisk boaorm	LO
Sataniskt vildsvin	NO
Satanisk hemskefladdermus	NO
Satanisk vidrig tusenfoting, Jättestor	NO
Satanisk krokodil	KO
Dretch (demon)	KO
Satanisk huggorm, Stor	KO
Satanisk järv	KO
4:e graden	
Ljusarkon	LG
Himmelsk jätteuggla	LG
Himmelsk jätteörn	KG
Himmelskt lejon	KG
Mefit (valfri sort)	N
Satanisk hemskevarg	LO
Satanisk jättegeting	LO
Satanisk jättebönsyrta	NO

Satanisk haj, Stor ¹	NO
Nattracka	NO
Satanisk vidrig spindel, Stor	KO
Satanisk huggorm, Jättestor	KO
Ylare	KO
5:e graden	
Hundarkon	LG
Himmelsk brunbjörn	LG
Himmelsk jätteekoxe	NG
Himmelskt sjölejon ¹	NG
Himmelsk grip	KG
Elementar, Medelstor (valfri sort)	N
Akaierai	LO
Skäggdjävul	LO
Satanisk deinonychus	LO
Satanisk hemskegorilla	LO
Sataniskt hemskevildsvin	NO
Satanisk haj, Jättestor ¹	NO
Satanisk vidrig skorpion, Stor	NO
Skugghund	NO
Satanisk hemskejärv	KO
Satanisk jättekrokodil	KO
Satanisk tiger	KO
6:e graden	
Himmelsk isbjörn	LG
Himmelsk späckhuggare ¹	NG
Bralani (eladrin)	KG
Himmelskt hemskelejon	KG
Elementar, Stor (valfri sort)	N
Janni (ande)	N
Kaosbest	KN
Kedjedjävul	LO
Xill	LO
Satanisk vidrig tusenfoting, Gigantisk	NO
Satanisk noshörning	NO
Satanisk elasmosaurus ¹	KO
Satanisk vidrig spindel, Jättestor	KO
Satanisk jätteboaorm	KO
7:e graden	
Himmelsk elefant	LG
Avoral (gardinal)	NG
Himmelsk bardval ¹	NG
Djinn (ande)	KG
Elementar, Jättestor (valfri sort)	N
Osynlig jägare	N
Bendjävul	LO
Satanisk megaraptor	LO
Satanisk vidrig skorpion, Jättestor	NO
Babau (demon)	KO
Satanisk jättebläckfisk, 8-armad ¹	KO
Satanisk girallon	KO
8:e graden	
Himmelsk hemskebjörn	LG
Himmelsk kaskelot ¹	NG
Himmelsk triceratops	NG
Musette	KG
Elementar, högre (valfri sort)	N
Satanisk jättebläckfisk, 10-armad ¹	LO
Djävulskatt	LO
Satanisk vidrig tusenfoting, Kollosal	NO
Satanisk hemsketiger	KO
Satanisk vidrig spindel, Gigantisk	KO
Satanisk tyrannosaurus	KO
Vrock (demon)	KO

9:e graden	
Coatl	LG
Leonal (gardinal)	NG
Himmelsk rock	KG
Elementar, äldre (valfri sort)	N
Taggdjävul	LO
Satanisk hemskehaj ¹	NO
Satanisk vidrig skorpion, Gigantisk	NO
Natthagga	NO
Bebilit (demon)	KO
Satanisk vidrig spindel, Kollosal	KO
Hezrou (demon)	KO

¹ Kan bara frammanas i en vattenomgivning.

Frammana naturens allierade I

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En frammanad varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

Frammana naturens allierade II

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Drd 2, Jgr 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **2:a graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

Frammana naturens allierade III

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 3, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **3:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **2:a graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från tabellen **1:a graden**. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *frammana naturens allierade III* är en ond eldformel när den kastas för att frammana en salamander.

Frammana naturens allierade IV

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 4, Jgr 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **4:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **3:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade V

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **5:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **4:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade VI

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 6

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **6:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **5:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade VII

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **7:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **6:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade VIII

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 8

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **8:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **7:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade IX

Besvärjelse (Frammanande) [se texten]

Grad: Drd 9

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller fler varelser, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frammanar en varelse ur naturen som attackerar dina fiender. Den dyker upp där du vill (inom räckvidden) och agerar omedelbart, samtidigt som du. Den attackerar dina motståndare med allt den har. Om du kan kommunicera med varelsen, kan du säga åt den att inte attackera, att attackera endast vissa motståndare eller att utföra andra uppgifter.

En frammanad varelse kan inte själv frammana, eller på annat vis frambesvärja, andra varelser. Inte heller kan den använda teleportation eller förmågor att färdas mellan existenser.

Du väljer ut en varelse från tabellen **9:e graden** eller 1t3 varelser av en och samma typ från tabellen **8:e graden** eller 1t4+1 varelser av en och samma typ från en lägre tabell. Du behöver inte välja samma varelse varje gång du kastar formeln. Alla varelser i tabellen är helt neutrala om inte annat anges.

När du frammanar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen.

Frammana naturens allierade

1:a graden

Hemskerätta
Örn (djur)
Apa (djur)
Bläckfisk, 8-armad¹ (djur)
Uggla (djur)
Tumlare¹ (djur)
Huggorm, Liten (djur)
Varg (djur)

2:a graden

Svartbjörn (djur)
Krokodil (djur)
Hemskegrävling
Hemskefladdermus
Elementar, Liten (valfri sort)
Hippogrip
Haj, Medelstor¹ (djur)
Huggorm, Medelstor (djur)
Bläckfisk, 10-armad¹ (djur)
Järv (djur)

3:e graden

Gorilla (djur)
Hemskevessla
Hemskevarg
Jätteörn [NG]
Lejon
Jätteuggla [NG]
Satyr [KN, utan panflöjt]
Haj, Stor¹ (djur)
Boaorm (djur)
Huggorm, Stor (djur)
Toqua

4:e graden

Pilhök, ung
Brunbjörn (djur)
Jättekrokodil (djur)
Deinonychus (dinosaurie)
Hemskegorilla
Hemskevildsvin
Hemskejärv
Elementar, Medelstor (valfri sort)
Salamander, flambroder [NO]
Sjölejon¹
Haj, Jättestor¹ (djur)
Huggorm, Jättestor (djur)
Tiger (djur)
Tojanida, ung¹
Enhörning [KG]
Xorn, ung

5:e graden

Pilhök, vuxen
Isbjörn (djur)
Hemskelejon
Elasmosaurus¹ (dinosaurie)
Elementar, Stor (valfri sort)
Grip
Janni (ande)
Noshörning (djur)

Satyr [KN, med panflöjt]

Jätteboaorm (djur)

Vattenälva (älva)

Tojanida, vuxen¹

Späckhuggare¹ (djur)

6:e graden

Hemskebjörn

Elementar, Jättestor (valfri sort)

Elefant (djur)

Girallon

Megaraptor (dinosaurie)

Jättebläckfisk, 8-armad¹ (djur)

Pyssling* (älva) [NG, inga specialpilar]

Salamander, vanlig [NO]

Bardval¹

Xorn, vuxen

* Kan inte kasta Ottos oemotståndliga dans

7:e graden

Pilhök, äldre

Hemsketiger

Elementar, högre (valfri sort)

Djinn (ande) [NG]

Osynlig jägare

Pyssling* (älva) [NG, med sömnpilar]

Jättebläckfisk, 10-armad¹ (djur)

Triceratops (dinosaurie)

Tyrannosaurus (dinosaurie)

Kaskelot¹ (djur)

Xorn, äldre

* Kan inte kasta Ottos oemotståndliga dans

8:e graden

Hemskehaj¹

Rock

Salamander, ädel [NO]

Tojanida, äldre

9:e graden

Elementar, äldre

Knytt [NG, med fiol] (älva)

Pyssling* (älva) [NG, med sömnpilar och glömskepilar]

Enhörning, himmelsk stridshäst

* Kan kasta Ottos oemotståndliga dans

¹ Kan bara frammanas i en vattenomgivning.

Fri rörlighet

Avsvärjelse

Grad: Brd 4, Prs 4, Drd 4, Tur 4, Jgr 4

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel tillåter dig eller den varelse du vidrör att förflytta sig och attackera normalt under formelns varaktighet, även om mottagaren är påverkad av magi som hindrar normal förflyttning. Mottagaren kommer också att automatiskt lyckas med alla tester av Brottning som görs för att undgå att bli greppad, liksom alla tester av Brottning eller Utbrytarkonst som görs för att undfly ett grepp eller bryta en läsning.

Formeln tillåter även mottagaren att förflytta sig och attackera normalt under vattnet, även med hugg- eller krossvapen, förutsatt att vapnet används i närstrid. Formeln ger dock inte mottagaren förmågan att andas under vatten.

Materiell komponent: En läderrem som binds runt armen eller liknande kroppsdel.

Frigivning

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad) (se texten)

Mål: En varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Målet befrias från formler och effekter som begränsar hans rörlighet, såsom *fängsla*, *snärja*, *brottnig*, *inspärning*, *labyrint*, *förlamning*, *förstening*, *fastlåsning*, *sömn*, *sakta*, *bedövning*, *koma* eller *spindelnät*. För att kunna befria någon från formeln *inspärning* eller *labyrint*, måste du veta den personens namn och bakgrund och *frigivning* måste kastas på den plats där offret blev inspärat eller förvisat till labyrinten.

Fristad

Avsvärjelse

Grad: Prs 1, Skydd 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Nej

Varje motståndare som vill försöka attackera den skyddade varelsen direkt, med vapen, målriktad formel eller liknande, måste först klara ett Viljeräddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, kan motståndaren attackera normalt och förblir opåverkad av detta kastande av formeln. Om det misslyckas, kan motståndaren inte förmå sig att fullfölja attacken, den handlingen är förlorad och motståndaren kan inte attackera den skyddade varelsen direkt medan formeln varar. De motståndare som inte ens försöker attackera den skyddade varelsen påverkas inte alls.

Denna formel förhindrar inte att någon attackerar den skyddade varelsen indirekt med, till exempel, områdes- eller effektformler (*eldklot*, *frammana monster IV*, etc.). Medan han är skyddad av denna formel kan mottagaren inte själv attackera utan att bryta formelns varaktighet, men han kan använda icke-offensiva formler eller agera i övrigt. Detta tillåter en skyddad präst att läka skador, till exempel, eller att välsigna, utläsa ett förebud, frammana varelser, kasta *ljus* i området, och så vidare.

Froststråle

Åkallan [Kyla]

Grad: Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Stråle

Varaktighet: Ögonblicklig**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Ja

En stråle av iskall luft far ut från ditt utsträckta pekfinger. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa och göra skada på målet. Strålen ger 1t3 poäng köldskada.

Fruktan

Nekromanti [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 4**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** 9 meter**Område:** Utbrott (9 meters kon)**Varaktighet:** 1 runda/kastargrad**Räddningsslag:** Vilja upphäver**Formelmotstånd:** Ja

En osynlig våg av terror får levande varelser att bli **panikslagna**. De drabbas av en nackdel av -2 på sina räddningsslag och de flyr bort från dig. En panikslagen varelse har 50% chans att tappa det den håller i händerna (eller motsvarande kroppsdel), flyr åt ett slumpmässigt håll (så länge som den leder varelsen bort från faran) och flyr från alla faror som den stöter ihop med på vägen. Om varelsen inte kan fly, blir den **stel av skräck**.

En varelse som klarar sitt Viljeräddningsslag mot formeln blir fortfarande **uppskakad** under 1 runda.

Materiell komponent: Hjärtat av en kyckling eller en vit fjäder.

Fullträff

Spådom

Grad: Mag/Trk 1**Komponenter:** V, F**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 runda

Du erhåller en tillfällig inblick i den omedelbara framtiden vid din nästa attack. På din nästa attack, och bara en attack, erhåller du en insiktsfördel av +20 på attackslaget. Attacken måste utföras inom formelns varaktighet, dvs. senast i ditt drag i nästa runda. Dessutom påverkas du inte på denna attack av de misschanser som ett skylt mål normalt orsakar.

Fokus: En pytteliten bågskyttetavla av trä.

Fyrverkeri

Förvandling

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Lång (120m + 12m/kastargrad)**Mål:** En eldkälla maximalt 6m × 6m × 6m stor**Varaktighet:** 1t4+1 rundor eller 1t4+1 rundor efter att en varelse lämnat rökmolnet (se texten)**Räddningsslag:** Vilja upphäver eller Fasthet upphäver (se texten)**Formelmotstånd:** Ja eller Nej (se texten)

Denna formel förvandlar en eld till antingen en färgsprakande svärm av fyrverkerier eller ett tjockt moln av kvävande rök beroende på vilken version du väljer.

Fyrverkerier: Detta är en kortvarig explosion av lysande, mångfärgade ljus uppe i luften. Effekten förblindar varelser inom 36 meter från elden under 1t4+1 rundor (Vilja upphäver). Dessa varelser måste ha en obruten siktlinje till elden för att bli påverkade. Formelmotstånd kan förhindra att man förblindas. Förutom de uppenbara effekterna av blindhet, har en blind varelse 50% misschans i strid (d.v.s. alla motståndare anses ha fullt skyl), han förvägras sin Händighetsfördel på PK, alla fiender erhåller en fördel av +2 på attackslaget (eftersom de praktiskt sett är osynliga), han rör sig med halv fart och drabbas av en nackdel av -4 på test av Leta och de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter.

Rökmoln: Detta är en ström av tjock rök som väller ut från elden och formar ett kvävande moln. Molnet sprider sig 6 meter i alla riktningar och varar i 1 runda per kastargrad. All syn, även mörkersyn, blockeras av molnet. Alla inom molnet drabbas av nackdelar av -4 på Styrka och Händighet (Fasthet upphäver). Dessa nackdelar varar i 1t4+1 rundor efter att molnet har upplösts eller varelsen lämnat det. Formelmotstånd hjälper inte.

Materiell komponent: Formeln använder en eld, som utsläcks när formeln kastas. En eld som är så stor att den uppfyller mer än 6m×6m×6m, utsläcks endast delvis. Magiska eldar släcks inte, men om en eldvarelse (såsom en eldelementar) används som materiell komponent till formeln, erhåller den 1 poäng skada per kastargrad.

Fängsla

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Se texten (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar magiska bojor som fångslar en varelse. Målet erhåller ett inledande räddningsslag bara om dess LT minst uppgår till halva kastargraden.

Du kan ta hjälp av maximalt sex assistenter när denna formel kastas. För varje assistent som kastar *förslag*, ökar kastargraden hos *fängsla* med +1. För varje assistent som kastar *dominera djur*, *dominera monster* eller *dominera person*, ökar kastargraden hos *fängsla* med en tredjedel av assistentens kastargrad (förutsatt att formeln kan påverka målet). Alla assistenterna måste delta i kastandet av formeln under hela tidsåtgången. Den totala kastargraden hos *fängsla* avgör om målet erhåller något räddningsslag och hur länge fångslet varar. Formelns varaktighet kan alltid avfärdas av dig (inte av en enskild assistent).

Oberoende av vilken version av formeln som används, kan du fastställa vissa villkor som avslutar formelns varaktighet och befriar offret när de uppfylls. Dessa kan vara så enkla eller så komplicerade som du önskar (men SL måste instämma i att villkoren är rimliga och verkligen har någon chans att uppfyllas). Dessa villkor kan baseras på en varelses namn, identitet eller livsåskådning eller på någon annan observerbar handling eller särdrag. Opåtagliga egenskaper, såsom grad, klass, LT eller livspoäng godtas inte. Till exempel kan villkoret för att en fångslad varelse skall bli fri vara att en lagligt god varelse anländer, men inte att just en paladin anländer. När villkoren väl har fastställts, kan de inte förändras. Att ge fångslet villkor för frigivning ökar SG för (eventuellt) räddningsslag mot formeln med +2.

När det gäller de tre första versionerna av formeln (de med en begränsad varaktighet), kan du kasta ytterligare *fängsla* vid samma tillfälle för att förlänga varaktigheten (deras varaktigheter läggs alltså ihop). Om du väljer att göra detta, erhåller offret ett nytt räddningsslag när den första formelns

varaktighet upphör (även om han inte ursprungligen erhöll något räddningsslag). Om offret lyckas med detta räddningsslag, bryts alla de *fängsla* som lagts på honom av dig.

Man kan inte skingra en *fängsla* med *skingra magi* eller liknande effekter, men ett antimagiskt fält eller *Mordekais söndring* påverkar den normalt. En varelse från en annan existens som fängslats, kan inte utan vidare skickas hem med *förvisning*, *skicka hem* eller liknande.

Fängsla finns i inte mindre än sex versioner. Du väljer en av dem när formeln kastas.

Kedjor: Offret fängslas av bojor som utstrålar *antipati*. Denna påverkar alla varelser som försöker närma sig offret utom dig. Varaktigheten är ett år per kastargrad. Offret för denna version av *fängsla* är oförmögen att lämna den plats där han befann sig när formeln kastades.

Sömn: Offret försjunkar i en djup dvala som varar i ett år per kastargrad. Offret behöver inte äta eller dricka under dvalan, och åldras inte heller. Denna version av *fängsla* är svårare att kasta än kedjor, vilket gör den lite lättare att motstå. Minska SG för räddningsslag mot formeln med 1.

Kedjesömn: En kombination av kedjor och sömn som varar i en månad per kastargrad. Minska SG för räddningsslag mot formeln med 2.

Kringgärdat fängelse: Offret transporteras omedelbart till ett speciellt kringgärdat område (till exempel en labyrint) som det inte på något vis kan lämna av egen kraft. Varaktigheten är permanent. Minska SG för räddningsslag mot formeln med 3.

Metamorfos: Offret förvandlas till gasform, förutom huvud eller ansikte. Det hålls fången i en burk, flaska eller liknande behållare, vilken kan vara genomskinlig (ditt val). Offret förblir medvetet om sin omgivning och kan tala, men kan inte lämna sin behållare, attackera eller använda någon av sina krafter eller förmågor. Varaktigheten är permanent. Offret behöver inte andas, äta eller dricka medan han är förvandlad, och åldras inte heller. Minska SG för räddningsslag mot formeln med 4.

Minimal inneslutning: Offret förminsas till någon centimeters längd och stängs in i en ädelsten eller liknande eller i en burk. Varaktigheten är permanent. Offret behöver inte andas, äta eller dricka medan han är innesluten, och åldras inte heller. Minska SG för räddningsslag mot formeln med 4.

Komponenter: Dessa varierar beroende på version av formeln, till exempel miniatyrkedjor av speciella metaller, väldoftande och sällsynta örter, en glaskupa av finaste kristall eller liknande.

Förutom denna speciellt tillverkade rekvisita som passar versionen av *fängsla* (kostar 500 gp), krävs det opaler värda minst 500 gp för varje LT hos målet samt en teckning på vellum eller en välliknande statyett av den varelse som skall fängslas.

Färgvirvel

Illusion (Mönster) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 5 meter

Område: Utbrott (5 meters kon)

Varaktighet: Ögonblicklig (se texten)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

En virvlande kon av livliga färger far ut från din utsträckta hand och bedövar, förblindar eller slår varelser medvetlösa. Formeln påverkar varje offer enligt det antal LT de har:

Upp till 2: Varelsen blir medvetlös, förblindad och bedövad i 2t4 rundor, sedan förblindad och bedövad i 1t4 rundor och till sist bedövad i en runda. (Endast levande varelser kan slås medvetlösa.)

3 eller 4: Varelsen blir förblindad och bedövad i 1t4 rundor, därefter bedövad i en runda.

5 eller fler: Varelsen blir bedövad i en runda.

Förutom de uppenbara effekterna av blindhet, har en blind varelse 50% misschans i strid (d.v.s. alla motståndare anses ha fullt skyl), han förvägras sin Händighetsfördel på PK, alla fiender erhåller en fördel av +2 på attackslaget (eftersom de praktiskt sett är osynliga), han rör sig med halv fart och drabbas av en nackdel av -4 på test av Leta och de flesta Styrke- och Händighetsbaserade färdigheter.

En bedövad varelse kan inte agera och är förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Fiender erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot den.

Redan blinda varelser påverkas inte alls av formeln.

Materiell komponent: En nypa vardera av röd, gul och blå sand eller pulver.

Föraning

Spådom

Grad: Drd 9, Kunskap 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger dig ett mäktigt sjätte sinne vad gäller dig själv eller någon annan varelse. Så fort formeln kastats, erhåller du omedelbara varningar om hotande faror eller skaderisker för mottagaren av formeln. Om formeln verkar för dig själv, kan du aldrig bli handfallen. Dessutom ger formeln honom en bra uppfattning om vad som är bäst att göra för att undgå att bli skadad vid varje givet tillfälle, vilket ger dig en insiktsfördel av +2 på PK och Reflexräddningsslag. Denna insiktsfördel förvägras i en situation där du är förvägrad sin Händighetsfördel på PK.

När en annan varelse är mottagare av formeln, erhåller du varningar för sådant som gäller den varelsen. Du måste på något vis förmedla din insikt till den andra varelsen för att varningen skall ha någon nytta. En ropad varning, ett ryck i en säkerhetslina eller en telepatisk kommunikation kan ibland ge varelsen den förvarning som behövs för att undgå att bli skadad. Varelsen erhåller dock ingen insiktsfördel på PK eller Reflexräddningsslag och kan bli handfallen på normalt vis.

Materiell komponent (trolleri): En fjäder från en kolibri.

Förbanna

Nekromanti

Grad: Prs 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du placerar en förbannelse på den varelse du vidrör. Du väljer en av följande tre effekter (förbannelsen kan ta sig många olika uttryck, men detta är de enda effekter i spelet den kan ha) när formeln kastas:

- -6 effektiv förlust på en grundegenskap (minimum 1).
- Nackdel av -4 på attackslag, räddningsslag, egenskapstester och färdighetstester.
- Varje drag har målet 50% chans att få agera normalt. I annat fall får han inte agera alls.

Du kan själv hitta på förbannelsens synbara uttryck eller rent utav uppfinna egna förbannelser, men den får aldrig vara mäktigare än de effekter som listats ovan, och SL har alltid rätt att begränsa denna uppfinningsrikedom.

Förbannelsen kan inte skingras, men den kan avlägsnas med *begränsad önskning*, *häva förbannelse*, *häva förtrollning*, *mirakel* eller *önskning*.

Förbanna motverkar och skingrar *häva förbannelse*.

Förbanna vatten

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd vattenbehållare

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna förvandling uppfyller en flaska vatten (cirka en halv liter) med negativ energi, och förvandlar det därmed till vanvatten. Vanvatten skadar goda utomvärldingar på samma sätt som vigvatten skadar vandöda.

Materiell komponent: 2½ kg silverpulver (kostar 25 gp).

Förblindande kraftord

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 7, Krig 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse med 200 eller färre lp

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du yttrar ett kraftord som förblindar den varelse du väljer ut, antingen den hör ordet eller inte.

Varaktigheten hos formeln beror på det gällande antalet livspoäng hos den påverkade varelsen. En varelse med 201 eller fler livspoäng kan inte påverkas.

Livspoäng	Varaktighet
Upp till 50	Permanent
51 till 100	1t4+1 minuter
101 till 200	1t4+1 rundor

Förbrylla

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse med 4 eller färre LT

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning fyller sinnet hos en humanoid med ett virrvarr av tankar som gör honom oförmögen att utföra några handlingar. Humanoider med 5 eller fler LT påverkas inte. Det förbryllade målet är inte bedövat (så anfallare erhåller inga speciella fördelar), men det kan inte förflytta sig, kasta formler, använda mentala krafter, etc.

Materiell komponent: En bit yllegarn.

Förbrylla monster

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse med 6 eller färre LT

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning fyller sinnet hos en varelse med ett virrvarr av tankar som gör honom oförmögen att utföra några handlingar. Varelser med 7 eller fler LT påverkas inte. Det förbryllade målet är inte bedövat (så anfallare erhåller inga speciella fördelar), men det kan inte förflytta sig, kasta formler, använda mentala krafter, etc.

Materiell komponent: En bit yllegarn.

Förbud

Avsvärjelse

Grad: Prs 6

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 6 rundor

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: 6000m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Denna formel förseglar ett område vad gäller extradimensionell förflyttning, till exempel *dimensionsdörr*, *teleportation*, *dimensionshopp*, *astralresa*, *eterresa* och alla frammanande formler. Sådana formler misslyckas automatiskt om de används för att resa in i eller ut ur det förseglade området.

Dessutom ger formeln skada till varelse med livsåskådning som avviker från din. Effekten på de som försöker inträda i området baseras på hur mycket deras livsåskådning skiljer sig från din (se nedan). En varelse som redan befinner sig inom området när formeln kastas erhåller ingen skada, såvida den inte först lämnar området och därefter inträder på nytt.

Identiska livsåskådningar: Ingen effekt. Varelsen kan inträda fritt (fast inte genom extradimensionell förflyttning).

Livsåskådningarna skiljer sig åt vad gäller lag/kaos eller god/ond: Varelsen drabbas av 6t6 poäng skada. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och FM fungerar.

Livsåskådningarna skiljer sig åt vad gäller lag/kaos och god/ond: Varelsen drabbas av 12t6 poäng skada. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och FM fungerar.

Du kan välja att området är låst med ett lösenord, vilket innebär att varelser med avvikande livsåskådning kan inträda utan skada genom att uttala lösenordet. Detta alternativ (och lösenordet) måste väljas när formeln kastas.

Skingra magi kan inte skingra *förbud* såvida inte den som skingrar har minst lika hög kastargrad som den som kastat *förbud*.

Man kan inte ha flera överlappande *förbud*. Om man kastar flera förbud vars områden överlappar, kommer effekten från den senast kastade att stoppa upp vid kanten av den som kastades tidigare.

Materiella komponenter: Vigvatten och sällsynta rökelser värda minst 1500 gp plus 250 gp per 1000m³. Om du önskar använda ett lösenord, krävs det ytterligare rökelser värda minst 1000 gp plus 150 gp per 1000m³.

Fördärv

Nekromanti

Grad: Drd 4, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd växt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får en enstaka växt, oberoende av storlek, att skrupna och vissna. En påverkad växtvarelse drabbas av 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 15t6) och erhåller ett Fasthetsräddningsslag för att undkomma med halv skada. En växt som inte är en levande varelse får inget räddningsslag och kommer omedelbart att skrupna ihop och dö.

Formeln har ingen påverkan på jorden växten växer i och inte heller på den omgivande växtligheten.

Förebud

Spådom

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Denna formel kan berätta för dig huruvida en viss handling resulterar i något bra eller dåligt i den närmsta framtiden.

Grundchansen för ett meningsfullt svar är 70% +1% per kastargrad med en maximal chans på 90% (SL utför slaget i hemlighet). SL kan bestämma att frågeställningen är så självklar att det lyckas automatiskt ("Vad händer om jag hoppar ner i lavagropen och brottas med de åtta eldelementarerna med bara händerna?") eller så vag att det inte finns någon chans att lyckas ("Vad händer om jag gör ungefär tvärtom mot vad min farbror skulle ha gjort i det här läget, om han inte hade varit blind från födseln?") Om *förebud* lyckas, erhåller du ett av följande resultat:

- "Gagn" (om handlingen troligtvis ger ett bra resultat).
- "Olycka" (för dåliga resultat).
- "Gagn och olycka" (för både bra och dåligt).
- "Inget" (för handlingar som inte förväntas ha varken bra eller dåliga resultat).

Om formeln misslyckas med att ta reda på något, erhåller du resultatet "Inget". En präst som får svaret "Inget" har ingen möjlighet att ta reda på om det kom sig av ett lyckat eller misslyckat *förebud*.

Formeln kan bara skåda en halvtimme in i framtiden, så konsekvenser som ligger bortom detta påverkar inte svaret. Sålunda kan den missa viktiga konsekvenser av handlingen. Alla *förebud* som kastas av samma person om samma ämne, använder samma tärningsresultat som den första som kastades (men kan ge ett annat resultat om det har gått en stund, eftersom halvtimmen in i framtiden nu kan omfatta andra händelser).

Materiell komponent: Rökelse värd minst 25 gp.

Fokus: En uppsättning ben, tärningar eller liknande värda minst 25 gp.

Föreviga

Universell

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, EP

Tidsåtgång: 2 rundor

Räckvidd: Se texten

Mål, Effekt eller Område: Se texten

Varaktighet: Permanent (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel gör andra formlers varaktighet permanent. Beroende på vilken formel du vill påverka, måste du ha en viss lägsta kastargrad och spendera ett visst antal EP.

Du kan göra följande formler permanenta för dig själv:

Formel	Lägsta kastargrad	EP-kostnad
<i>Förstå språk</i>	9:e	500 EP
<i>Läsa magi</i>	9:e	500 EP
<i>Magisyn</i>	11:e	1500 EP
<i>Mörkersyn</i>	10:e	1000 EP
<i>Se osynligt</i>	10:e	1000 EP
<i>Tungomål</i>	11:e	1500 EP
<i>Upptäcka magi</i>	9:e	500 EP

Du kastar först den önskade formeln och följer sedan upp den direkt med *föreviga*. Du kan inte kasta dessa formler på en annan varelse. Denna användning av *föreviga* kan bara skingras av någon av högre kastargrad än vad du var när du kastade denna formel.

Förutom den personliga användningen, kan du även göra följande formler permanenta för dig själv eller någon annan varelse (eller föremål, där det är tillämpligt):

Formel	Lägsta kastargrad	EP-kostnad
<i>Förminska person</i>	9:e	500 EP
<i>Förstora person</i>	9:e	500 EP
<i>Kraftklo</i>	9:e	500 EP
<i>Kraftklo, högre</i>	11:e	1500 EP
<i>Motståndskraft</i>	9:e	500 EP
<i>Telepatisk länk</i> ¹	13:e	2500 EP

¹ Länkar bara in två varelser per *föreviga*.

Dessutom kan följande formler kastas på föremål eller områden och sedan göras permanenta:

Formel	Lägsta kastargrad	EP-kostnad
<i>Alarm</i>	9:e	500 EP
<i>Animera föremål</i>	14:e	3000 EP
<i>Dansande ljus</i>	9:e	500 EP
<i>Eldvägg</i>	12:e	2000 EP
<i>Genväg</i>	15:e	3500 EP
<i>Kraftvägg</i>	13:e	2500 EP
<i>Magisk mun</i>	10:e	1000 EP
<i>Miniatyr</i>	11:e	1500 EP
<i>Mordekais tillflyktsort</i>	13:e	2500 EP
<i>Osynlighet</i>	10:e	1000 EP
<i>Regnbågsklot</i>	17:e	4500 EP
<i>Regnbågsvägg</i>	16:e	4000 EP
<i>Spindelnät</i>	10:e	1000 EP
<i>Spökljud</i>	9:e	500 EP
<i>Stinkmoln</i>	11:e	1500 EP

<i>Symbol för bedövning</i>	15:e	3500 EP
<i>Symbol för döden</i>	16:e	4000 EP
<i>Symbol för fruktan</i>	14:e	3000 EP
<i>Symbol för galenskap</i>	16:e	4000 EP
<i>Symbol för smärta</i>	13:e	2500 EP
<i>Symbol för svaghet</i>	15:e	3500 EP
<i>Symbol för sömn</i>	16:e	4000 EP
<i>Symbol för övertalning</i>	14:e	3000 EP
<i>Teleportationscirkel</i>	17:e	4500 EP
<i>Tjocka</i>	12:e	2000 EP
<i>Vindpust</i>	11:e	1500 EP

Formler som kastas på andra varelser, föremål eller platser (alltså på allt annat än dig själv) påverkas av *skingra magi* normalt.

SL kan tillåta att även vissa andra formler kan förevigas. Att forska fram hur detta skall göras kostar lika mycket tid och pengar som att forska fram själva formeln. Om SL redan har bestämt sig för att det inte kan göras, misslyckas forskningen automatiskt. Observera att det enda sättet att få reda på vad som är möjligt med *föreviga*, är genom sådan forskning.

Förgifta

Nekromanti

Grad: Prs 4, Drd 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig (se texten)

Räddningsslag: Fasthet upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du kallar fram dödens giftighet och drabbar din motståndare med ett fruktansvärt gift genom en lyckad beröringsattack i närstrid. Giftet orsakar 1t10 poäng egenskapsskada i Fysik omedelbart och ytterligare 1t10 poäng egenskapsskada i Fysik en minut senare. Vardera skadan kan upphävas av ett lyckat fasthetsräddningsslag (SG 10 + halva din kastargrad + din Visdomsjustering).

Förhäxa djur

Förtrollning (Förhäxning) [Sinnespåverkande]

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett djur

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning får ett djur att betrakta dig som en pålitlig vän och allierad. Om djuret för tillfället är hotat eller attackerat av dig eller dina allierade, erhåller det en fördel av +5 på räddningsslaget.

Formeln tillåter dig inte att kontrollera det förhäxade djuret som om det vore en robot, men offret kommer att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma viset (för dig). Du kan försöka att ge direkta order till offret, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något det normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) Ett förhäxat djur lyder aldrig uppenbart skadliga eller dödliga order. Varje handling från dig eller dina allierade som hotar det förhäxade djuret, bryter förtrollningen. Observera att du måste kunna tala djurets språk för att kunna kommunicera med det, eller vara mycket bra på pantomim.

Förhäxa monster

Förtrollning (Förhäxning) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning får en varelse att betrakta dig som en pålitlig vän och allierad. Om varelsen för tillfället är hotad eller attackerad av dig eller dina allierade, erhåller den en fördel av +5 på räddningsslaget.

Formeln tillåter dig inte att kontrollera den förhäxade varelsen som om den vore en robot, men offret kommer att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma viset (för dig). Du kan försöka att ge direkta order till offret, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något det normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En förhäxad varelse lyder aldrig uppenbart skadliga eller dödliga order. Varje handling från dig eller dina allierade som hotar den förhäxade varelsen, bryter förtrollningen. Observera att du måste kunna tala varelsens språk för att kunna kommunicera med den, eller vara mycket bra på pantomim.

Förhäxa monster, mångfaldig

Förtrollning (Förhäxning) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 6, Mag/Trk 8

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En eller fler varelser, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förhäxning påverkar ett antal varelser vars totala antal LT inte får överstiga dubbla din kastargrad (dock minst en varelse, oberoende av hur många LT den har). Om det finns fler möjliga mål inom räckvidden än vad du klarar av att påverka, väljer du ut målen en i taget tills maximala antalet LT är nått eller du väljer ett mål vars LT skulle föra summan över maxgränsen.

De påverkade målen betraktar dig som en pålitlig vän och allierad. Om någon varelse för tillfället är hotad eller attackerad av dig eller dina allierade, erhåller den en fördel av +5 på räddningsslaget.

Formeln tillåter inte att du kontrollerar de förhäxade varelserna som om de vore robotar, men offren kommer att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma viset (för dig). Du kan försöka att ge direkta order till offren, men du måste vinna motställda test av Utstrålning för att förmå dem att göra något de normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En förhäxad varelse lyder aldrig uppenbart skadliga eller dödliga order. Varje handling från dig eller dina allierade som hotar en förhäxad varelse, bryter förtrollningen. Observera att du måste kunna tala varelsernas språk för att kunna kommunicera med den, eller vara mycket bra på pantomim.

Förhäxa person

Förtrollning (Förhäxning) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning får en humanoid varelse att betrakta dig som en pålitlig vän och allierad. Om personen för tillfället är hotad eller attackerad av dig eller dina allierade, erhåller han en fördel av +5 på räddningsslaget.

Formeln tillåter dig inte att kontrollera den förhäxade personen som om han vore en robot, men offret kommer att uppfatta dina ord och handlingar på det mest gynnsamma viset (för dig). Du kan försöka att ge direkta order till offret, men du måste vinna ett motställt test av Utstrålning för att förmå offret att göra något han normalt inte skulle göra. (Nytt försök är ej tillåtet.) En förhäxad person lyder aldrig uppenbart skadliga eller dödliga order. Varje handling från dig eller dina allierade som hotar den förhäxade personen, bryter förtrollningen. Observera att du måste kunna tala personens språk för att kunna kommunicera med honom, eller vara mycket bra på pantomim.

Förinta

Förvandling

Grad: Förstörelse 7, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En stråle

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

En tunn, grön stråle far ut från ditt utsträckta pekfinger. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Den varelse som träffas av strålen drabbas av 2t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 40t6). En varelse som reduceras till 0 livspoäng av strålen förintar helt och lämnar bara kvar ett spår av fint damm. Varelsens utrustning påverkas inte.

Om formeln används mot ett föremål, förintar den maximalt 3m×3m×3m av icke-levande material, så formeln avlägsnar bara en del av större föremål eller byggnader. Strålen kan även påverka magiska material eller magiska energier, såsom *bigbys kraftfulla hand* eller *kraftvägg*, men inte *skyddsglob* eller *magiskydd*.

En varelse eller ett föremål som klarar ett Fasthetsräddningsslag påverkas endast delvis. Målet erhåller då 5t6 poäng skada. Om detta reducerar dess livspoäng till 0, förintar det.

Endast den första varelsen eller föremålet som träffas av strålen påverkas (dvs., strålen kan bara förinta ett mål varje gång den används).

Materiell komponent (trolleri): En naturlig magnet och en nypa damm.

Förminska djur

Förvandling

Grad: Drd 2, Jgr 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett villigt Litet, Medelstort, Stort eller Jättestort djur

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får ett djur att krympa, vilket halverar dess storlek i alla riktningar och reducerar dess vikt till en åttondel. Detta justerar djurets storlekskategori till närmast mindre kategori. Djuret erhåller en storleksjustering av +2 på Händighet och -2 på Styrka. Dessutom påverkar storleken dess attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

Ett Litet djur som görs Pyttelitet av formeln upptar nu bara $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$ meter och har en räckvidd i närstrid på 0 (vilket betyder att det måste ta sig in i samma ruta som motståndaren för att kunna attackera). Ett Stort djur som görs Medelstort av formeln upptar nu bara 1×1 meter och har en räckvidd i närstrid på 1 meter. Formeln förändrar inte djurets fart.

Eventuell utrustning som bärs av djuret förminskas också av formeln.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som minskar storlekar.

Förminska djur kan göras permanent med föreviga.

Förminska person

Förvandling

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får en humanoid varelse att krympa, vilket halverar dess storlek i alla riktningar och reducerar dess vikt till en åttondel. Detta justerar personens storlekskategori till närmast mindre kategori. Personen erhåller en storleksjustering av +2 på Händighet och -2 på Styrka. Dessutom påverkar storleken hans attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

En Liten person som görs Pytteliten av formeln upptar nu bara $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$ meter och har en räckvidd i närstrid på 0 (vilket betyder att han måste ta sig in i samma ruta som motståndaren för att kunna attackera). En Stor varelse som görs Medelstor av formeln upptar nu bara 1×1 meter och har en räckvidd i närstrid på 1 meter. Formeln förändrar inte personens fart.

All utrustning som bärs av personen förminskas också av formeln.

Närstrids- och skjutvapen gör mindre skada. Magiska egenskaper förminskas inte — ett mindre +3 svärd är fortfarande +3. Ett förminskat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar den förminskade personens ägo. Det innebär att kastvapen gör normal skada eftersom de är normalstora när de träffar sitt mål. Projektiler från skjutvapen gör reducerad skada eftersom deras skada beror mer på skjutvapnets storlek än på deras egen.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som minskar storlekar.

Förminska person motverkar och skingrar förstora person.

Förminska person kan göras permanent med föreviga.

Materiell komponent: En nypa järnfilspån.

Förminska person, mångfaldig

Förvandling

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse per kastargrad, alla inom 9 meter från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får humanioda varelser att krympa, vilket halverar deras storlek i alla riktningar och reducerar deras vikt till en åttondel. Detta justerar personernas storlekskategori till närmast mindre kategori. Personerna erhåller en storleksjustering av +2 på Händighet och -2 på Styrka. Dessutom påverkar storleken deras attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

En Liten person som görs Pytteliten av formeln upptar nu bara $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$ meter och har en räckvidd i närstrid på 0 (vilket betyder att han måste ta sig in i samma ruta som motståndaren för att kunna attackera). En Stor varelse som görs Medelstor av formeln upptar nu bara 1×1 meter och har en räckvidd i närstrid på 1 meter. Formeln förändrar inte personernas fart.

All utrustning som bärs av personerna förminskas också av formeln.

Närstrids- och skjutvapen gör mindre skada. Magiska egenskaper förminskas inte — ett mindre +3 svärd är fortfarande +3. Ett förminskat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar den förminskade personens ägo. Det innebär att kastvapen gör normal skada eftersom de är normalstora när de träffar sitt mål. Projektiler från skjutvapen gör reducerad skada eftersom deras skada beror mer på skjutvapnets storlek än på deras egen.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som minskar storlekar.

Förminska person motverkar och skingrar förstora person.

Materiell komponent: En nypa järnfilspån.

Försena gift

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 2, Prs 2, Drd 2, Pal 2, Jgr 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Mottagaren blir tillfälligt immun mot alla gifter. Varje gift som redan finns i varelsens kropp, eller gift som varelsen utsätts för under formelns varaktighet, påverkar inte honom förrän formeln varaktighet upphör. *Försena gift* kan inte läka någon skada som ett gift redan har orsakat mottagaren.

Förslag

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande, Språkberoende]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills fullbordad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du påverkar handlingarna hos den förtrollade varelsen genom att föreslå ett visst agerande (begränsat till en mening eller två). Förslaget måste formuleras så att aktiviteten verkar rimlig.

Den föreslagna aktiviteten kan fortgå under formelns hela varaktighet. Om den föreslagna aktiviteten kan fullbordas på en kortare tid, upphör formeln när målet slutfört vad som begärdes. Du kan även bestämma vissa förutsättningar under vilka en viss aktivitet bör utföras. Till exempel, du

kan föreslå en ädel riddare att han skall ge bort sin häst till den första tiggare han stöter på. Om omständigheterna inte uppfylls innan formelns varaktighet tagit slut, utförs inte aktiviteten.

Extremt rimliga förslag kan ge offret en nackdel på sitt räddningsslag (såsom -1, -2 eller så) om SL så bestämmer.

Materiell komponent: En orms tunga samt antingen en bit vaxkaka eller en droppe väldoftande olja.

Förslag, mångfaldig

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande, Språkberoende]

Grad: Brd 5, Mag/Trk 6

Komponenter: V, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse per kastargrad, alla inom 9 meter från varandra

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills fullbordad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du påverkar handlingarna hos de förtrollade varelserna genom att föreslå ett visst agerande (begränsat till en mening eller två). Förslaget måste formuleras så att aktiviteten verkar rimlig. Samma förslag gäller för samtliga påverkade varelser.

Den föreslagna aktiviteten kan fortgå under formelns hela varaktighet. Om den föreslagna aktiviteten kan fullbordas på en kortare tid, upphör formeln när målen slutförts vad som begärdes. Du kan även bestämma vissa förutsättningar under vilka en viss aktivitet bör utföras. Till exempel, du kan föreslå en grupp dvärgar att de skall sjunga på väg hem från gruvan. Om omständigheterna inte uppfylls innan formelns varaktighet tagit slut, utförs inte aktiviteten.

Extremt rimliga förslag kan ge offren en nackdel på sina räddningsslag (såsom -1, -2 eller så) om SL så bestämmer.

Materiell komponent: En orms tunga samt antingen en bit vaxkaka eller en droppe väldoftande olja.

Förstena

Förvandling

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Offret och all hans utrustning förvandlas omedelbart till en orörlig, livlös staty. Om denna staty skadas, erhåller varelsen (om den någonsin återförs till sin ursprungliga form) motsvarande skador. Varelsen är inte död (dess själ färdas inte vidare), men den tycks inte heller vara levande (ens om man använder magi för att undersöka detta). Endast varelser gjorda av kött och blod kan påverkas av denna formel.

Materiell komponent: Lite kalk, en droppe vatten samt en nypa jord eller sand.

Förstora person

Förvandling

Grad: Mag/Trk 1, Styrka 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får en humanoid varelse att växa, vilket dubblar dess storlek i alla riktningar och ökar dess vikt åtta gånger. Detta justerar personens storlekskategori till närmast större kategori. Personen erhåller en storleksjustering av -2 på Händighet och +2 på Styrka. Dessutom påverkar storleken hans attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

En Medelstor person som görs Stor av formeln upptar nu 2×2 meter och har en räckvidd i närstrid på 2 meter. Formeln förändrar inte personens fart.

Om det inte finns utrymme att växa så mycket som anges, växer personen så mycket det går och utför sedan ett test av Styrka (med sin nya, högre Styrka) för att se om han kan krossa det som hindrar hans växande. Om det lyckas förstörs inneslutningen och han växer till den storlek formeln anger. Om det misslyckas växer han inte mer än vad som finns plats men skadas inte av detta. Formeln kan alltså inte användas till att krossa en varelse genom att öka dess storlek.

All utrustning som bärs av personen förstoras också av formeln.

Närstrids- och skjutvapen gör mer skada. Magiska egenskaper förstoras inte — ett större +3 svärd är fortfarande +3. Ett förstorat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar den förstorate personens ägo. Det innebär att kastvapen gör normal skada eftersom de är normalstora när de träffar sitt mål. Projektiler från skjutvapen gör ökad skada eftersom deras skada beror mer på skjutvapnets storlek än på deras egen.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som ökar storlekar.

Förstora person motverkar och skingrar förmänskliga person.

Förstora person kan göras permanent med föreviga.

Materiell komponent: En nypa järnfilspån.

Förstora person, mångfaldig

Förvandling

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse per kastargrad, alla inom 9 meter från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får humanoida varelser att växa, vilket dubblar deras storlek i alla riktningar och ökar deras vikt åtta gånger. Detta justerar personernas storlekskategori till närmast större kategori. Personerna erhåller en storleksjustering av -2 på Händighet och +2 på Styrka. Dessutom påverkar storleken deras attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

En Medelstor person som görs Stor av formeln upptar nu 2×2 meter och har en räckvidd i närstrid på 2 meter. Formeln förändrar inte personernas fart.

Om det inte finns utrymme att växa så mycket som anges, växer varje person så mycket det går och utför sedan ett test av Styrka (med sin nya, högre Styrka) för att se om han kan krossa det som hindrar hans växande. Om det lyckas förstörs inneslutningen och han växer till den storlek formeln anger. Om det misslyckas växer han inte mer än vad som finns plats, men skadas inte av detta. Formeln kan alltså inte användas till att krossa varelser genom att öka deras storlek.

All utrustning som bärs av personerna förstoras också av formeln.

Närstrids- och skjutvapen gör mer skada. Magiska egenskaper förstoras inte — ett större +3 svärd är fortfarande +3. Ett förstorat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar den förstorade personens ägo. Det innebär att kastvapen gör normal skada eftersom de är normalstora när de träffar sitt mål. Projektiler från skjutvapen gör ökad skada eftersom deras skada beror mer på skjutvapnets storlek än på deras egen.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som ökar storlekar.

Förstora person motverkar och skingrar *förminska person*.

Materiell komponent: En nypa järnfilspån.

Förstå språk

Spådom

Grad: Brd 1, Prs 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Du kan förstå talat språk och läsa annars oförståeliga skrifter (såsom skrifter skrivna på ett annat språk). I båda fallen måste du vidröra varelsen som talar eller den okända skriften. Observera att förmågan att läsa skriften inte nödvändigtvis medför att det går att förstå dess mening, endast dess ordagranna betydelse. Observera också att formeln ger dig förmågan att förstå och läsa okända språk, inte tala och skriva dem.

Skrivet material kan genomläsas med en hastighet av en sida (cirka 250 ord) per minut (10 rundor). Magiska skrifter (trolleriskrift eller teurgiskrift) kan inte läsas, annat än att läsaren förstår att det är magiskt, men formeln är ofta användbar när det gäller att tyda skattkartor eller förstå varningar vid en skattkammare. Denna formel kan överlistas av vissa formler, såsom *hemlig sida* eller *illusionsskrift*. Den kan inte tolka koder eller avslöja meddelanden som dolts i vanlig text.

Förstå språk kan göras permanent med *föreviga*.

Materiella komponenter (trolleri): En nypa sot och några saltkorn.

Förställa sig själv

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1, Lurendrejeri 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan få dig själv — inklusive dina kläder, vapen, pansar och annan utrustning — att se annorlunda ut. Du kan förefalla en halvmeter kortare eller längre, tjock, tunn eller någonstans däremellan. Du kan dock inte förändra din kroppstyp. Till exempel, du kan välja att se ut som en människa, en annan humanoid eller någon varelse som åtminstone har människoform. I övrigt bestämmer du fritt hur mycket du vill förändra ditt utseende. Du kan välja att lägga till eller dölja någon mindre detalj, såsom en leverfläck eller ett skägg, eller se ut som en helt annan person.

Formeln ger inte förmågor eller beteenden som hör till den valda formen. Den förändrar inte heller hur du eller din utrustning uppfattas med känsel eller hörsel. En stridsyxas som ser ut som en dolk, känns fortfarande som en stridsyxa (speciellt när man blir träffad av den).

Om du använder denna formel till att förklä dig, erhåller du en fördel av +10 på testet av Förklädnad.

OBS: Varelser erhåller Viljeräddningsslag för att genomskåda bländverket bara om de kommer i närkontakt med illusionen (såsom när de vidrör dig och vad de känner inte stämmer med vad de ser).

Förställning

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/två kastargrader, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 12 timmar (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver eller Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Ja eller Nej

Du kan få målen — inklusive deras kläder, vapen, pansar och annan utrustning — att se annorlunda ut. Målen kan förefalla en halvmeter kortare eller längre, tjocka, tunna eller någonstans däremellan. Du kan dock inte förändra målens kroppstyp. I övrigt bestämmer du fritt hur mycket du vill förändra målens utseende.

Formeln ger inte förmågor eller beteenden som hör till den valda formen. Den förändrar inte heller hur målen eller deras utrustning uppfattas med känsel eller hörsel.

Om du använder denna formel som en förklädnad, erhåller varje mål en fördel av +10 på testet av Förklädnad.

OBS: Varelser erhåller Viljeräddningsslag för att genomskåda bländverket bara om de kommer i närkontakt med illusionen.

Påverkade varelser återtar sitt ursprungliga utseende om de blir dödade.

Ovilliga mål kan undkomma formelns effekt om de klarar ett Viljeräddningsslag eller använder sitt Formelmotstånd.

Förstärkt osynlighet

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig eller beröring

Mål: Du eller berörd varelse eller föremål som inte väger mer än 50 kg/kastargrad

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Varelsen eller föremålet som du berör syns inte mer, inte ens med mörkersyn. Om mottagaren bär på utrustning blir även denna osynlig. Om du kastar formeln på någon annan, kan inte ens du se mottagaren, såvida du inte redan har någon förmåga att se osynligt.

Föremål som mottagaren släpper blir genast synliga, medan föremål som han plockar upp blir osynliga om han gömmer den innanför sina osynliga kläder eller liknande. Ljus, däremot, blir aldrig osynligt, även om själva ljuskällan kan bli det (sålunda uppfattar man ljus utan att förstå varifrån det kommer). Varje del av ett föremål som mottagaren bär på men som sticker ut mer än 3 meter från honom, förblir (eller blir) synlig.

Mottagaren är dock inte ljudlös, och vissa situationer kan göra honom lätt att upptäcka (såsom fotspår som bildas av sig själva).

Förstärkt osynlighet kan göras permanent (endast på föremål) med *föreviga*.

Materiella komponenter (trolleri): En ögonfrans innesluten i en bit gummi arabicum.

Förvandla saker

Förvandling

Grad: Mag/Trk 8, Lurendrejeri 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller ett icke-magiskt föremål maximalt 3 m³/kastargrad

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Fasthet upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel förvandlar ett föremål eller en varelse till någon annan form enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar din kastargrad (eller det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 20. Så en 16:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 18 LT till en varelse av UG 16, men en 20:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 18.

Målets typ förändras till att matcha den nya formen.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han skall erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dödt.

Skada som erhålls i den nya formen kan skada eller döda den förvandlade varelsen. Om en människa förvandlas till en kristallvas som man sedan splittrar, leder det förmodligen till döden. I allmänhet sker skada så snart den nya formen deformeras genom fysisk påverkan.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *förvandla saker* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Varaktigheten hos formeln beror helt på hur radikal förvandling formeln innebär. SL bestämmer varaktigheten utifrån följande riktlinjer:

Det förvandlade målet är:	Ökning av varaktighetsindex *
Samma rike (djur-, växt- eller mineralriket)	+5
Samma klass (däggdjur, svampar, metaller, etc.)	+2
Samma storlekskategori	+2
Besläktade (kvist till träd, vargpäls till varg, etc.)	+2
Samma eller lägre Intelligens	+2

* Lägg samman alla som passar in. Jämför totala varaktighetsindex med följande tabell.

Varaktighetsindex	Varaktighet	Exempel
0	20 minuter	Småsten till människa
2	1 timma	Marionett till människa
4	3 timmar	Människa till marionett
5	12 timmar	Ödla till mantikora
6	2 dygn	Får till yllerock
7	1 vecka	Elefant till mantikora
9+	Permanent	Mantikora till elefant

Denna formel kan inte göra ett icke-magiskt föremål magiskt eller påverka magiska föremål alls. Inte heller kan den skapa material som har ett stor inneboende värde, såsom koppar, silver, guld, platina, ädelstenar, silke, mithril eller adamant. Den kan inte heller efterlikna de speciella egenskaper hos kallt järn som gör att det kan övervinna skadereduceringen hos vissa varelser.

Denna formel kan också användas till att efterlikna effekterna hos *avstena*, *förstena*, *förvandla sig själv*, *förveda metall*, *härda*, *mäktig omdaning*, *olycksbringande omdaning*, *omdaning* eller *upplösa*.

Materiella komponenter (trolleri): En droppe kvicksilver, en bit gummi arabicum samt rök.

Förveda metall

Förvandling

Grad: Drd 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Alla metallföremål inom ett utbrott (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (föremål) (se texten)

Denna formel förvandlar alla metallföremål inom dess område till trä. Vapen, pansar och andra metallföremål som bärs av varelser påverkas också. Magiska föremål gjorda av metall anses ha FM 20 + kastargraden för att stå emot denna formel. Artefakter kan aldrig förvandlas av dödlig magi. Vapen som förvandlas från metall till trä drabbas av en nackdel av -2 på attackslag och skadeslag. Dessutom minskar deras hårdhet från 10 till 5. Metallpansar som förvandlas från metall till trä förlorar 2 poäng av sin pansarfördel (nitat läder anses inte vara ett metallpansar i det här sammanhanget). Sköldar förlorar 1 poäng av sin sköldfördel (vilket gör en liten stålsköld helt värdelös). Vapen som förvandlats av denna formel splittras om deras attackslag visar 1 eller 2 och pansar och sköldar som förvandlats förlorar ytterligare 1 poäng fördel på PK (pansar har en minsta fördel av +2) varje gång attackslaget mot deras bärare visar 19 eller 20. Dessutom har ju sköldar av trä bara 5 i hårdhet istället för 10.

Endast *begränsad önskning*, *mirakel*, *önskning* eller liknande magi kan återställa de förvandlade föremålen till sin metalliska form igen. I brist på sådan magi kommer, till exempel, en metall dörr som förvandlats till trä för alltid att vara en trädörr.

Förvirring

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 4, Lurendrejeri 4

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Alla varelser inom ett utbrott (cirkel, 4m radie) från en given punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får målen att bli tillfälligt förvirrade, ur stånd att styra sina egna handlingar. Varelser som påverkas av denna formel beter sig slumpmässigt, såsom anges på följande tabell:

1t% Beteende

- | | |
|--------|--|
| 01–10 | Attackerar dig med ett närstrids- eller avståndsvapen (eller rör sig mot dig om en attack inte är möjlig). |
| 11–20 | Agerar normalt. |
| 21–50 | Gör ingenting annat än babblar osammanhängande. |
| 51–70 | Flyr bort från dig i full fart. |
| 71–100 | Anfaller den närmaste varelsen (i det här sammanhanget räknas inte en förtrogen). |

En förvirrad varelse som inte kan utföra den angivna handlingen står bara och babblar osammanhängande istället. Anfallare får ingen speciell fördel om de anfaller en förvirrad varelse. En förvirrad varelse som blir attackerad kommer automatiskt att attackera sina anfallare i sitt nästa drag, under förutsättning att den fortfarande är förvirrad när dess drag börjar. Notera att en förvirrad varelse inte kan utföra gratisattacker mot en varelse som han inte redan är inriktad på att attackera.

Materiell komponent (trolleri): En uppsättning med tre nötskal.

Förvirring, lägre

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får målet att bli tillfälligt förvirrat, ur stånd att styra sina egna handlingar. Varelsen som påverkas av denna formel betar sig slumpmässigt, såsom anges på följande tabell:

1t% Beteende

01–10 Attackerar dig med ett närstrids- eller avståndsvapen (eller rör sig mot dig om en attack inte är möjlig).

11–20 Agerar normalt.

21–50 Gör ingenting annat än babblar osammanhängande.

51–70 Flyr bort från dig i full fart.

71–100 Anfaller den närmaste varelsen (i det här sammanhanget räknas inte en förtrogen).

En förvirrad varelse som inte kan utföra den angivna handlingen står bara och babblar osammanhängande istället. Anfallare får ingen speciell fördel om de anfaller en förvirrad varelse. En förvirrad varelse som blir attackerad kommer automatiskt att attackera sina anfallare i sitt nästa drag, under förutsättning att den fortfarande är förvirrad när dess drag börjar. Notera att en förvirrad varelse inte kan utföra gratisattacker mot en varelse som han inte redan är inriktad på att attackera.

Materiell komponent: En uppsättning med tre nötskal.

Förvisning

Avsvärjelse

Grad: Prs 6, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En eller flera varelser från en annan existens, som alla måste vara inom 9 m från varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel gör det möjligt för dig att tvinga bort en varelse från en annan existens från din hemmaexistens. Totalt 2 LT varelser per kastargrad kan förvisas.

För att öka chansen att lyckas kan du förevisa minst ett föremål eller ämne som varelsen hatar, fruktar eller på annat vis motsätter sig. För varje sådant föremål eller ämne som du använder, erhåller du en fördel av +1 på testet av kastargrad mot eventuell FM och ökar SG för räddningsslagen mot formeln med +2.

SL kan bestämma att vissa sällsynta föremål eller ämnen fungerar dubbelt så bra och alltså ger dubbelt så stora fördelar.

Fokus (trolleri): Något föremål eller ämne som är obehagligt för målet (valfritt, se ovan).

Förändra sig själv

Förvandling

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du byter form till en varelse av samma typ som din normala form enligt specialförmågan Formändring [Byta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya formen måste vara inom en storlekskategori från din normala storlek. Maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad, till ett maximum av UG 5. Du kan förändra dig till en varelse av din egen sort eller till och med till dig själv (om du av någon anledning tvingats till en annan form).

Dina nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte du förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla dig till en framgångsrik tyngdlyftare för att du skall erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

Galenskap

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får målet att bli permanent förvirrat, ur stånd att styra sina egna handlingar. Varelsen som påverkas av denna formel beter sig slumpmässigt, såsom anges på följande tabell:

1t%	Beteende
01–10	Attackerar dig med ett närstrids- eller avståndsvapen (eller rör sig mot dig om en attack inte är möjlig).
11–20	Agerar normalt.
21–50	Gör ingenting annat än babblar osammanhängande.
51–70	Flyr bort från dig i full fart.
71–100	Anfaller den närmaste varelsen (i det här sammanhanget räknas inte en förtrogen).

En förvirrad varelse som inte kan utföra den angivna handlingen står bara och babblar osammanhängande istället. Anfallare får ingen speciell fördel om de anfaller en förvirrad varelse. En förvirrad varelse som blir attackerad kommer automatiskt att attackera sina anfallare i sitt nästa drag, under förutsättning att den fortfarande är förvirrad när dess drag börjar. Notera att en förvirrad varelse inte kan utföra gratisattacker mot en varelse som han inte redan är inriktad på att attackera.

Häva förbannelse botar inte *galenskap*. Endast *begränsad önskning*, *hela, högre återställning*, *mirakel* och *önskning* kan hjälpa varelsen.

Gasform

Förvandling

Grad: Luft 3, Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: (V), S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** En villig, kroppslig varelse**Varaktighet:** 2 minuter/kastargrad (A)**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Nej

Målet och all dess utrustning blir ogripbar, dimmig och genomskinlig. Dess fysiska pansar (inklusive hårdhud) blir värdelöst, fast Händighetsjustering, storleksjustering, avvärjningsfördelar, duckafördelar och pansarfördelar från annat än fysiskt pansar (till exempel från formeln *magikerpansar*) gäller fortfarande. Målet erhåller skadereducering 10/magi och blir immun mot gifter och fataliteter. Målet kan inte attackera fysiskt eller kasta formler med verbala, somatiska, materiella eller fokus-komponenter så länge det befinner sig i gasform. (Notera att detta fortfarande möjliggör vissa formler om de metamagiska knepen Tyst formel, Stillsam formel och/eller Undslippa material används.) Målet förlorar alla övernaturliga förmågor när det befinner sig i gasform. Om målet har en beröringsformel aktiv, laddas den ur utan effekt när denna formel kastas.

Den gasformiga varelsen kan inte springa, men kan flyga (fart 3, perfekt manövrerbarhet). Den kan passera genom små hål och smala öppningar, även tunna springor, med allt det den bar på eller höll i händerna, så länge som formeln varar. Den gasformiga varelsen påverkas starkt av vinden och kan inte ta sig ner i vatten eller andra vätskor. Den kan inte heller hantera normala föremål eller aktivera magiska föremål, inte ens de den har med sig i gasform. Kontinuerligt verkande magiska föremål är fortfarande aktiva, men deras effekt kan ibland vara meningslös.

En präst, magiker eller trollkonstnär behöver inte yttra ett ljud för kasta denna formel, medan en bard däremot måste sjunga, spela musik eller framföra ett kväde som verbal komponent.

Materiell komponent (trolleri): En bit gasbinda och en rökslinga.

Gastens hand

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 2**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** Berörd levande humanoid**Varaktighet:** 1d6+2 rundor**Räddningsslag:** Fasthet upphäver**Formelmotstånd:** Ja

Denna formel ger dig tillgång till negativ energi, vilket gör det möjligt för dig att förlama en humanoid varelse i 1t6+2 rundor genom en lyckad beröringsattack i närstrid.

Dessutom, utsöndrar den förlamade motståndaren en likstank som orsakar kväljningar och illamående upp till 3 meter omkring honom. Var och en inom denna radie (förutom du) måste klara ett Fasthetsräddningsslag för att inte bli äcklad. Äcklade varelser drabbas av en nackdel av -2 på alla attackslag, skadeslag med vapen, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester under formelns hela varaktighet. En *avgifta* avlägsnar effekten från en äcklad varelse och varelser som är immuna mot gifter påverkas inte av stanken.

Materiell komponent: En bit tyg från en gasts klädnad eller en nypa jord från en gasts boning.

Genväg

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 7, Resor 8**Komponenter:** V**Tidsåtgång:** 1 handling

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En eterisk öppning (1,5m×2,5m, 3 meter + 50cm/kastargrad djup)

Varaktighet: En användning/två kastargrader

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en eterisk väg genom trä-, gips-, tegel- eller stenväggar, men inte väggar av andra material. *Genvägen* är osynlig och oåtkomlig för alla varelser utan dig, och bara du kan använda den. Du försvinner när du kliver in i *genvägen* och dyker upp igen när du kommer ut ur den. Om du så önskar, kan du medföra en annan varelse (Medelstor eller mindre) genom *genvägen*. Detta räknas som två användningar av *genvägen*. *Genvägen* släpper inte igenom ljus, ljud eller formeffeekter och inte ens du kan se igenom den utan att färdas genom den. Formeln kan alltså förse dig med en flyktväg, fast vissa monster, såsom fasspindlar, följer lätt efter. *Sannsyn* och liknande magi avslöjar närvaron av *genvägen*, men tillåter inte användning av den.

En *genväg* kan givetvis skingras med *skingra magi*. Om någon befinner sig inne i *genvägen* när den skingras, knuffas han ut ur den utan att skadas.

Du kan tillåta att andra varelser använder *genvägen* genom att fastställa något aktiveringsvillkor för den när formeln kastas. Sådana villkor kan vara hur enkla eller komplicerade som du önskar. De kan baseras på en varelses namn, identitet eller livsåskådning eller på någon annan observerbar handling eller särdrag. Opåtagliga egenskaper, såsom grad, klass, LT eller livspoäng godtas inte.

En *genväg* kan göras permanent med *föreviga*.

Giftmoln

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Ett moln (6m högt) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet delvis (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Tjock gulgrön dimma breder ut sig från den punkt du utser. Dimman blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

Dimmans ångor dödar alla levande varelser med 3 eller färre LT (inget RS). Levande varelser med 4–6 LT dör om de inte klarar sitt Fasthetsräddningsslag (då erhåller de bara 1t4 poäng Fysikskada i ditt drag varje runda så länge de befinner sig i dimman).

Levande varelser med fler än 6 LT erhåller 1t4 poäng Fysikskada i ditt drag varje runda så länge de befinner sig i dimman (ett lyckat Fasthetsräddningsslag halverar skadan). Det hjälper inte att hålla andan, men varelser som är immuna mot gifter skadas givetvis inte av den här formeln.

Molnet rör sig bort från du 3 meter varje runda – alltid utmed marken. Räkna ut molnets utbredning på nytt varje runda baserat på dess nya centrumpunkt 3 meter längre bort från där du befann dig när du kastade formeln. Eftersom ångorna är tyngre än luft, sjunker de alltid till den lägsta punkten inom området. De rinner till och ner i hål om det finns. Molnet kan inte ta sig igenom vätskor och formeln kan inte kastas under vattnet.

En måttlig vind (5–9 m/s) skingrar molnet på 4 rundor, medan en hård vind (10 m/s eller mer) skingrar det på en enda runda.

Gnistvirvel

Illusion (Mönster) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Färggranna ljus i en utbredning (6m radie)

Varaktighet: Koncentration + 2 rundor

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Ett virvlande mönster av skärande, gnistrande färger skapar i luften en väv, som påverkar varelser inom den. Formeln påverkar det antal LT av varelser som motsvarar din kastargrad (maximalt 20). Varelser med minst antal LT påverkas först. Om två varelser har samma antal LT, påverkas den närmast centrumpunkten först (om avståndet också är lika, slå tärning). Överblivna LT som inte räcker till för att påverka en varelse, är helt bortkastade. Formeln påverkar varje offer enligt det antal LT de har:

6 eller färre: Medvetlös i 1t4 rundor, sedan bedövade i 1t4 rundor och till sist förvirrade i 1t4 rundor. (Räkna ett resultat av medvetlös som bedövad för icke-levande varelser.)

7 till 12: Bedövade i 1t4 rundor, därefter förvirrade i 1t4 rundor.

13 eller fler: Förvirrade i 1t4 rundor.

Blinda varelser påverkas inte av formeln.

Materiell komponent: Ett litet kristallprisma.

Godhetsbarriär

Avsvärjelse [Ond]

Grad: Prs 3, Ondska 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Område: Utflöde (3m) ifrån berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar alla varelser inom området mot attacker från goda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser.

De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av goda varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Onda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller

pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel har en speciell funktion som du kan välja när formeln kastas. En *godhetsbarriär* kan fokuseras inåt istället för utåt. I det fallet fungerar den som ett orörligt, temporärt magiskt fängelse för en icke-ond tillkallad varelse (som till exempel av formeln *rekryterad*) i upp till 24 timmar per kastargrad, under förutsättning att du kastar formeln som tillkallar varelsen inom 1 runda från det att du kastar *godhetsbarriär*. Varelsen kan inte ta sig över cirkelns kant.

Du måste övervinna varelsens FM för att kunna hålla den fången, men avvärjningsfördel, motståndsfördelar och skyddet mot mental kontroll gäller oberoende av fiendens FM.

Om varelsen är alltför stor för att rymmas inom formelns område, fungerar den som ett *godhetsskydd* för endast denna varelse.

Denna formel kan inte kombineras med *godhetsskydd* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas (eller hållas fängslad).

Godhetsskydd

Avsvärjelse [Ond]

Grad: Prs 1, Ondska 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar en varelse mot attacker från goda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. Den skapar en magisk barriär runt målet cirka 1dm ut från kroppen. Barriären följer med målet och har tre effekter:

Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från och effekter skapade av goda varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Onda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel kan inte kombineras med *godhetsbarriär* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas.

Gravkyla

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller varelser (maximalt 1 varelse/kastargrad)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Beröringen från din hand, som nu glöder med blåskimrande energi, skadar själva livskraften hos levande varelser. Varje beröring överför negativ livskraft som orsakar 1t6 poäng skada och eventuellt också 1 poäng tillfällig skada i Styrka. (Ett lyckat Fasthetsräddningsslag förhindrar att Styrkan blir skadad.) Du kan utföra denna beröringsattack i närstrid maximalt en gång per kastargrad.

Mot vandöda har formeln en annorlunda effekt. De drabbas inte av varken skada eller förlust av Styrka, men de måste klara ett Viljeräddningsslag för att inte bli panikslagna och fly i 1t4 rundor + 1 runda per kastargrad.

Gudagåva

Åkallan

Grad: Prs 1, Pal 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut

Du åkallar din guds styrka och visdom för att erhålla en turfördel av +1 på attackslag och skadeslag för varje tre kastargrader du har (minst +1, maximalt +3). Skadefördelen räknas bara på skada från vapen eller vapenlösa attacker, inte skada från formler.

Gudakraft

Åkallan

Grad: Prs 4, Krig 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Du åkallar din guds styrka och visdom för att uppfyllas av oerhörd styrka och stridsfärdighet. Din grundattackfördel blir lika med din figurgrad (vilket kan ge dig ytterligare attacker), du erhåller en förbättringsfördel av +6 på Styrka och 1 tillfälligt livspoäng per kastargrad.

Gå på luft

Förvandling [Luft]

Grad: Luft 4, Prs 4, Drd 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En varelse (gigantisk eller mindre)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den förvandlade varelsen kan gå på luft precis som om han gick på fasta marken. Att gå uppåt är som att gå uppför en backe. Den maximala lutningen som är möjlig (uppåt eller neråt) är 45 grader, och varelsen kan endast hålla halv fart då.

En hård vind (10 m/s eller mer) kan föra luftvandraren framåt eller hindra hennes färd. Vid slutet av luftvandrarens drag varje runda, blåser vinden honom 1 meter bakåt för varje 1 m/s av vindhastighet. Varelsen kan också, om SL så bestämmer, drabbas av ytterligare hinder i speciellt hårt väder, såsom okontrollerbar förflyttning eller skada från vindens härjningar.

Om formeln varaktighet skulle upphöra medan varelsen fortfarande befinner sig i luften, avtar magin långsamt. Varelsen faller sakta neråt med 18 meter per runda under 16 rundor. Om den når marken under den tiden, landar den mjukt. Om inte, faller den resten av sträckan och erhåller normal fallskada. Eftersom en formel som skingras praktiskt sett upphör, gäller denna regel även om formeln skingras, men inte om den upphävs av ett antimagiskt fält.

Du kan kasta *gå på luft* på ett speciellt tränat riddjur så att det kan ridas genom luften. Du tränar ett riddjur för luftvandring (räknas som ett trick) med en veckas arbete och ett test av färdigheten Hantera djur (SG 25).

Gå på vatten

Förvandling

Grad: Prs 3, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En berörd varelse/kastargrad

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den förvandlade varelsen kan gå på en vätska precis som om han gick på fasta marken. Gyttja, olja, snö, kvicksand, rinnande vatten, is, ja till och med över lava kan den ta sig fram med enkelhet. (Varelser som går över lava drabbas förstås fortfarande av skada från hettan.) Varelsen kan gå, springa, storma eller röra sig på annat vis över vätskeytan precis som om det vore normal mark.

Om formeln kastas medan mottagaren befinner sig helt eller delvis under vattnet, förs han upp till ytan med en fart av 18 meter per runda tills han står ovanpå den.

Gömma föremål

Avsvärjelse

Grad: Brd 1, Prs 3, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört föremål, maximalt 50kg/kastargrad

Varaktighet: 8 timmar (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel gömmer ett föremål från upptäckt av spådomsmagi, såsom *varseblivning* eller *kristallkolor*. Ett försök till upptäckt kommer att misslyckas helt (om spådomen är målriktad mot föremålet) eller bara inte uppfatta föremålet (om spådomen är riktad mot en plats, person eller föremål helt intill).

Materiell komponent (trolleri): En bit skinn från en kameleont.

Hals över huvud

Förvandling

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1, Resor 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Din gående fart ökar med 9 meter. Denna ökning räknas som en förbättringsfördel. Formeln har ingen effekt på annan typ av förflyttning, grävande, klättrande, flygande eller simmande. Liksom alla andra effekter som ökar din fart, påverkar detta din hoppförmåga (se färdigheten Hoppa).

Hejda djur

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Djur 2, Drd 2, Jgr 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Ett djur

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målet för formeln blir som fastfrusen, hjälplöst stilla, ur stånd att röra sig. Djuret är fortfarande medvetet om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Djuret kan dock utföra rent mentala handlingar. I varje runda, i sitt drag (eventuellt med början i samma runda som han blev hejdad), erhåller det ett nytt räddningsslag för att försöka bryta förtrollningen. Detta är en lång handling som inte orsakar gratisattacker.

En bevingad varelse kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Hejda monster

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 4, Lag 6, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målet för formeln blir som fastfrusen, hjälplöst stilla, ur stånd att röra sig. Målet är fortfarande medvetet om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Målet kan dock utföra rent mentala handlingar, såsom att kasta en formel som helt saknar komponenter. I varje runda, i sitt drag (eventuellt med början i samma runda som han blev hejdad), erhåller det ett nytt räddningsslag för att försöka bryta förtrollningen. Detta är en lång handling som inte orsakar gratisattacker.

En bevingad varelse kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Materiell komponent (trolleri): En liten rak metallbit av järn eller annan hård metall.

Hejda monster, mångfaldig

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En eller flera levande varelser, som alla måste vara inom 9 m från varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målen för formeln blir som fastfrusna, hjälplöst stilla, ur stånd att röra sig. Målen är fortfarande medvetna om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Målen kan dock utföra rent mentala handlingar, såsom att kasta en formel som helt saknar komponenter. I varje runda, i sitt drag (eventuellt med början i samma runda som han blev hejdad), erhåller varje mål ett nytt räddningsslag för att försöka bryta förtrollningen. Detta är en lång handling som inte orsakar gratisattacker.

En bevingad varelse kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Materiell komponent: En liten rak metallbit av järn eller annan hård metall.

Hejda person

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Prs 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En humanoid varelse som är Medelstor eller mindre

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målet för formeln blir som fastfrusen, hjälplöst stilla, ur stånd att röra sig. Målet är fortfarande medvetet om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Han kan dock utföra rent mentala handlingar, såsom att kasta en formel som helt saknar komponenter. I varje runda, i sitt drag (eventuellt med början i samma runda som han blev hejdad), erhåller han ett nytt räddningsslag för att försöka bryta förtrollningen. Detta är en lång handling som inte orsakar gratisattacker.

En bevingad varelse kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Fokus (trolleri): En liten rak järnbit.

Hejda person, mångfaldig

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En eller flera humanoida varelser, som alla måste vara inom 9 m från varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Målen för formeln blir som fastfrusna, hjälplöst stilla, ur stånd att röra sig. Målen är fortfarande medvetna om sin omgivning, men kan inte utföra några fysiska handlingar. Målen kan dock utföra rent mentala handlingar, såsom att kasta en formel som helt saknar komponenter. I varje runda, i sitt drag (eventuellt med början i samma runda som han blev hejdad), erhåller varje mål ett nytt räddningsslag för att försöka bryta förtrollningen. Detta är en lång handling som inte orsakar gratisattacker.

En bevingad varelse kan inte flaxa med vingarna och faller. En simmare kan inte simma längre och kan drunkna.

Fokus (trolleri): En liten rak järnbit.

Hejda vandöda

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Maximalt tre vandöda, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får maximalt tre vandöda att bli helt orörliga. Icke-intelligenta vandöda (såsom skelett och zombier) erhåller inget räddningsslag, men intelligenta vandöda kan undvika effekten med ett lyckat Viljeräddningsslag. Om formeln lyckas blir de vandöda helt orörliga under formelns varaktighet (liknande effekten som *hejda monster* har på levande varelser). Effekten bryts omedelbart om de hejdade vandöda blir attackerade eller på annat vis skadade.

Materiell komponent: En nypa svavel blandat med vitlökspulver.

Hela

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 6, Drd 7, Läkning 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel tillåter dig att leda in positiv energi i en varelse för att eliminera både sjukdomar och skador. Den avlägsnar fullständigt och omedelbart följande tillstånd från målet: bedövd, bländad, dövd, egenskapsskadad, förblindad, förbryllad, förgiftad, *förvirrad*, *galen*, illamående, slutkörd, smittad, *svagsint*, utmattad och äcklad. Dessutom läker den 10 poäng skada per kastargrad upp till maximalt 150 poäng skada.

Hela kan dock inte avlägsna negativa grader, återställa permanent förlorade grader eller permanent egenskapstappning.

Om den används mot en vandöd varelse, fungerar den precis som *skada*.

Hela, mångfaldig

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 9, Läkning 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En eller fler varelser, som inte får vara mer än 9 meter ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel tillåter dig att leda in positiv energi i varelser för att eliminera både sjukdomar och skador. Den avlägsnar fullständigt och omedelbart följande tillstånd från målen: bedövad, bländad, döv, egenskapsskadad, förblindad, förbryllad, förgiftad, *förvirrad*, *galen*, illamående, slutkörd, smittad, *svagsint*, utmattad och äcklad. Dessutom läker den 10 poäng skada per kastargrad på varje mål upp till maximalt 250 poäng skada per mål.

Hela kan dock inte avlägsna negativa grader, återställa permanent förlorade grader eller permanent egenskapstappning.

Om den används mot vandöda varelser, fungerar den precis som *skada*.

Hela riddjur

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Pal 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ditt speciella riddjur

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel tillåter dig att leda in positiv energi i ditt speciella riddjur (vanligtvis en stridshäst) för att eliminera både sjukdomar och skador. Den avlägsnar fullständigt och omedelbart följande tillstånd från riddjuret: bedövad, bländad, döv, egenskapsskadad, förblindad, förbryllad, förgiftad, *förvirrad*, *galen*, illamående, slutkörd, smittad, *svagsint*, utmattad och äcklad. Dessutom läker den 10 poäng skada per kastargrad upp till maximalt 150 poäng skada.

Hela kan dock inte avlägsna negativa grader, återställa permanent förlorade grader eller permanent egenskapstappning.

Helga

Åkallan [God]

Grad: Prs 5, Drd 5

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: Ett dygn

Räckvidd: Beröring

Område: Utflöde (12 meter) ifrån berörd punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Denna formel gör en särskild plats eller byggnad till en helig plats. Detta innebär fyra saker.

1. Alla varelser inom området är skyddade mot attacker från onda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av onda varelser. Formeln förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet

förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. På liknande sätt förhindrar formeln att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Formeln förhindrar även kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Goda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Dessa effekter kan inte kombineras med *ondskeskydd* eller *ondskebarriär*.

2. Alla tester av Utstrålning för att fördriva vandöda erhåller en heligfördel av +4 och tester av Utstrålning för att förmana vandöda drabbas av en helignackdel av -4. Formelmotstånd hjälper inte mot denna effekt. (OBS: Denna inskränkning gäller inte när en druid kastar formeln.)

3. En död kropp som läggs till vila på en *helgad* plats kan inte förvandlas till en vandöd varelse.

4. Du kan välja att förstärka den *helgade* platsen med ytterligare en formel. Denna andra formel varar i ett år och har effekt inom hela det *helgade* området oberoende av dess normala varaktighet och område/effekt. Du kan bestämma om denna formels effekt gäller alla varelser, endast varelser som delar din religion eller livsåskådning eller varelser som tillhör en annan religion eller livsåskådning. När året är till ända, upphör formelns varaktighet, men den kan förnyas, eller ersättas av en annan, genom att man kastar *helga* på nytt.

Formler som kan bindas till den heliga platsen omfattar *avlägsna fruktan*, *avslöja lögn*, *dagsljus*, *dimensionsankare*, *dödsskydd*, *energiskydd*, *fri rörlighet*, *hjälp*, *injaga fruktan*, *motstå energi*, *mäktigt mörker*, *mörker*, *onda ögat*, *osynlighetsrensning*, *sanningscirkel*, *skingra magi*, *tungomål*, *tystnad*, *upptäcka godhet*, *upptäcka magi*, *uthärda elementen* och *välsignelse*. Räddningsslag och formelmotstånd kan gälla för en del av dessa formler. (Se respektive formels beskrivning för detaljer.)

Ett givet område kan bara mottaga en *helga* (och dess bundna formel) i taget.

Helga motverkar men skingrar inte *vanhelga*.

Materiella komponenter: Örter, oljor och rökelse värda minst 1000 gp, plus ytterligare 1000 gp per grad hos den formel du vill binda till området.

Helig aura

Avsvärjelse [God]

Grad: Prs 8, Godhet 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Mål: En varelse/kastargrad inom ett utbrott(6m) från dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

En gudomlig strålgans omgärdar målen, vilket skyddar dem från attacker, ger dem kraft att motstå ondskefull magi och förblindar de onda som skadar dem. Denna avsvärjelse har fyra effekter:

1. Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK och en motståndsfördel av +4 på alla räddningsslag (inte bara mot onda varelser).

2. Den skyddade varelsen erhåller FM 25 mot onda formler och formler som kastas av onda varelser.

3. Avsvärjelsen förhindrar besatthet och mental kontroll, precis som *ondskeskydd* gör.

4. En ond varelse som lyckas träffa den skyddade varelsen med en närstridsattack blir slagen med blindhet (Fasthetsräddningsslag upphäver).

Fokus: Ett litet relikskrin innehållande någon helig relik. Relikskrinet kostar minst 500 gp.

Helig vrede

Åkallan [God]

Grad: Godhet 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Utbrott (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja delvis (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar helig kraft för att förgöra sina fiender. Endast onda och neutrala varelser skadas av formeln – goda varelser är helt opåverkade.

Formeln orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t8) på onda varelser (eller 1t6 poäng skada per kastargrad, maximalt 10t6, mot onda utomvärldingar) och förblindar dem i en runda. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och förhindrar blindhet.

Formeln orsakar bara halv skada på varelser som varken är goda eller onda, och de blir aldrig förblindade. De kan halvera skadan igen (ner till en fjärdedel av tärningsresultatet) med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Heligt ord

Åkallan [God, Ljud]

Grad: Prs 7, Godhet 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Icke-goda varelser inom en utbredning (12 meter) ifrån dig

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Icke-goda varelser som hör det heliga ordet drabbas av följande:

LT	Effekt
Samma som kastargraden	Döv
Upp till kastargraden – 1	Blind, döv
Upp till kastargraden – 5	Förlamad, blind, döv
Upp till kastargraden – 10	Dödad, förlamad, blind, döv

Effekterna räknas samman (även om det inte gör så mycket extra om man blir förlamad, blind och döv när man ändå blir dödad). Inget räddningsslag ges mot denna effekt.

Döv: Varelsen blir döv (se *blindhet/dövhet*) under 1t4 rundor.

Blind: Varelsen blir blind (se *blindhet/dövhet*) under 2t4 rundor.

Förlamad: Varelsen är förlamad och hjälplös under 1t10 minuter, oförmågan att röra sig eller agera på något vis.

Dödad: Levande varelser dör. Vandöda varelser blir förstörda.

Dessutom, om du befinner dig på din hemmaexistens, blir icke-goda varelser inom formelns område omedelbart förvisade tillbaka till sin hemmaexistens. Varelser som förvisas på detta vis kan inte återvända på minst ett dygn. Denna effekt sker antingen varelsen hör det heliga ordet eller inte. Varelsen kan undgå att bli förvisad genom ett lyckat Viljeräddningsslag (med en nackdel av –4).

Varelser med fler LT än din kastargrad påverkas inte av formeln.

Heligt svärd

Åkallan [God]

Grad: Pal 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört närstridsvapen

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel tillåter dig att flöda in helig kraft i det närstridsvapen du önskar. Vapnet räknas därefter som ett +5 heligt vapen (en förbättringsfördel av +5 på attack och skada och 2t6 extra skada mot onda fiender). Det utstrålar även en *ondskebarriär*. Denna skyddar en varelse mot attacker från onda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. Detta innebär tre saker:

1. En skyddad varelse erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av goda varelser.

2. Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. På liknande sätt förhindrar formeln att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

3. Skyddet förhindrar även kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Goda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Om *ondskebarriärens* varaktighet upphör, skapar vapnet en ny i ditt drag som en fri handling. Formeln upphör automatiskt 1 runda efter att vapnet lämnar din hand av någon anledning. Du kan inte ha mer än ett *heligt svärd* aktivt i taget.

Om denna formel kastas på ett redan magiskt vapen, ersätter denna formel vapnets normala fördelar och andra krafter med sina egna. Normala fördelar och krafter återvänder först när denna formels varaktighet upphört. Formeln kan inte kombineras med *välsigna vapen* eller någon annan formel som förändrar vapnets egenskaper på något vis.

Formeln fungerar inte på artefakter.

OBS: Fördelen av att vapnet är mästerligt staplar inte med en magisk förbättringsfördel.

Hemfärdsord

Besvärjelse [Teleportation]

Grad: Prs 6, Drd 8

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och berörda föremål eller villiga varelser

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Nej eller Ja (harmlös, föremål)

Denna formel teleporterar dig omedelbart hem till en förbestämd tillflyktsort när den kastas. Du måste utse denna tillflyktsort redan när formeln prepareras och platsen måste vara välkänd. Den faktiska ankomstpunkten är ett bestämt område som inte är större än 3×3 meter. Du kan transporteras

en obegränsad sträcka inom samma existens, men inte alls mellan existenser. Du kan transportera, förutom dig själv, all utrustning du bär på, så länge den inte överstiger din maximala belastning. Du kan också ta med dig en villig varelse av Medelstor eller mindre storlek (och som för bära utrustning upp till sin maximala belastning) per tre kastargrader. En Stor varelse räknas som två, en Jättestor som fyra, en Gigantisk som åtta och en Kollosal som sexton varelser. Alla varelser som skall transporteras måste vara i kontakt med varandra (och med dig) när formeln kastas. Om denna gräns överskrids misslyckas formeln helt.

En ovillig varelse kan inte transporteras med denna formel. På samma sätt kan en ägare till ett föremål förhindra att det transporteras bort genom att lyckas med ett Viljeräddningsslag (eller sitt FM). Obevakade, icke-magiska föremål erhåller inga räddningsslag.

Hemlig sida

Förvandling

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: En sida, maximalt 30dm² stor

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel förändrar innehållet på en sida så att det förefaller vara något helt annat. Sålunda kan en skattkarta förvandlas till en instruktion om hur man polerar spatserkäppar av ebenholts. En trolleriskrift kan fås att se ut som en sida bokföring eller en helt annan formel. *Krafttrunor* eller *ormsigill* kan kastas på samma sida som denna formel.

Inte ens *förstå språk* kan avslöja sidans verkliga innehåll. Du kan själv läsa dess verkliga innehåll genom att uttala ett hemligt ord, studera innehållet och sedan återföra den till en hemlig sida igen när du så önskar. Du kan också avlägsna formeln genom att upprepa det hemliga ordet två gånger i rad. En *upptäcka magi* avslöjar svag magi på sidan, men inget om dess verkliga innehåll. *Sannsyn* avslöjar att sidan har ett dolt innehåll, men innehållet kan inte tydas såvida den inte kastas i kombination med *förstå språk*. Formeln kan skingras och dessutom kan det dolda innehållet förstöras med en *radera*.

Materiell komponent: En nypa pulver av sillfjäll och essens av irrbloss.

Hitta fällor

Spådom

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Du erhåller en insikt i hur fällor fungerar. Du erhåller en insiktsfördel motsvarande halva kastargraden (maximalt +10) på test av Leta för att hitta fällor medan formeln varar.

Observera att formeln inte ger dig någon förmåga att desarmera de fällor du hittar.

Hitta föremål

Spådom

Grad: Brd 2, Prs 3, Mag/Trk 2, Resor 2

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Klot (upp till räckvidden) runt dig

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du uppfattar riktningen till ett välkänt föremål eller ett föremål som du har en klar bild av. Formeln kan påvisa riktningen till föremål såsom kläder, juveler, möbler, verktyg, vapen eller rent av en stegen. Du kan leta efter allmänna ting, såsom en trappa, ett svärd eller en ädelsten, vilket innebär att formeln kommer att visa på riktningen till det närmaste föremålet av den typen. Ett försök att lokalisera ett specifikt föremål, såsom ett visst smycke, kräver att du har en korrekt mental bild av föremålet. Om bilden inte överensstämmer tillräckligt väl med verkligheten, misslyckas formeln. Du kan inte söka efter ett unikt föremål (såsom "Baron Vulens sigillring"), såvida du inte har observerat just detta föremål själv (på plats, inte bara genom någon spådom).

Denna formel blockeras av bly. Varelsen kan inte lokaliseras av denna formel. *Förvandla saker* kan göra det omöjligt att hitta det man söker.

Fokus: En grenklyka.

Hitta varelse

Spådom

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Klot (upp till räckvidden) runt dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du uppfattar riktningen till en känd varelse.

Du vrider dig sakta runt och förnimmer när du tittar i den riktning varelsen befinner sig, under förutsättning att den befinner sig inom formelns räckvidd. Du förnimmer också i vilken riktning varelsen rör sig (om den gör det).

Formeln kan lokalisera en varelse av en specifik typ (såsom en människa eller en enhörning) eller en specifik varelse som du känner. Den kan inte lokalisera en varelse av en allmän typ (såsom en humanoid eller ett odjur). För att kunna lokalisera en viss typ av varelse, måste du ha sett en sådan varelse på nära håll (inom 9 meter) vid minst ett tillfälle. Formeln lokaliserar den närmaste varelsen av den specifika typen om mer än en sådan varelse finns inom räckvidden. Ett försök att lokalisera en specifik varelse kräver att du har en korrekt mental bild av varelsen. Om bilden inte överensstämmer tillräckligt väl med verkligheten, misslyckas formeln. Du kan inte söka efter en unik varelse, såvida du inte har observerat just denna varelse själv (på plats, inte bara genom någon spådom).

Rinnande vatten blockerar denna formel. Den kan inte lokalisera föremål. Den låter sig luras av *ersättare*, *oupptäckt*, *omdaning* och *omforma sig själv*. En varelse som kan byta form kan bara lokaliseras om den befinner sig i samma form som du letar efter.

Materiell komponent: En bit päls från en blodhund.

Hjälp

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 2, Godhet 2, Tur 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Mottagaren erhåller en moralfördel av +1 på attackslag och räddningsslag mot fruktan, plus 1t8 +1 poäng per kastargrad (maximalt +10) tillfälliga livspoäng.

Hjälpande hand

Åkallan

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 8 km

Effekt: Spöklik hand

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar en spöklik hand som du sedan kan sända iväg för att hitta någon inom 8 kilometer. Handen signalerar sedan åt denna person att följa med och leder honom till dig om han väljer att följa med.

När formeln kastas, uppstår handen framför dig. Du specificerar sedan en viss person (eller annan varelse) genom en fysisk beskrivning, vilket kan omfatta ras, kön och utseende, men inte opåtagliga faktorer såsom grad, livsåskådning eller klass. När beskrivningen väl är komplett, far handen iväg på jakt efter en varelse som stämmer överens med beskrivningen. Tiden det tar att finna varelsen beror på hur långt bort den befinner sig.

Avstånd	Tid för att lokalisera
Upp till 30 meter	1 runda
Upp till 300 meter	1 minut
Upp till 1 km	10 minuter
Upp till 2 km	1 timma
Upp till 4 km	2 timmar
Upp till 6 km	3 timmar
Upp till 8 km	4 timmar

När handen väl har hittat den person den söker, signalerar den till honom att följa med. Om han väljer att följa efter, visar handen honom vägen till dig via den närmaste, möjliga vägen. Handen svävar hela tiden 3 meter framför personen och rör sig med en maximal fart med 72 meter per runda. När handen väl har fört personen till dig, försvinner den.

Den sökta personen är inte tvingad att följa med handen eller att bete sig på något visst vis mot dig. Om han väljer att inte följa med, fortsätter handen att signalera till honom under formelns hela varaktighet och försvinner sedan. Om formelns varaktighet upphör medan handen och den sökta personen befinner sig på väg till dig, försvinner handen och personen får lita till sig själv om han skall finna dig.

Om mer än en varelse inom en radie på 8 km motsvarar beskrivningen, lokaliserar handen den närmaste. Om den varelsen vägrar att följa med, söker handen inte upp nästa, utan stannar kvar där.

Om handen, när varaktigheten är till ända, inte har funnit någon varelse som motsvarar beskrivningen inom 8 km, återvänder den till dig, visar en utsträckt hand (som en signal till att den inte hittat någon) och försvinner.

Den spöklika handen har ingen fysisk form. Den är dessutom osynlig för alla utom dig och den person handen signalerar till. Den kan inte ge sig in i strid eller utföra något annat uppdrag än att söka rätt på en varelse och leda denna varelse till dig. Handen kan inte passera genom solida föremål som väggar, men kan sippra genom små öppningar och springor. Handen kan aldrig färdas mer än 8 km från den plats där den uppstod när formeln kastades.

Hjältemod

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Formeln ingjuter mod och förbättrar stridsmoralen för en varelse. Målet erhåller en moralfördel av +2 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester.

Hjältemod, högre

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 5, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Formeln ingjuter mod och förbättrar stridsmoralen för en varelse. Målet erhåller en moralfördel av +4 på attackslag, räddningsslag och färdighetstester, blir immun mot all fruktan och erhåller tillfälliga livspoäng motsvarande din kastargrad (maximalt 20).

Hjältemåltid

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 6, Prs 6

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En festmåltid för en varelse per kastargrad

Varaktighet: 1 timma + 12 timmar (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du frambringar en riktig festmåltid, inklusive ett ståtligt bord, stolar, uppassare och mat och dryck. Denna måltid tar minst en timma att avnjuta och dess gynnsamma effekter märks inte förrän denna timma är förbi. De som deltar i denna måltid botas från alla sjukdomar och alla former av illamående. De blir också helt immuna mot gifter under de närmaste 12 timmarna och erhåller 1t8 tillfälliga livspoäng, +1 poäng per två kastargrader (maximalt +10), av den underbara nektar som dricks till måltiden. Den ljuvliga ambrosia som maten utgör skänker gästerna en moralfördel av +1 på sina attackslag och Viljeräddningsslag samt immunitet mot all fruktan under de närmaste 12 timmarna.

Om festen blir avbruten av någon anledning, är formeln förstörd och inga gynnsamma effekter erhålls av den alls.

Hjärnspöke

Illusion (Inbillning) [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt), sedan Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Du skapar en inbillning av den mest fruktanvärda varelse som kan tänkas utifrån målets egen undermedvetna fruktan. Endast målet för formeln kan se hjärnspöket. Du ser endast en skugglik form, övriga åskådare ser inget alls. Målet erhåller först ett Viljeräddningsslag för att inse att hjärnspöket inte är verkligt. Om målet misslyckas med detta, vidrör inbillningen honom och han måste klara ett Fasthetsräddningsslag för att inte dö av skräck. Även om han lyckas med det, erhåller han 3t6 poäng skada.

Om målet för *hjärnspöket* lyckas med sitt Viljeräddningsslag för misstro och bär en *telepatihjäl*, kan han sända *hjärnspöket* tillbaka mot dig. Du måste då själv försöka misstro det för att inte bli utsatt för dess dödliga skräck.

Hokus pokus

Universell

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Mål, Effekt eller Område: Se texten

Varaktighet: 1 timma

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Hokus pokus är de smärre magiska tricks som nybörjarmagiker använder sig av vid träning. När formeln kastats, tillåter den dig att utföra enkla magiska tricks under en timma. Dessa tricks är mycket begränsade. *Hokus pokus* kan sakta lyfta upp ½kg materia. Den kan färga, rengöra eller smutsa ner alla föremål inom ½m×½m×½m varje runda. Den kan kyla av, värma upp eller smaksätta ½kg icke-levande materia. Den kan inte orsaka någon skada eller störa en formelkastares koncentration. *Hokus pokus* kan skapa små föremål, men de saknar fina detaljer och ser inte välgjorda ut. Materia som skapas av *hokus pokus* är mycket skört, så föremålen kan inte användas som verktyg, vapen eller formelkomponenter. Slutligen saknar *hokus pokus* förmågan att efterlikna andra formler. Varje förändring av ett föremål (förutom att flytta, rengöra eller smutsa ner det) varar bara i en timma.

Hokus pokus används vanligen till att imponera på enkelt folk, roa barn och muntra upp tråkiga dagar. Vanliga tricks med *hokus pokus* är att skapa vacker musik, fräscha upp blommor som börjat vissna, skapa lysande klot som svävar över din hand, skapa vindpustar som får ljuslågor att fladdra, bättra på kryddningen på tråkig mat eller att skapa små virvelvindar som sopar in dammet under mattorna.

Hoppa

Förvandling

Grad: Drd 1, Jgr 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet erhåller en förbättringsfördel av +10 på test av Hoppa. Denna förbättringsfördel ökar till +20 vid kastargrad 5 och till +30 (maximum) vid kastargrad 9.

Materiell komponent: Ett bakben från en gräshoppa.

Hoppfullhet

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel uppfyller de förtrollade varelserna med hopp och självförtroende. Varje påverkad varelse erhåller av en moralfördel av +2 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester, egenskapstester och vapens skadeslag.

Hoppfullhet skingrar hopplöshet.

Hopplöshet

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 9 meter

Mål: Konformat utbrott

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

En osynlig kon av hopplöshet får de förtrollade varelserna att helt tappa tron på sig själva. Varje påverkad varelse drabbas av en moralnackdel av -2 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester, egenskapstester och vapens skadeslag.

Hopplöshet skingrar hoppfullhet.

Materiell komponent: En vial full av tårar.

Hypnos

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Levande varelser, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 2t4 rundor (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Dina hypnotiska gester och sövande röst får närbelägna varelser att stanna upp och stirra tomt mot dig, fascinerade. Du kan sedan utnyttja deras odelade uppmärksamhet till att få dina förslag och uppmaningar att verka rimligare. Slå 2t4 för att se hur många LT du kan påverka. Varelser med färre LT påverkas alltid innan varelser mer fler LT. Endast varelser som kan se eller höra dig kan påverkas, men de behöver inte förstå vad du säger för att bli fascinerade.

Om du använder denna formel i strid, erhåller målen en fördel av +2 på räddningsslaget. Om formeln används mot en enda varelse som inte befinner sig i strid, drabbas denne av en nackdel av -2 på sitt räddningsslag. Varelser som är hypnotiserade drabbas av en nackdel av -4 på tester av Upptäcka och Lyssna. Om de upptäcker ett möjligt hot (såsom en beväpnad motståndare som rör sig bakom den hypnotiserade varelsen) erhåller en hypnotiserad varelse ett nytt räddningsslag. Ett uppenbart hot, såsom en formel som kastas, ett svärd som dras eller en pil som riktas mot dem, bryter hypnosen, men den kan även brytas genom att man ruskar om eller örfilar varelsen. En hypnotiserad varelses allierade kan ruska den ur hypnosen på det viset som en normal handling.

Medan målet är fascinerat, reagerar det som om det vore två steg vänligare i sina reaktioner (enligt tabellen om varelsers reaktioner). Detta ger dig möjlighet att ge det ett förslag eller en uppmaning (förutsatt att du kan kommunicera med det). Förslaget måste vara kortfattat och rimligt. Även efter att formelns varaktighet upphör, behåller målet denna inställning, men endast vad gäller just detta förslag.

En varelse som misslyckades med sitt räddningsslag inser inte efteråt att han blivit utsatt för magiskt tvång.

Hypnosvirvel

Illusion (Mönster) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: (V), S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Färgglada ljus breder ut sig 3m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Koncentration + 2 rundor

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Ett virvlande mönster av lömska, skiftande färger skapar i luften en väv, som fascinerar varelser inom den. Totala antalet LT som påverkas är 2t4 +1 per kastargrad (maximalt +10). Varelser med minst antal LT påverkas först. Om två varelser har samma antal LT, påverkas den närmast centrumpunkten först (om avståndet också är lika, slå tärning). Överblivna LT som inte räcker till för att påverka en varelse, är helt bortkastade. Påverkade varelser blir fascinerade av de virvlande färgerna. Varelser utan synförmåga påverkas inte.

En magiker eller trollkonstnär behöver inte yttra ett ljud för kasta denna formel, medan en bard däremot måste sjunga, spela musik eller framföra ett kväde som verbal komponent.

Materiell komponent: En bit tänd rökelse eller en kristallstav fylld med ett fosforescerande (lysande) material.

Hädanfärd

Nekromanti [Död]

Grad: Prs 7, Döden 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Denna formel avlivar målet och förtär dess kvarlevor (men inte utrustning och andra ägodelar) totalt. Om målet lyckas med sitt räddningsslag, drabbas det istället av 10t6 poäng skada. Det enda sättet att återställa till livet en varelse som missat sitt räddningsslag mot denna formel, är att använda *mirakel*, *mäktig återuppväckning* eller en noggrant formulerad *önskning* följt av en *återuppväckning*.

Fokus: En speciell helig (eller ohelig) symbol av silver med en inskription av en bannlysning. (kostnad 500 gp).

Hädelse

Åkallan [Ond, Ljud]

Grad: Prs 7, Ondska 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Icke-onda varelser inom en utbredning (12 meter) ifrån dig

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Icke-onda varelser som hör hädelsen drabbas av följande:

LT	Effekt
Samma som kastargraden	Förbryllad
Upp till kastargraden – 1	Försvagad, förbryllad
Upp till kastargraden – 5	Förlamad, försvagad, förbryllad
Upp till kastargraden – 10	Dödad, förlamad, försvagad, förbryllad

Effekterna räknas samman (även om det inte gör så mycket extra om man blir förlamad, försvagad och förbryllad när man ändå blir dödad). Inget räddningsslag ges mot denna effekt.

Förbryllad: Varelsen är förbryllad och kan inte utföra några handling under 1 runda (men kan försvara sig normalt).

Försvagad: Varelsens Styrka reduceras med 2t6 poäng under 2t4 rundor.

Förlamad: Varelsen är förlamad och hjälplös under 1t10 minuter, oförmågan att röra sig eller agera på något vis.

Dödad: Levande varelser dör. Vandöda varelser blir förstörda.

Dessutom, om du befinner dig på din hemmaexistens, blir icke-onda varelser inom formelns område omedelbart förvisade tillbaka till sin hemmaexistens. Varelser som förvisas på detta vis kan inte återvända på minst ett dygn. Denna effekt sker antingen varelsen hör hädelsen eller inte. Varelsen kan undgå att bli förvisad genom ett lyckat Viljeräddningsslag (med en nackdel av –4).

Varelser med fler LT än din kastargrad påverkas inte av formeln.

Hägring

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: 750m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Du får naturlig terräng att se ut, höras och lukta som någon annan slags naturlig terräng. Du kan alltså få öppna fält eller en väg att likna ett träsk, en brant kulle, en djup ravin eller någon annan svår-

framkomlig terräng. En damm kan se ut som en blommande äng, en tvärbrant som en flack backe eller en stenig flodfåra som en bred och välbyggd väg. Byggnader, utrustning och varelser inom området blir normalt inte dolda eller förändrade till utseendet.

Materiell komponent: En sten, en kvist och en bit av en grön växt.

Hälsobär

Förvandling

Grad: Drd 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: 2t4 färska bär

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas på en handfull nyplockade bär, blir 2t4 av dem magiska. Du (liksom varje annan kastare av samma religion och minst 3:e graden) kan omedelbart avgöra vilka bär som påverkats. Varje magiskt bär livnär en varelse som om det varit en normal måltid för en Medelstor varelse. Båret läker också 1 poäng skada när det äts, men fler än 8 livspoäng kan inte återfås på detta vis under ett och samma dygn.

Hämndens storm

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Drd 9, Prs 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: Ett åskmoln (108m radie)

Varaktighet: Koncentration (maximalt 10 rundor) (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar ett enormt svart åskmoln. Blixtar och dunder fyller molnet. Varelser direkt under molnet måste lyckas med Fasthetsräddningsslag för att inte bli döva i 1t4 ×10 minuter.

Om du inte vidmakthåller koncentrationen efter att du har kastat formeln, händer inget mer än så och formelns varaktighet upphör. Om du däremot fortsätter att koncentrera dig, uppstår nya effekter i de följande rundorna. Varje effekt uppstår i ditt drag.

Andra rundan: Syra regnar ner i området, vilket orsakar 1t6 poäng syraskada på var och en. Inget räddningsslag tillåts.

Tredje rundan: Du kan nedkalla sex ljungeldar ur molnet. Du bestämmer fritt var varje ljungeld skall slå ner (inom området). De kan alla riktas mot samma mål eller var och en mot ett eget mål. Varje ljungeld orsakar 10t6 poäng elektrisk skada. De varelser som träffas kan halvera skadan med ett lyckat Reflexräddningsslag.

Fjärde rundan: Stora hagel vräker ner över området, vilket orsakar 5t6 poäng skada på var och en (inget räddningsslag).

Femte till tionde rundan: Slagregn och hård vind minskar sikten. Regnet blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i regnet anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i regnet har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig). Fart reduceras till 25%. Avståndsattacker inom stormområdet är omöjliga. En formel

som kastas i stormen blir förstörd om inte dess kastare lyckas med ett test av Koncentration mot en SG som motsvaras av SG för stormens räddningsslag + graden hos den formel han försöker kasta.

Härda

Förvandling [Jord]

Grad: Drd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Max 60 m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel förvandlar vanlig gyttja eller kvicksand (av godtyckligt djup) till mjuk sten (sandsten eller liknande). Varelsor som befinner sig i gyttjan/kvicksanden måste klara ett Reflexräddningsslag för att ta sig loss innan den hårdnar till sten.

Härda motverkar och skingrar *upplösa*.

Materiell komponent (trolleri): Sand, kalk och vatten.

Häva förbannelse

Avsvärjelse

Grad: Brd 3, Prs 3, Pal 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller föremål

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel avlägsnar omedelbart varje förbannelse på ett föremål eller varelse. *Häva förbannelse* kan vanligtvis inte avlägsna förbannelsen ur förbannade sköldar, vapen eller pansar, men det tillåter vanligtvis bäraren av ett sådant föremål att få av sig och göra sig kvitt det. Vissa mäktiga förbannelser kan inte hävas med denna formel eller endast av en kastare av en viss lägsta kastargrad.

Häva förbannelse motverkar och skingrar *förbanna*.

Häva förtrollning

Avsvärjelse

Grad: Brd 4, Prs 5, Pal 4, Mag/Trk 5, Tur 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna avsvärjelse befriar en varelse från Förtrollningar, Förvandlingar, förbannelser och förstening (och liknande). *Häva förtrollning* kan till och med upphäva effekten av en ögonblicklig formel, såsom *förstena*. För varje effekt formeln skall häva, måste du klara ett test av kastargraden (1t20 + kastargraden) mot en SG som är 11 + kastargraden hos effekten. Ett lyckat test innebär att varelsen är

befriad från den formeln, förbannelsen eller effekten. För förbannade magiska föremål gäller alltid SG 25.

Om formeln ifråga besitter den speciella egenskapen att inte kunna skingras av *skingra magi*, kan *häva förtrollning* endast fungera på den om dess formelgrad är högst 5.

Om effekten ifråga härrör från ett förbannat pansar, sköld eller vapen, avlägsnar inte *häva förtrollning* förbannelsen ur föremålet utan befriar bara offret från dess effekter, medan föremålet förblir förbannat.

Häxmärke

Universell

Grad: Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En personlig runa eller märke, som måste få plats inom 30cm×30cm

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel tillåter dig att rista in ditt personliga runtecken eller bomärke, vilket inte får vara större än 30cm×30cm och inte bestå av mer än sex separata skrivtecken. Skriften kan vara synlig eller osynlig. Formeln tillåter dig att rista in tecknen på vilket material som helst (även sten eller metall) utan att skada materialet. Om märket görs osynligt, kan *upptäcka magi* få det att glöda och bli synligt (men inte nödvändigtvis förståeligt).

Se osynligt, sannsyn, en *sanningsjuvel* eller en *ögonkappa* tillåter brukaren att se ett osynligt *häxmärke*. En *läsa magi* avslöjar orden som använts (om skrivtecknen har någon sådan betydelse). Märket kan inte skingras bort, men det kan avlägsnas av dig eller med en *radera*. Om det placeras på en levande varelse, kommer normal förslitning medföra att märket försvinner inom en månad (fast en orm kanske ömsar skinn redan i morgon, så det kan även gå fortare).

Häxmärke måste kastas på ett föremål innan *Drawmijis kallelse* placeras på det.

Häxvilla

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: 200m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: Koncentration+1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Du kan få ett område att se helt annorlunda ut. Denna illusion omfattar syn, hörsel, känsel och lukt. Formeln kan förändra utseendet hos byggnader (eller få byggnader att uppstå där inga fanns). Den kan inte förklä, dölja eller skapa varelser (fast varelser inom området kan ju gömma sig bakom, till exempel, en illusorisk vägg lika bra som bakom en riktig).

Högre (formel)

Se under "(Formel), högre" istället.

Identifiera

Spådom

Grad: Brd 1, Magi 2, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört föremål

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel avslöjar alla magiska egenskaper hos ett enda magiskt föremål, inklusive hur man aktiverar funktionerna (om det behövs) och hur många laddningar som finns kvar (om funktionen har laddningar).

Identifiera fungerar inte på artefakter.

Materiell komponent (trolleri): En pärla värd minst 100 gp som krossas och rörs ner i vin med en ugglefjäder. Formelkastandet inleds med att du dricker upp blandningen.

Illusionsskrift

Illusion (Inbillning) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut eller längre (se texten)

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett föremål som inte väger mer än 5kg

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du kan skriva ner instruktioner eller annan information på pergament, papper eller liknande skrivmaterial. Illusionsskriften förefaller vara någon slags främmande eller magisk skrift. Endast den person (eller de personer) som du utsåg när du kastade formeln, kan läsa skriften. Den är totalt oförståelig för alla andra, fast en illusionist känner igen den som illusionsskrift.

Om någon utomstående trots det försöker läsa skriften, aktiveras en dold effekt hos skriften och läsaren måste utföra ett Viljeräddningsslag. Om det lyckas kan han titta bort med endast en mild känsla av förvirring. Om det misslyckas blir läsaren offer för ett förslag som du placerat i illusionen när du kastade formeln. Detta förslag varar bara i 30 minuter. Typiska förslag är "Stäng boken och gå din väg.", "Glöm att denna bok existerar.", och så vidare. Om en *skingra magi* lyckas mot *illusionsskriften*, förstörs även det hemliga meddelandet. Det hemliga meddelandet kan läsas genom en kombination av *sannsyn* och antingen *läsa magi* eller *förstå språk*.

Tidsåtgången beror på hur långt meddelande du vill skriva, men det tar alltid minst 1 minut.

Materiell komponent: Ett blybaserat bläck värt minst 50 gp.

Illusionsvägg

Illusion (Chimär)

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En bild (3m×3m) av en 25cm tjock vägg

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en illusion av en vägg, ett golv, ett tak eller en liknande yta. Den förefaller fullständigt verklig när man betraktar den, men alla fysiska föremål passerar rakt igenom den utan svårighet. När formeln används för att dölja fallgropar, fällor eller vanliga dörrar, fungerar alla förmågor till upptäckt som inte baseras på syn helt normalt. Beröring avslöjar ytans överkliga natur, men förstör inte illusionen.

Implosion

Åkallan

Grad: Prs 9, Förstörelse 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En kroppslig varelse/runda

Varaktighet: Koncentration (maximalt 4 rundor)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du skapar en serie destruktiva vibrationer i målets kropp. För varje runda som du koncentrerar dig, kan du få en kroppslig varelses kropp att kollapsa, och därmed döda den. (Denna effekt är ögonblicklig, så den kan inte skingras.)

Du kan rikta formeln mot en viss varelse endast en gång per gång formeln kastas.

Implosion påverkar inte varelser i gasform eller okroppsliga varelser.

Ingjuta magiförmåga

Åkallan

Grad: Prs 4, Magi 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Permanent eller tills förbrukad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du överför en del av dina preparerade formler, och förmågan att kasta dem, till en annan varelse. Endast en varelse med minst Intelligens 5 och Visdom 9 kan erhålla denna förmåga. Endast prästformler som är avsvärjelser, spådomar eller besvärjelser (läkning) kan överföras. Antalet och graderna på de formler som överförs beror på målets LT. Inte ens om denna formel kastas flera gånger kan dessa begränsningar överskridas.

LT hos mottagaren	Formler överförda
1–2	En 1:a gradens formel
3–4	Maximalt två 1:a gradens formler
5+	Maximalt två 1:a gradens och en 2:a gradens formel

Den överförda formeln anses kastas med en kastargrad som motsvarar den som kastat *ingjuta magiförmåga*, inte den som mottagit magiförmågan.

Så snart du har kastat *ingjuta magiförmåga* på ett mål, kan du inte preparera någon ny 4:e gradens formel för att ersätta den förrän mottagaren har kastat alla formlerna eller avlidit. Under tiden förblir du ansvarig för hur formlerna används inför den gud eller filosofi som givit kraft åt dem. Om du av någon anledning skulle minska i magiförmåga, så att det antal 4:e gradens formler du kan kasta per

dag underskrider det antal *ingjuta magiförmåga* du har i gång, skingras automatiskt den som kastades senast.

För att kunna kasta en formel med verbala komponenter måste varelsen kunna tala. För att kunna kasta en formel med somatiska komponenter måste den ha mänskliga händer. För att kunna kasta en formel med materiella komponenter eller fokus, måste den ha tillgång till dessa.

Injaga fruktan

Nekromanti [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1, Prs 1, Döden 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse med 5 eller färre LT

Varaktighet: 1t4 rundor eller 1 runda (se texten)

Räddningsslag: Vilja delvis

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får målet att bli **vettskrämt**. Om målet klarar sitt räddningsslag blir det bara **uppskakad** under en runda. Varelser med 6 eller fler LT är immuna mot denna formel.

Injaga fruktan motverkar och skingrar *avlägsna fruktan*.

Insektsplåga

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Prs 5, Drd 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En gräshoppsvärm per tre kastargrader, var och en alldeles intill någon av de andra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frammanar ett antal gräshoppsvärmar (en per tre kastargrader, maximalt sex svärmar vid 18:e graden). Svärmarerna måste frammanas så att varje svärm befinner sig intill någon annan (d.v.s. svärmarerna måste fylla ett sammanhängande område). Du kan frammana svärmarerna så att de delar utrymme med andra varelser. Varje svärm attackerar de varelser som befinner sig inom dess område. Svärmarerna är orörliga när de har frammanats och förföljer inte flyende varelser.

Inspärrning

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du kastar denna formel och vidrör en varelse, blir den inspärrad, i djup dvala (se formeln *koma*), i ett litet klot långt under jordens yta. Den förblir där tills en *frigivning* kastas på den plats där inspärrningen skedde. Magiska efterforskningar med *kristallkula*, *hitta varelse* eller liknande spådomar, avslöjar inte att varelsen är inspärrad, men det gör *avslöja gömsle*. En *önskning* eller ett *mirakel* befriar

inte varelsen, men avslöjar exakt var inspärningen skedde. Om du känner till varelsens namn och några detaljer ur dess liv drabbas den av en nackdel av -4 på räddningsslaget.

Inviga

Åkallan [God]

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Utflöde (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel välsignar ett område med positiv energi. Alla tester av Utstrålning för att fördriva vandöda som utförs inom detta område erhåller en heligfördel av $+3$. Vandöda som träder in i området drabbas av dess helighet, vilket ger dem en nackdel av -1 på attackslag, skadeslag och alla räddningsslag. Vandöda kan inte skapas inom eller frammanas till ett invigt område.

Om det invigda området innehåller ett altare, helgedom eller annan permanent arrangemang helgat åt din gud eller filosofi, dubblas de ovan nämnda justeringarna ($+6$ på fördrivning, -2 för vandöda).

Om området innehåller ett altare, helgedom eller annan permanent arrangemang helgat åt en annan gud eller filosofi än din, kommer *inviga* istället att fördöma området så att dess förbindelse med denna högre makt skärs av. När formeln används på detta sätt, har den ingen speciell inverkan på vandöda inom området.

Inviga motverkar och skingrar *skända*.

Materiell komponent: En vial med vigvatten och silverdamm för minst 25 gp som stänks och sprids ut över området.

Isolering

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En villig varelse eller ett föremål (maximalt 200dm^3 /kastargrad)

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Nej eller Ja (föremål)

När denna formel kastas, hindrar den inte bara alla spådomar från att upptäcka eller lokalisera varelsen eller föremålet den kastas på, utan gör även målet osynligt för all slags syn (se *osynlighet*). På det viset kan *isolering* användas för att effektivt dölja en dörr, en skattkista, etc. Formeln förhindrar dock inte att målet upptäcks genom känsel (eller i fallet varelse, lukt) eller genom användningen av föremål såsom *ögonkappa* eller *sanningsjuvel*. Levande varelser (även vandöda, men inte konstruktioner) som påverkas av *isolering* faller i koma och förblir i djup dvala tills formelns varaktighet upphör eller den skingras.

OBS: Det angivna Viljeräddningsslaget förhindrar att ett bevakat eller magiskt föremål blir isolerad om det lyckas. Det ges inget räddningsslag för att lyckas se varelsen eller föremålet eller att upptäcka den/det med en spådom.

Materiell komponent: En ögonfräs från en basilisk, gummi arabicum och ett mått kalk.

Isvägg

Åkallan [Kyla]

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Förankrad skiva av is (max 10m²/kastargrad) eller ett halvklot av is (maximal radie 1m+25cm/kastargrad)

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Reflex upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en förankrad skiva av is eller ett halvklot av is, beroende på vilken version du väljer när du kastar formeln. *Isväggen* kan inte bildas precis där fysiska föremål eller varelser befinner sig. Dess yta måste vara slät och obruten när den skapas. En varelse som befinner sig intill väggen när den skapas kan hindra den från att formas med ett lyckat Reflexräddningsslag. Eld (till exempel *eldklot* eller en röd drakes andedräkt) kan smälta ner en isvägg. Elden gör full skada mot isväggen (istället för endast halv skada som normalt när eld skadar föremål). En plötslig nedsmältning av en isvägg skapar antingen en rejäl vattenpöl, eller, om hettan är stark nog, ett stort moln av vattenånga som varar i 10 minuter.

Isskiva: En skiva av stark och hård is skapas. Väggens tjocklek är 2cm per kastargrad. Den täcker maximalt 10m² per kastargrad (så en 12:e gradens trollkonsträr kan skapa en vägg som är 40 meter lång och 3 meter hög, 20 meter lång och 6 meter hög, etc.). Skivan kan placeras hur som helst, så länge som den är fast förankrad. En vertikal vägg behöver bara stöd från golvet, medan en horisontell eller lutande skiva måste förankras i två motstående sidor.

Väggen är främst defensiv till sin natur och används ofta för att stoppa förföljare och liknande. Varje 3m×3m sektion av väggen har 1 livspoäng per cm tjocklek och en hårdhet av 3. Varelser som attackerar väggen träffar automatiskt. En sektion av väggen som reduceras till 0 livspoäng är genombruten. Om en varelse försöker bryta sig igenom isväggen genom att krossa den med ett test av Styrka, är SG 15 + kastargraden.

Men fastän väggen är genombruten återstår ett lager av iskall luft. Varje varelse som kliver genom detta lager (inklusive en varelse som använde Styrka för att krossa väggen) drabbas av 1t6 poäng köldskada +1 poäng per kastargrad (inget räddningsslag).

Halvklot: Väggen tar formen av en kupol vars maximala radie (och därmed höjd) är 1 meter +25cm per kastargrad. Sålunda kan en 8:e gradens magiker skapa ett halvklot med 3 meters radie. Denna version är lika svår att bryta sig igenom som isskivan, men den ger ingen skada åt den som tar sig igenom väggen efteråt.

Materiell komponent: En bit kvarts eller liknande bergskristall.

Jordbävning

Åkallan [Jord]

Grad: Prs 8, Förstörelse 8, Drd 8, Jord 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Utbredning 24 meter från en angiven centralpunkt (F)

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas, uppstår ett begränsat men kraftigt skalv i marken. Det slår omkull varelser, får byggnader att kollapsa, öppnar sprickor i marken, mm. Skalvet varar i en hel runda och varelser

på marken kan varken förflytta sig eller attackera under den tiden. Formelkastare på marken måste klara ett test av Koncentration (SG 20 + formelgraden) för att inte misslyckas med formler de försöker kasta under skalvet. *Jordbävningen* påverkar terräng, vegetation, byggnader och varelser inom området. De exakta effekterna beror på typen av terräng och vad den innehåller:

Grotta eller tunnel: Skalvet får taket att störta samman, vilket orsakar 8t6 poäng krosskada på alla varelser som befinner sig under raset (Reflex halverar, SG 15) och stänger in dem under rasmassorna (se nedan). En *jordbävning* som kastas mot taket på en jättstor grottsal, kan även hota dem som är utanför formelns område, men som riskerar att träffas av nedfallande bråte.

Klippor: De kollapsar och orsakar ett ras som rör sig lika långt horisontellt bort från klipporna, som det föll vertikalt. En jordbävning som kastas mot toppen på en 20 meter hög klippa, orsakar alltså ett ras som färdas 20 meter ut från foten av klipporna. Varje varelse som kommer i dess väg drabbas av 8t6 poäng krosskada (Reflex halverar, SG 15) och blir instängd under rasmassorna (se nedan).

Öppen mark: Alla varelser som står inom området måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att inte falla omkull. Sprickor öppnar sig i marken och varje varelse inom området har 25% chans att utsättas för risken att falla ner i en sådan (Reflexräddningsslag SG 20 för att inte falla ner). När formelns varaktighet upphör stänger sig alla sprickor och dödar därmed alla varelser som fortfarande befinner sig i någon av dem.

Byggnad: Byggnader drabbas av 100 poäng skada, vilket får de flesta byggnader av trä eller tegel att kollapsa, men inte byggnader av sten eller förstärkt tegel. Hårdhet reducerar inte denna skada, och den halveras inte heller som den flesta skadan mot föremål. En varelse som befinner sig i en kollapsande byggnad drabbas av 8t6 poäng krosskada (Reflex halverar, SG 15) och blir instängd under rasmassorna (se nedan).

Flod, sjö eller myr: Sprickor öppnar sig på botten, avleder vattnet och skapar en lerig sörja. Vattensjuka marker förvandlas till kvicksand medan formeln varar, vilket får varelser och byggnader att sjunka ner i gyttjan. Varelser måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att inte sjunka ner i kvicksanden. När formelns varaktighet upphör, strömmar vattnet tillbaka och kan eventuellt dränka de som fastnat i gyttjan.

Instängd under rasmassorna: En varelse som blir instängd under rasmassorna erhåller 1t6 poäng bedövande skada varje minut de är instängda. Om en instängd varelse blir medvetslös, måste den klara ett test av Fysik (SG 15) varje minut därefter för att inte få 1t6 poäng krosskada.

Justera minne

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda (se texten)

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du sträcker dig in i målets sinne och justerar upp till 5 minuter av dess minne på ett av följande sätt:

- Utplåna allt minne av en händelse som målet verkligen upplevt. Formeln kan dock inte upphäva effekterna av en förhållning, ett *förslag*, *uppdrag/påbud* eller liknande formler.
- Låta målet minnas perfekt en händelse som det verkligen upplevt. Till exempel, kan målet fås att minnas varje ord som sades under en fem minuter lång konversation eller varje detalj på en skattkarta.
- Förändra detaljerna av en händelse som målet verkligen upplevt.
- Placera ett minne av en händelse som målet aldrig upplevt.

Själva kastandet av formeln tar 1 runda. Om målet misslyckas med sitt räddningsslag, fortsätter du med att spendera upp till 5 minuter (alltså samma mängd tid som längden på den tidsperiod du vill justera) med att visualisera det minne du vill justera hos målet. Om din koncentration bryts innan din visualisering är fullbordad, eller om målet någon gång hamnar utanför formelns räckvidden under denna tid, misslyckas formeln.

Det justerade minnet påverkar inte nödvändigtvis målets agerande, speciellt om det strider mot dess naturliga instinkter. Ett ologiskt minne, såsom att målet minns hur mycket det uppskattade att dricka ett starkt gift, avfärdas som en konstig dröm eller skylls på för mycket vin. Mer praktiska sätt att använda formeln på är att plantera minnet av hur du hjälpt målet någon gång (vilket kan ge en liten fördel vid test av Diplomati), förändra detaljerna runt en order som målet erhållit av en överordnad eller att bara få målet att glömma bort att det någonsin sett dig eller din grupp. SL avgör om det justerade minnet är rimligt nog för att påverka målets fortsatta agerande.

Järnkropp

Förvandling

Grad: Jord 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel förvandlar din kropp till levande järn, vilket ger dig flera mäktiga förmågor.

Du erhåller en skadereducering av 15/adamant. Du blir immun mot blindhet, fataliteter, egenskapsskada, dövhet, sjukdomar, drunkning, elektricitet, gift, bedövning och alla formler eller attacker som påverkar din ämnesomsättning eller andning, eftersom du inte har någon ämnesomsättning eller andning medan formeln varar. Du drabbas bara av halv skada från syra och eld av alla sorter. Dock blir du speciellt sårbar mot alla specialattacker som påverkar järngolemar.

Du erhåller en förbättringsfördel av +6 på Styrka, men drabbas av en nackdel av -6 på Händighet (minsta Händighet är dock 1) och din fart halveras. Du drabbas av en trollerimiss av 50% och en pansarnackdel av -8, precis som om du var klädd i full rustning. Du kan inte dricka (och kan därför inte använda elixir) eller spela blåsinstrument.

Dina vapenlösa attacker orsakar skada som en klubba för din storlek (1t6 poäng skada för en Medelstor rollfigur och 1t4 för en Liten) och du anses vara beväpnad när du utför vapenlösa attacker.

Din vikt ökar till det tiodubbla, vilket får dig att sjunka som en sten (eller snarare som en järnstaty) i vatten. Dock har du ju inga problem med att klara dig utan luft under vattnet och du skulle till och med kunna stå emot trycket på oceanens botten — tills formelns varaktighet tar slut.

Materiell komponent (trolleri): En liten bit järn som en gång varit en del av en järngolem, en hjältes rustning eller en krigsmaskin.

Järnträ

Förvandling

Grad: Drd 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 2 rundor/hg som förvandlas

Räckvidd: Beröring

Mål: 2kg trä/kastargrad

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Järnträ är en magisk materia som druiderna skapar av vanligt trä. Medan den förblir naturligt trä i övrigt, är järnträ lika starkt, tungt och brandsäkert som stål. Formler som påverkar metaller eller järn (såsom *värma metall*) påverkar inte *järnträ*. Formler som påverkar trä (såsom *forma trä*) påverkar *järnträ*, med det undantaget att *järnträ* inte brinner. Genom att använda denna formel ihop med *forma trä* eller ett träbaserat Hantverk, kan du skapa träföremål som fungerar som stålföremål. Sålunda kan du tillverka trärustning och träsvärd som fungerar precis lika bra som motsvarande av stål. Sådana föremål kan fritt användas av druiderna.

Dessutom, om du bara tillverkar hälften av den mängd *järnträ* som formeln tillåter, räknas varje vapen, pansar eller sköld som förvandlas som ett +1 magiskt föremål.

Materiell komponent: Vanligt trä som formats till det önskade föremålet.

Järnvägg

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En järnvägg, vars yta är maximalt 2m²/kastargrad (se texten)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får en platt, vertikal järnskiva att dyka upp. Denna vägg kan användas till att blockera en korridor eller försegla en genombrytning i en mur, eftersom väggen tränger in i omgivande icke-levande material om dess yta räcker till för det. Väggen kan inte fås att uppstå i ett utrymme som redan är upptaget av en levande varelse. Den måste alltid vara plan, fast du kan forma dess kanter som du vill för att passa in på den tillgängliga platsen.

Järnväggen är 1 cm tjock per två kastargrader. Du kan välja att dubblera dess yta mot att dess tjocklek halveras. Varje 3m×3m sektion av väggen har 12 livspoäng per cm tjocklek och en hårdhet av 10. Varelser som attackerar väggen träffar automatiskt. En sektion av väggen som reduceras till 0 livspoäng är genombruten. Om en varelse försöker bryta sig igenom järnväggen genom att krossa den med ett test av Styrka, är SG 25 + tjockleken i centimeter.

Om du så önskar, kan du låta den uppstå utan att vara förankrad i underlaget, så att den lätt kan tippas över och kanske krossa fiender under den. Väggen har 50% chans att falla åt vardera hållet om ingen knuffat den efter en runda. En varelse kan knuffa väggen åt ett håll, istället för att låta den falla som den falla som den vill. En varelse måste lyckas med ett test av Styrka (SG 40) för att lyckas knuffa omkull väggen åt önskat håll. Varelser som har utrymme nog att springa undan från den fallande väggen, kan undgå den genom ett lyckat Reflexräddningsslag. Varje varelse som inte är större än Stor drabbas av 10t6 poäng skada om räddningsslaget misslyckas. En varelse som är Jättestor eller större kan inte skadas av väggen.

Liksom alla järnväggar, är denna vägg sårbar för rost och liknande naturliga fenomen.

Materiell komponent: En liten bit järnplåt plus gulddamm värt minst 50 gp (cirka ½ kg).

Jättekryp

Förvandling

Grad: Prs 4, Drd 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Maximalt tre stycken ohyra, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du förvandlar tre normalstora tusenfotingar, två normalstora spindlar eller en normalstor skorpion till stora jättekryp. Endast en och samma typ av ohyra kan förvandlas (så med en och samma formel kan han inte förstora både en tusenfoting och en spindel), och alla måste förstöras till samma storlek. Storleken som de växer till beror på kastargraden, se tabell:

Kastargrad	Ny storlek
7–9	Medelstor
10–13	Stor
14–17	Jättestor
18–19	Gigantisk
20+	Kollosal

Jättekryp som skapas av denna formel försöker aldrig skada dig, men din kontroll över dem är begränsad till enkla kommandon ("Attack", "Försvara", "Stanna", och så vidare). Order att attackera en viss varelse när den dyker upp eller att vakta något mot en viss händelse, är alldeles för komplicerade för att jättekrypet skall förstå dem.

Såvida den inte får någon annan order, kommer den att anfalla vadhelst eller vemhelst som befinner sig närmast.

Kaosbarriär

Avsvärjelse [Laglig]

Grad: Brd 3, Prs 3, Lag 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Område: Utbrott (3m) ifrån berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar alla varelser inom området mot attacker från kaotiska varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser.

De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av kaotiska varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Lagliga elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel har en speciell funktion som du kan välja när formeln kastas. En *kaosbarriär* kan fokuseras inåt istället för utåt. I det fallet fungerar den som ett orörligt, temporärt magiskt fängelse för en icke-laglig tillkallad varelse (som till exempel av formeln *rekryterad*) i upp till 24 timmar per

kastargrad, under förutsättning att du kastar formeln som tillkallar varelsen inom 1 runda från det att du kastar *kaosbarriär*. Varelsen kan inte ta sig över cirkelns kant.

Du måste övervinna varelsens FM för att kunna hålla den fången, men avvärjningsfördel, motståndsfördelar och skyddet mot mental kontroll gäller oberoende av fiendens FM.

Om varelsen är alltför stor för att rymmas inom formelns område, fungerar den som ett *kaosskydd* för endast denna varelse.

Denna formel kan inte kombineras med *kaosskydd* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas (eller hållas fängslad).

Kaoshammare

Åkallan [Kaotisk]

Grad: Kaos 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Utbrott (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar kaotisk kraft för att förgöra dina fiender. Kraften tar form av en mångfärgad explosion av hoppande, studsande energi. Endast lagliga och neutrala (inte kaotiska) varelser skadas av denna formel.

Formeln orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t8) på lagliga varelser (eller 1t6 poäng skada per kastargrad, maximalt 10t6, på lagliga utomvärldingar) och saktar ner dem i 1t6 rundor.

En nersaktad rollfigur erhåller endast reducerade drag varje runda. Dessutom drabbas han av en nackdel av -1 på PK, attackslag och Reflexräddningsslag. Nedsaktade varelser rör sig med halv fart, vilket naturligtvis påverkar deras förmåga att Hoppa. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och förhindrar nersaktning.

Formeln orsakar bara halv skada på varelser som varken är lagliga eller kaotiska, och de blir aldrig nersaktade. De kan halvera skadan igen (ner till en fjärdedel av tärningsresultatet) och undgå nersaktning med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Kaoskappa

Avsvärjelse [Kaotisk]

Grad: Kaos 8, Prs 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Mål: En varelse/kastargrad inom ett utbrott (6m) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Ett slumpmässigt färgmönster omgärdar målen, vilket skyddar dem från attacker, ger dem kraft att motstå lagliga varelsers magi och förvirrar de lagliga som skadar dem. Denna avsvärjelse har fyra effekter:

1. Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK och en motståndsfördel av +4 på alla räddningsslag. Detta skydd gäller mot alla attacker, inte bara från lagliga varelser.

2. Den skyddade varelsen erhåller FM 25 mot lagliga formler och formler som kastas av lagliga varelser.

3. Avsvärjelsen förhindrar besatthet och mental kontroll, precis som *lagskydd* gör.

4. Om en laglig varelse lyckas med en närstridsattack mot den skyddade varelse, blir denne anfallare förvirrad i en runda (Vilja upphäver).

Fokus: Ett litet relikskrin innehållande någon helig relik. Relikskrinet kostar minst 500 gp.

Kaosord

Åkallan [Kaotisk, Ljud]

Grad: Kaos 7, Prs 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Icke-kaotiska varelser inom en utbredning (12m) ifrån dig

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Icke-kaotiska varelser som hör kaosordet drabbas av följande:

LT	Effekt
Samma som kastargraden	Döv
Upp till kastargraden – 1	Bedövad, döv
Upp till kastargraden – 5	Förvirrad, bedövad, döv
Upp till kastargraden – 10	Dödad, förvirrad, bedövad, döv

Effekterna räknas samman (även om det inte gör så mycket extra om man blir förlamad, blind och döv när man ändå blir dödad). Inget räddningsslag ges mot denna effekt.

Döv: Varelsen blir döv (se *blindhet/dövhet*) under 1t4 rundor.

Bedövad: Varelsen blir bedövad i en runda. En bedövad varelse kan inte agera och är förvägrad sin Händighetsfördel på PK. Fiender erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot den.

Förvirrad: Varelsen är förvirrad, som av en *förvirring*, under 1t10 minuter. Detta är en sinnespåverkande förtrollning.

Dödad: Levande varelser dör. Vandöda varelser blir förstörda.

Dessutom, om du befinner dig på din hemmaexistens, blir icke-kaotiska varelser inom formeln område omedelbart förvisade tillbaka till sin hemmaexistens. Varelser som förvisas på detta vis kan inte återvända på minst ett dygn. Denna effekt sker antingen varelsen hör kaosordet eller inte. Varelsen kan undgå att bli förvisad genom ett lyckat Viljeräddningsslag (med en nackdel av –4).

Varelser med fler LT än din kastargrad påverkas inte av formeln.

Kaosskydd

Avsvärjelse [Laglig]

Grad: Brd 1, Prs 1, Lag 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar en varelse mot attacker från kaotiska varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. Den skapar en magisk barriär runt målet cirka 1dm ut från kroppen. Barriären följer med målet och har tre effekter:

Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av kaotiska varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Lagliga elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel kan inte kombineras med *kaosbarriär* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas.

Kattsmidighet

Förvandling

Grad: Brd 2, Drd 2, Jgr 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den förvandlade varelsen blir mer graciös och smidig. Formeln ger en förbättringsfördel av +4 på Händighet, vilket ger normala förbättringar av PK, Reflexräddningsslag, Initiativ och andra användningar av Händighet.

Materiell komponent (trolleri): En nypa kattpäls.

Kattsmidighet, mångfaldig

Förvandling

Grad: Brd 6, Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

De förvandlade varelserna blir mer graciösa och smidiga. Formeln ger en förbättringsfördel av +4 på Händighet, vilket ger normala förbättringar av PK, Reflexräddningsslag, Initiativ och andra användningar av Händighet.

Materiell komponent: En nypa kattpäls.

Kedjeblixt

Åkallan [Elektricitet]

Grad: Luft 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: Ett primärt mål plus ett sekundärt mål/kastargrad (och alla måste vara inom 9m från primärmålet)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en elektrisk urladdning som startar vid dina fingertoppar. Till skillnad från *åskvigg*, träffar *kedjeblixt* först ett enda mål, och länkar därefter vidare till andra mål.

Den primära urladdningen orsakar 1t6 poäng elektrisk skada per kastargrad (maximalt 20t6) på det första målet. Därefter länkar urladdningen vidare till så många sekundära mål som motsvarar kastargraden (maximalt 20 stycken). Varje sekundär urladdning träffar ett mål och orsakar hälften så mycket skada som den primära. Alla mål kan reducera skadan till hälften med ett lyckat Reflexräddningsslag. Du väljer själv ut alla mål, men de sekundära målen måste alla vara inom 9 meter från det primära, och inget mål kan träffas mer än en gång. Du kan välja att träffa färre sekundära mål än vad formeln tillåter (till exempel för att undvika att skada allierade inom området).

Fokus: En tuss päls, en bit bärnsten, glas eller kristall samt en silvernål per kastargrad.

Klarhörsel/klarsyn

Spådom (Varseblivning)

Grad: Brd 3, Kunskap 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: Magisk sensor

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel tillåter dig att koncentrera dig på en viss plats och se eller höra (ditt val när formeln kastas) nästan precis som om du vore där själv. Du behöver ingen siktlinje eller riktlinje till platsen, men platsen måste vara känd—antingen en plats som är välkänd för dig eller en uppenbar plats (bakom den där dörren, runt hörnet, i den trädungen, etc.). När platsen väl har valts kan sensorn inte flyttas, men den kan roteras åt alla håll för att se vart man vill. Till skillnad från andra varseblivningar tillåter formeln inte magiska sinnesupplevelser genom den. Om den valda platsen är magiskt mörklagd, ser du ingenting. Om den är naturligt kolsvart, kan du se i en 3-meters radie runt formelns effekt. Denna formel fungerar bara inom den existens du befinner dig på för tillfället.

Fokus (trolleri): Ett litet horn (för lyssnande) eller ett glasöga (för seende).

Klon

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En klon

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en livlös kopia av en varelse. Om originalet blir dödad, kommer själen att överföras till klonen och tillåta varelsen att leva vidare i en ny kropp (förutsatt att själen är fri och villig att återvända). Originalets fysiska kvarlevor, om det finns något kvar, blir livlös materia och kan inte återföras till livet. Om originalet har nått slutet av sitt naturliga liv (d.v.s. dött av naturliga orsaker), kommer klonen inte att kunna härbärgera dess själ.

För att skapa denna kopia, måste du ha en bit kött (inte hår, naglar, fjäll eller liknande) tagen från originalets kropp till en vikt av minst 20 gram. Köttbiten behöver inte vara färsk, men den måste hindras från att ruttna (till exempel genom formeln *bevara*). När formeln väl har kastats, måste kopian få växa till i ett laboratorium under 2t4 månader.

När klonen har växt färdigt, är den redo att ta emot originalets själ. Klonen kommer att ha den personlighet och de minnen, färdigheter och grader som originalet hade när köttet avlägsnades från dess kropp. Med andra ord, behandla klonen som om den är rollfiguren som blivit återuppväckt inklusive förlust av en erfarenhetsgrad eller 2 poäng Fysik (om rollfiguren var 1:a graden). Om detta skulle innebära att klonen får en Fysik av 0, misslyckas kloningen. Om originalet har förlorat grader mellan det att köttet avlägsnades och den dog, kommer klonen att ha de grader som originalet hade när den dog.

Formeln kopierar endast originalets kropp (och överför dess själ), men inte dess utrustning.

Kopian kan skapas när originalet har dött eller medan det lever, men i det sistnämnda fallet är resultatet av formeln ett livlöst stycke kött som kommer att ruttna om det inte bevaras.

Materiell komponent: En bit kött av originalet och laboratorieförnödenheter för 1000 gp.

Fokus: Speciell laboratorieutrustning (värd 500 gp).

Koma

Förvandling
Grad: Mag/Trk 8
Komponenter: V, S, M
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Berörd varelse
Varaktighet: Permanent
Räddningsslag: Fasthet upphäver
Formelmotstånd: Ja

Du måste lyckas med en beröringsattack i närstrid. När du lyckas med attacken försätter du målet i djup dvala om det inte klarar ett Fasthetsräddningsslag. Ur offrets synvinkel har tiden stannat och ingenting förändras. Varelsen åldras inte längre. Dess kroppsfunktioner har närmast upphört och ingen kraft eller effekt kan skada den. Detta tillstånd varar tills magin skingras av en lyckad *skingra magi* eller *frigivning*.

Materiell komponent: Ett pulver blandat av diamant-, smaragd-, rubin- och safirdamm med ett totalt värde på minst 5.000 gp.

Kontakta annan existens

Spådom
Grad: Mag/Trk 5
Komponenter: V
Tidsåtgång: 10 minuter
Räckvidd: Personlig
Mål: Du
Varaktighet: Koncentration

Du sänder ditt sinne till en annan existens för att försöka erhålla råd och information från de makter som härskar där. (Se nedanstående tabell för de konsekvenser som detta kan medföra och det resultat som försöket ger.)

Den kontaktade makten svarar på ett språk som du känner till, men de ogillar sådan kontakt och svarar kortfattat och motvilligt på dina frågor. (SL besvarar alla frågor med "ja", "nej", "kanske", "aldrig", "alltid" eller något liknande enordigt svar.) Du måste koncentrera dig på att vidmakthålla formeln (en normal handling) för att kunna fortsätta att ställa en fråga per runda. En fråga besvaras alltid i samma runda som den ställs. Du kan ställa en fråga per två kastargrader.

Du kan kontakta ett elementarplan eller en existens som ligger längre bort. Kontakten med mer främmande sinnen ökar risken att du skall reduceras i Intelligens och Utstrålning, men ökar samtidigt chansen för ett korrekt svar. Om du kontaktar en yttre existens, beror dess effekt på hur mäktig gud du väljer att kontakta. (Typen av godtyckliga svar beror, till exempel, i hög grad på personligheten hos den aktuella guden)

I sällsynta fall kan denna spådom blockeras av gudar eller andra mäktiga krafter.

Kontaktd existens	Undvika reducering av Int/Uts	Korrekt svar	Vet inte	Lögn	Godtyckligt svar
Elementarplan (relevant)	SG 7/1 vecka (SG 7/1 vecka)	01–34 (01–68)	35–62 (69–75)	63–83 (76–98)	84–100 (99–100)
Positiva/negativa energiplanet	SG 8/1 vecka	01–39	40–65	66–86	87–100
Astralplanet	SG 9/1 vecka	01–44	45–67	68–88	89–100
Yttre existens, halvgud	SG 10/2 veckor	01–49	50–70	71–91	92–100
Yttre existens, lägre gud	SG 12/3 veckor	01–60	61–75	76–95	96–100
Yttre existens, mellangud	SG 14/4 veckor	01–73	74–81	82–98	99–100
Yttre existens, högre gud	SG 16/5 veckor	01–88	89–90	91–99	100

Undvika reducering av Int/Uts: Du måste lyckas med ett test av Intelligens med denna SG för att undvika att få din Intelligens och Utstrålning reducerade. Om testet misslyckas reduceras din Intelligens och Utstrålning till 8 under den angivna tiden, vilket (bland annat) innebär att du blir oförmögen till trolleri. Om du misslyckas med testet, reduceras Intelligens och Utstrålning så fort den första frågan ställs. Inget svar erhålls och inga ytterligare frågor kan ställas. (Uppgifterna inom parentes gäller frågor som är relevanta för just det elementarplanet.)

Resultat av en lyckad kontakt: Om du lyckas med ditt test av Intelligensen, slår SL t% och läser av resultatet på tabellen ovan:

Korrekt svar: Du erhåller ett korrekt, enordigt svar. Frågor som inte kan besvaras med ett enda ord, blir besvarade godtyckligt.

Vet inte: Den kontaktade makten erkänner att den inte vet.

Lögn: Den kontaktade makten ljuger medvetet för dig.

Godtyckligt svar: Den kontaktade makten vill svara, men känner inte till svaret, så den hittar på ett.

Kraftbur

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Gallerbur (6m×6m×6m) eller fångcell (3m×3m×3m)

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel frambringar ett orörligt kubiskt fängelse med antingen galler eller massiva väggar (ditt val när formeln kastas) av ren kraft.

Varelser som fångas inom området blir fångade och inspärrade såvida de inte är för stora att rymmas i buren (i så fall misslyckas formeln). Teleportation och andra former av astral förflyttning ger

en möjlighet att fly, men både kraftväggar och kraftgaller sträcker sig in i Eterplanet, vilket blockerar alla eteriska förflyttningar.

På samma sätt som en *kraftvägg*, kan inte *kraftburen* skingras, men den kan förstöras med *förinta*, en *upphävningskäpp* eller en *förintelsesfär*.

Gallerbur: Denna version skapar en 6m×6m×6m bur med galler av ren kraft. Gallren är cirka 1 centimeter tjocka, med en centimeter mellan varje gallerstång. En varelse som är liten nog att ta sig emellan gallren kan smita enkelt, men alla andra är instängda. Man kan inte attackera en varelse inne i buren såvida inte vapnet kan ta sig mellan gallren. Mot sådana vapen (till exempel pilar och lod) anses varelsen i buren ha **skydd**. Alla formler och andedräktsvapen kan passera mellan gallren utan problem.

Fångcell: Denna cell är 3m×3m×3m utan in- eller utgångar. Massiva väggar av ren kraft utgör dess sex sidor.

Materiell komponent: Rubindamm till ett värde av 1500 gp som kastas upp i luften och försvinner när du kastar formeln.

Kraftklo

Förvandling

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger ett naturligt vapen hos målet en förbättringsfördel av +1 på attackslag och skadeslag. Formeln kan påverka alla naturliga attacker, såsom smällar, nävar, klor, bett, etc. (Formeln förvandlar dock inte den bedövande skadan från en vapenlös attack till normal skada.)

Kraftklo kan göras permanent med *föreviga*.

Kraftklo, högre

Förvandling

Grad: Drd 3, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger ett naturligt vapen en förbättringsfördel av +1 per fyra kastargrader (maximalt +5) på både attackslag och skadeslag. Formeln kan påverka alla sorters naturliga attacker, såsom smällar, nävar, klor, bett, etc, men bara ett enda vapen. Alternativt kan du låta formeln ge en förbättringsfördel av +1 (men inte mer) på attackslag och skadeslag för en varelses samtliga naturliga vapen.

Formeln förvandlar dock inte den bedövande skadan från en vapenlös attack till normal skada.

Högre kraftklo kan göras permanent med *föreviga*.

Kraftklädnad

Förvandling

Grad: Prs 3, Styrka 3, Krig 3

Komponenter: V, S, TeF**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** Ett pansar eller en sköld**Varaktighet:** 1 timma/kastargrad**Räddningsslag:** Vilja upphäver (harmlös, föremål)**Formelmotstånd:** Ja (harmlös, föremål)

Denna formel ger ett pansar eller en sköld som du vidrör en förbättringsfördel av +1 per fyra kastargrader på dess pansarfördel respektive sköldfördel (maximalt +5 vid 20:e graden). En uppsättning vanliga kläder räknas i detta avseende som ett pansar med pansarfördelen +0.

Kraftlöshet

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 3**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Kort (6m + 1m/kastargrad)**Effekt:** Stråle**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad**Räddningsslag:** Fasthet delvis (se texten)**Formelmotstånd:** Ja

En svart stråle far ut från ditt pekfinger. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa ditt mål.

Målet blir omedelbart **slutkörd** under formelns varaktighet. Om varelsen lyckas med ett Fasthetsräddningsslag blir den bara **utmattad**.

En varelse som redan är **utmattad**, blir genast **slutkörd** utan räddningsslag.

Formeln har ingen effekt på en varelse som redan är **slutkörd**. Till skillnad mot de normala tillstånden, försvinner dessa så fort formelns varaktighet upphör (om varelsen redan var **utmattad** eller **slutkörd** innan, gäller förstås detta fortfarande).

Materiell komponent: En svettdroppe.

Kraftpåk

Förvandling

Grad: Drd 1**Komponenter:** V, S, TeF**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** En icke-magisk klubba eller påk av ek**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad**Räddningsslag:** Vilja upphäver (föremål)**Formelmotstånd:** Ja (föremål)

Din egna klubba eller påk av ek blir ett vapen med en förbättringsfördel av +1 på attackslag och skadeslag. (En påk erhåller denna fördel i båda sina ändar.) Vapnets grundskada förändras som om det vore två storlekskategorier större (en Liten klubba eller påk ger alltså skada 1t8, en Medelstor 2t6 och en Stor 3t6). Dessa effekter gäller bara när du själv handhar vapnet. Om någon annan än du handhar det, beter det sig som om det var opåverkat av denna formel.

Kraftrunor

Avsvärjelse [Kraft]

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört föremål som inte väger mer än 5kg

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Du placerar dessa magiska runor på en bok, en karta, ett pergament eller liknande föremål med redan skriven information. Runorna exploderar när man läser dem och orsakar läsaren 6t6 poäng skada. Den som befinner sig nära nog för att läsa runorna drabbas av denna skada utan räddningsslag. Övriga inom 3 meter kan halvera denna skada med ett lyckat Reflexräddningsslag. Föremålet som runorna placerades på erhåller också samma skada (inget räddningsslag).

Du och de du instruerar kan läsa texten utan att utlösa runorna. Du kan dessutom avlägsna runorna närhelst du önskar. Andra än du kan avlägsna dem med en lyckad skingring eller *radera*. Dock kommer en misslyckad skingring eller *radera* att detonera runorna.

OBS: Magiska fällor såsom *kraftrunor*, är mycket svåra att upptäcka och förstöra. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta *kraftrunorna* och sin färdighet Förstöra anordning för att förstöra den. SG i vardera fallet är 25 + formelns grad, d.v.s. 28 för *kraftrunor*.

Kraftsten

Förvandling

Grad: Prs 1, Drd 1, Jord 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Maximalt tre små stenar

Varaktighet: 30 minuter eller tills använda

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Du förvandlar maximalt tre små stenar (de får inte vara större än slungkulor) så att de träffar med stor kraft när de kastas eller slungas mot ett mål. Om de kastas har de ett avståndssteg på 6 meter. Om de slungas med en slunga, hanteras de precis som slungkulor. Formeln ger dem en förbättringsfördel av +1 på attackslag och skadeslag. Den varelse som använder en sådan sten utför en normal avståndsattack med den. Varje sten orsakar 1t6+1 poäng skada (förbättringsfördelen inräknad). Mot vandöda varelser är denna skada dubblad (2t6+2 poäng).

Kraftvapen

Förvandling

Grad: Prs 1, Pal 1, Mag/Trk 1, Krig 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört vapen

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Formeln ger ett vapen en förbättringsfördel av +1 på attackslag och skadeslag. Kom ihåg att förbättringsfördelar inte staplar med ett mästertligt vapens fördel av +1 på attackslaget.

Du kan inte kasta den här formeln på naturliga vapen, såsom en vapenlös attack (där behöver man *kraftklo* eller *högre kraftklo*), såvida inte målet har Förbättrad vapenlös attack och därmed anses vara beväpnad med sin vapenlösa attack.

Kraftvapen, högre

Förvandling

Grad: Prs 4, Pal 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett vapen eller femtio projektiler (som alla måste vara i kontakt med varandra när formeln kastas)

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel ger ett vapen en förbättringsfördel av +1 per fyra kastargrader (maximalt +5) på både attackslag och skadeslag. Kom ihåg att förbättringsfördelar inte staplar med ett mästertligt vapens fördel av +1 på attackslaget.

Alternativt kan du påverka 50 enheter ammunition (pilar, lod, kulor, etc.). Dessa projektiler måste alla vara av samma typ och befinna sig tillsammans i en grupp (till exempel i samma koger). Projektiler, till skillnad från kastade vapen, förlorar sin förbättringsfördel efter att de använts en gång. (Kaststjärnor räknas som projektiler snarare än kastade vapen i detta sammanhang.)

Du kan inte kasta den här formeln på naturliga vapen, såsom en vapenlös attack (där behöver man *kraftklo* eller *högre kraftklo*), såvida inte målet har Förbättrad vapenlös attack och därmed anses vara beväpnad med sin vapenlösa attack.

Materiell komponent (trolleri): Kalkpulver och kol.

Kraftvägg

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En vägg vars yta inte kan överstiga 9m²/kastargrad

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Formeln skapar en osynlig vägg av ren kraft. Kraftväggen kan inte förflyttas, är immun mot all slags skada och är totalt opåverkad av de flesta formler (*skingra magi* inräknad). Dock förstörs den omedelbart av *förinta* och *mordekais söndring* och likaså av en *upphävningskäpp* eller en *förintelsesfär*. Formler och andedräktsvapen kan inte passera genom väggen åt något håll, men *dimensionsdörr*, *teleportation* och liknande astral förflyttning hindras inte av den. Den blockerar eteriska och okroppsliga varelser lika väl som normala fysiska varelser (fast eteriska och okroppsliga varelser oftast kan manövrera runt den genom väggar eller golv). Blickattacker fungerar obehindrat genom kraftväggen.

Du kan forma väggen till en platt, vertikal vägg vars totala yta inte överstiger 9m² per kastargrad eller ett klot. Kraftväggen måste formas hel och obruten. Om dess yta bryts av någon varelse eller något föremål, misslyckas formeln.

Kraftvägg kan göras permanent med *föreviga*.

Materiell komponent: En nypa pulver gjort av en klar ädelsten.

Krakel

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Drd 9, Växter 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Tre eller fler krakelkomposter, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra (se texten)

Varaktighet: 7 dygn eller 7 månader (D) (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar 1t4+2 krakelkomposter med 11 LT. (Se bok 3 för alla detaljer om dessa monster.)

Dessa varelser hjälper dig villigt i strid, utför något uppdrag eller tjänar som livvakter. De stannar hos dig i sju dygn om du inte avfärdar dem innan dess. Om krakelkomposterna endast skapas som väktare, stannar de dock i sju månader. De kan då bara beordras att stanna och vakta en bestämd plats. Krakelkomposter som skapats som väktare kan inte förflytta sig utanför formelns räckvidd (mätt från den plats där var och en först dök upp).

Dessa krakelkomposter har normala krakelkomposters immunitet mot eld endast om omgivningarna är regniga, sumpiga eller fuktiga.

Krypande död

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Drd 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)/30 m (se texten)

Effekt: En svärm av tusenfotingar per två kastargrader

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas frambesvärjer du en mängd svärmar av tusenfotingar (en svärm per två kastargrader, maximalt 10 svärmar vid 20:e graden), som inte behöver uppstå intill varandra.

Du kan frammana tusenfotingarna så att de uppstår i områden där andra varelser redan befinner sig. Tusenfotingarna förblir på den plats där de uppstod och attackerar alla i området, såvida du inte ger dem order att röra sig (en normal handling). Med en normal handling kan du beordra hur många du vill av svärmarna att röra sig mot något byte inom 30 meter från dig. Du kan inte beordra en svärm längre bort än 30 meter ifrån dig, och om du själv förflyttar dig mer än 30 meter från en svärm, förblir den svärmen stilla (och attackerar alla varelser inom dess område) tills du på nytt kommer inom 30 meter och kan ge order.

Kuliss

Illusion (Bländverk)

Grad: Mag/Trk 8, Lurendrejeri 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: 750m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: 1 dygn

Räddningsslag: Inget eller Vilja misstro (vid närkontakt) (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel kombinerar flera delar för att skapa ett mäktigt skydd mot både varseblivning och direkt observation. När formeln kastas, avgör du vad som skall och inte skall ses inom formelns område. Den illusion som skapas måste uttryckas i allmänna termer. När dessa omständigheter väl är fastställda, kan de inte ändras.

Alla försök att använda varseblivning på området kommer istället att upptäcka den illusion som du bestämt, utan att något räddningsslag ges.

Direkt observation av området kan ge ett räddningsslag (som för en normal illusion), om det finns anledning att misstro vad man ser. Iakttagare skulle säkerligen bli misstänksamma om en kringströvande hjort plötsligt försvann för att sedan dyka upp igen en bit bort (om formeln har använts för att dölja en byggnad kommer hjorten inte att synas då den passerar bakom den, och inte heller kan formeln kompensera för detta eftersom den inte har instruktioner att visa en hjort). Inte ens om man inträder i området är det säkert att man inser att det är en illusion, såvida man inte fysiskt stöter emot någon eller något som magin döljer.

Kyla metall

Förvandling [Kyla]

Grad: Drd 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Metallutrustning hos en varelse/två kastargrader (alla varelserna måste vara inom 9m från varandra) eller 12 kg metall/kastargrad (all metall måste befinna sig inom 9m från all annan)

Varaktighet: 7 rundor

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel gör metall extremt kall. Obevakade, icke-magiska föremål erhåller inga räddningsslag. Magisk metall är tillåten ett räddningsslag mot formeln. Ett föremål i någon varelses ägo, använder dennes räddningsslagsfördel (såvida inte dess eget är högre).

En varelse drabbas av köldskada om dess utrustning kyls ner. Den erhåller full skada om dess pansar påverkas eller om den håller i eller bär metall motsvarande minst en femtedel av dess egen vikt. Den erhåller bara minimal skada (1 eller 2 poäng, se tabellen nedan) om den inte bär metallpansar och den metall den håller i eller bär på inte uppgår till en femtedel av dess egen vikt.

Under formelns första runda, blir metallen mycket kall och obehaglig, men orsakar ingen skada (detta är samma effekt som i formelns sjunde och sista runda). Under andra rundan (och den sjätte och näst sista) orsakar den bitande kylan skada. Under den tredje, fjärde och femte rundan är metallen extremt kall och orsakar ännu mer skada, såsom tabellen anger.

Runda	Temperatur	Skada
1	Kall	Ingen
2	Iskall	1t4 poäng
3–5	Extremt kall	2t4 poäng
6	Iskall	1t4 poäng
7	Kall	Ingen

All hetta som är intensiv nog att skada varelsen upphäver köldskada från formeln (och vice versa) skadepoäng för skadepoäng. Till exempel, om skadeslaget för *kyla metall* visar på 5 poäng skada denna runda och varelsen störtar igenom en *eldvägg* i samma runda vilket orsakar 8 poäng eldskada, resulterar det i att den endast erhåller 3 poäng eldskada och ingen köldskada. Under vattnet gör formeln ingen skada, men den får tjock is att bildas runt den påverkade metallen, vilket ökar dess flytförmåga något.

Kyla metall motverkar och skingrar *värma metall*.

Köldkon

Åkallan [Kyla]

Grad: Mag/Trk 5, Vatten 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utbrott

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar ett område av extrem kyla, som börjar vid din hand och breder ut sig bortåt i en kon. Den suger i sig värme och orsakar 1t6 poäng köldskada per kastargrad (maximalt 15t6).

Materiell komponent (trolleri): En mycket liten kon av glas eller kristall.

Köldstråle

Åkallan [Kyla]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Stråle

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En blåvit stråle av bitande kyla och is far ut från din hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att skada ditt mål. Strålen orsakar 1t6 poäng köldskada per kastargrad (maximalt 25t6).

Fokus: En liten, vit keramikfigur i form av en kon eller ett prisma.

Labyrint

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du förvisar målet till en extradimensionell labyrint av kraftväggar. Varje runda, i sitt drag, kan målet med en lång handling göra ett försök att hitta ut med ett test av Intelligens (SG 20). Om målet inte försöker hitta ut, kastar labyrinten ändå ut målet efter 10 minuter.

När målet lämnar labyrinten återvänder det till samma plats som den befann sig på när formeln kastades. Om denna plats nu är upptagen av solid materia, dyker målet upp alldeles intill istället.

Formler och förmågor som kan förflytta en varelse inom en existens, såsom *teleportation* och *dimensionsdörr*, hjälper inte målet att komma ut ur labyrinten, men ett *dimensionshopp* tillåter målet att fly från labyrinten till en annan existens.

Minotaurer är, lustigt nog, helt immuna mot denna formel.

Laga

Förvandling

Grad: Brd 0, Prs 0, Drd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Mål: Ett föremål som inte väger över ½kg

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel reparerar små sprickor eller revor i föremål. På metalliska föremål kan den reparera en trasig ring, en medaljong eller en liten dolk, förutsatt att det bara finns en enda brottyta. Keramik eller träföremål kan göras hela igen även om den gått i många bitar. Ett hål i en säck eller lägel kan fås att försvinna. Formeln kan laga magiska föremål, men föremålets magiska egenskaper återställs inte av detta. Formeln kan inte laga trasiga magikäppar, magispön eller magistavar och den påverkar inte varelser (konstruktioner inräknade).

Lagbarriär

Avsvärjelse [Kaotisk]

Grad: Kaos 3, Prs 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Område: Utbrott (3m) ifrån berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar alla varelser inom området mot attacker från lagliga varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser.

De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av lagliga varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Kaotiska elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel har en speciell funktion som du kan välja när formeln kastas. En *lagbarriär* kan fokuseras inåt istället för utåt. I det fallet fungerar den som ett orörligt, temporärt magiskt fängelse för en icke-kaotisk tillkallad varelse (som till exempel av formeln *rekryterad*) i upp till 24 timmar per

kastargrad, under förutsättning att du kastar formeln som tillkallar varelsen inom 1 runda från det att du kastar *lagbarriär*. Varelsen kan inte ta sig över cirkelns kant.

Du måste övervinna varelsens FM för att kunna hålla den fången, men avvärjningsfördel, motståndsfördelar och skyddet mot mental kontroll gäller oberoende av fiendens FM.

Om varelsen är alltför stor för att rymmas inom formelns område, fungerar den som ett *lagskydd* för endast denna varelse.

Denna formel kan inte kombineras med *lagskydd* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas (eller hållas fängslad).

Lagens sköld

Avsvärjelse [Laglig]

Grad: Prs 8, Lag 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Mål: En varelse/kastargrad inom ett utbrott(6m) från dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

En svag blå glöd omgärdar målen, vilket skyddar dem från attacker, ger dem kraft att motstå kaotiska varelsers magi och saktar ner de kaotiska som skadar dem. Denna avsvärjelse har fyra effekter:

1. Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK och en motståndsfördel av +4 på alla räddningsslag. Detta skydd gäller mot alla attacker, inte bara från kaotiska varelses.

2. Den skyddade varelsen erhåller FM 25 mot kaotiska formler och formler som kastas av kaotiska varelses.

3. Avsvärjelsen förhindrar besatthet och mental kontroll, precis som *kaoskydd* gör.

4. En kaotisk varelse som lyckas träffa den skyddade varelsen med en närstridsattack blir nedsaktad (Viljeräddningsslag upphäver).

Fokus: Ett litet relikskrin innehållande någon helig relik. Relikskrinet kostar minst 500 gp.

Lagens vrede

Åkallan [Laglig]

Grad: Lag 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Icke-lagliga varelses inom ett utbrott (9m×9m×9m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig (1 runda)

Räddningsslag: Vilja delvis (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar lagens kraft för att förgöra dina fiender. Kraften tar form av en tredimensionell matris av energi. Endast kaotiska och neutrala (inte lagliga) varelses skadas av denna formel.

Formeln orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t8) på kaotiska varelses (eller 1t6 poäng skada per kastargrad, maximalt 10t6, på kaotiska utomvärldingar) och förbryllar dem i en runda. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och förhindrar att varelsen blir förbryllad.

Formeln orsakar bara halv skada på varelses som varken är lagliga eller kaotiska, och de blir aldrig förbryllade. De kan halvera skadan igen (ner till en fjärdedel av träningsresultatet) med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Lagskydd

Avsvärjelse [Kaotisk]

Grad: Kaos 1, Prs 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar en varelse mot attacker från lagliga varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. Den skapar en magisk barriär runt målet cirka 1dm ut från kroppen. Barriären följer med målet och har tre effekter:

Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av lagliga varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Kaotiska elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel kan inte kombineras med *lagbarriär* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas.

Leomunds fälla

Illusion (Bländverk)

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: Permanent (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får ett lås eller en liknande liten mekanism att förfalla försedd med en fälla för dem som har förmågan att upptäcka detta. Du kan placera formeln på någon liten mekanism, såsom ett lås, en hasp, ett gångjärn, en kork, en kapsyl eller en spärrhake. Varje varelse som kan upptäcka fällor, eller som använder en formel eller ett föremål för detta, blir helt övertygad att det verkligen finns en fälla. Naturligtvis är detta bara en illusion och ingenting händer om fällan "utlöses". Dess huvudsakliga syfte är att skrämma bort tjuvar eller att åtminstone få dem att slösa bort dyrbar tid.

Om en annan *leomunds fälla* redan är aktiv inom 15 meter när denna formel kastas, misslyckas denna automatiskt.

Materiell komponent: Ett litet stycke svavelkis som hålls mot föremålet som skall förefalla ha en fälla medan föremålet beströs med ett speciellt pulver som kostar 50 gp att framställa.

Leomunds hemliga låda

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Se texten

Mål: En kista och maximalt 25dm³/kastargrad av varor

Varaktighet: 60 dygn eller tills den hämtas

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan gömma en kista på Eterplanet i upp till 60 dygn och hämta fram den närhelst du så önskar. Kistan kan rymma maximalt 25dm³ per kastargrad (oberoende av kistans faktiska mått, som är cirka 1m × ½m × ½m). Om någon levande varelse befinner sig i kistan, är det 75% chans att formeln misslyckas. När kistan väl är gömd, kan du hämta den bara genom att koncentrera dig (en normal handling) och den dyker genast upp intill dig.

Kistan måste vara av utsökt hantverk och dyrbar, byggd för dig av mästehantverkare. Om den konstrueras av trä, måste det vara ädelträ (ebenholts, rosenträ, sandelträ, teak eller liknande) och alla dess gångjärn, beslag, spikar och liknande måste vara av platina. Om den konstrueras av elfenben, måste alla metalldelar vara av guld. Om den konstrueras av brons, koppar eller silver, måste dess beslag och annat vara av silver eller vitguld. Kostnaden för en sådan kista understiger aldrig 5000 gp. När den väl är konstruerad, måste du låta tillverka en miniatyrkopia (av samma material och identiska detaljer), som är identisk med den stora kistan. (Kopian kostar 50 gp att tillverka.) Du kan bara äga ett par sådana kistor vid varje givet tillfälle—inte ens en *önskning* kan rubba på denna begränsning. Kistorna i sig själva är icke-magiska och kan förses med lås, skydd och så vidare, precis som normala kistor.

För att gömma kistan, kastar du formeln medan du vidrör både kistan och dess miniatyrkopia. Kistan försvinner då in på Eterplanet. Du behöver sedan miniatyrkopian för att återkalla kistan. Efter 60 dygn på Eterplanet är det en ökande chans av 5% per ytterligare dygn (5% det 61:a dygnet, 10% det 62:a dygnet, osv.) att kistan oåterkalleligen förloras. Om miniatyrkopian förkommer eller förstörs, finns det inget sätt, inte ens med en *önskning*, att återkalla kistan. Den enda möjligheten är att själv bege sig till Eterplanet och försöka leta rätt på den.

Levande varelser i kistan äter, sover och åldras normalt. De dör om de får slut på mat, vatten, luft eller vad de nu behöver för att överleva.

Fokus: Kistan och dess miniatyrkopia.

Leomunds hydda

Åkallan [Kraft]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Effekt: Ett klot (6m radie) runt den plats där formeln kastas

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar ett orörligt, ogenomskinligt klot av ren kraft i den färg du önskar runt dig själv. Hälften av klotet sticker upp ovan jord medan den andra halvan sträcker sig genom marken under dig. Maximalt nio andra Medelstora varelser kan få plats inne i klotet tillsammans med dig. De kan fritt passera in och ut genom hyddans väggar utan att skada den. Dock kan du inte lämna hyddan utan att den kollapsar och formeln varaktighet upphör.

Temperaturen inuti hyddan är konstant 20° C om ytttemperaturen håller sig mellan -20° C och +40° C. Om ytttemperaturen går utanför dessa gränser ökar respektive minskar temperaturen inne i hyddan med 1° C för varje 1° C över +40° C eller under -20° C som ytttemperaturen blir (så om det blir -30° C utanför är det 10° C inuti hyddan). Hyddan skyddar även mot elementens raseri, såsom regn, hagel, sandstormar och liknande. Hyddan kan stå emot vindstyrkor under orkanstyrka, men orkanvindar (33m/s) eller ännu högre vindhastigheter förstör den.

Insidan av hyddan är förstås en kupol. Du kan få den att lysa svagt på kommando och även släcka ljuset helt när du så vill. Notera att även om hyddan är ogenomskinlig från utsidan, kan de som befinner sig inuti se ut utan problem. Projektiler, vapen och flesta formler kan passera genom hyddans väggar utan att påverka den, men hyddans invånare kan inte ses från utsidan (de anses ha totalt skyl).

Materiell komponent: En liten kristallpärla som splittras när formeln tar slut.

Leomunds stuga

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M, F (se texten)

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En byggnad (6m×6m)

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frambesvärjer en stabil stuga eller blockhus gjord av det material som existerar på platsen—sten, timmer eller (i värsta fall) lera och jord. Golvet är slätt, rent och torrt. I alla avseenden motsvarar stugan en normal stuga, med en stabil dörr, två fönster med fönsterluckor samt en liten eldstad.

Stugan har ingen inbyggd magisk upphettning eller avkylning (annat än sin naturliga isolering). Den måste därför värmas upp som en normal stuga och extrem hetta påverkar den och dess invånare normalt. Stugan har dock andra fördelar. Den har styrkan hos en stenbyggnad, oberoende av byggnadsmaterial. Den motstår flammor och eld såsom sten gör. Den kan inte skadas av normala projektiler (men väl av katapultstenar och liknande).

Dörren, fönsterluckorna och skorstenen är inbrottssäkra, de förra skyddas av *magikerlås* och den senare av ett järngaller i toppen och en trång rökkanal. Dessutom är alla tre skyddade av *alarm*. Till sist finns där även en *osynlig tjänare* för att betjäna dig.

Stugan är möblerad med enkla möbler—åtta sängar, ett timrat bord, åtta pallar samt ett skrivbord.

Materiell komponent: En kvadratisk stenbit, lite krossad kalk, några sandkorn, ett stänk vatten och en näve träflisor. Dessa måste kompletteras med komponenterna för *osynlig tjänare* (ett snöre och en träbit) om denna funktion skall vara med.

Fokus: Det fokus som gäller för *alarm* (en liten silverklocka och en tunn bit silvertråd) om denna funktion skall vara med.

Levande rep

Förvandling

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Ett repliknande föremål, med max längd 12m + 2m/kastargrad

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan animera ett icke-levande, repliknande föremål, såsom en tråd, ett snöre, ett garn, en lina, ett rep eller, till och med, en vajer. Maximala längden som tillåts förutsätter ett rep med 2cm tjocklek. Halvera denna längd för varje ytterligare cm tjocklek (alltså blir längden endast 50% för ett 3cm tjockt rep, 25% för ett 4cm tjockt och 12,5% för ett 5cm tjockt) och öka längden med 50% för varje halvering av repets tjocklek (alltså 150% för ett rep med 1cm tjocklek, 200% för ett 5mm tjockt och 250% för ett 2,5mm tjockt).

Möjliga befallningar är: "Ringla ihop" (ger en prydlig rephög), "Ringla och knyt", "Slingra runt", "Slingra och knyt", "Fånga och knyt", samt de motsatta befallningarna till de ovanstående. En befallning kan ges varje runda som en kort handling (handlingen Styra en formel).

Repet kan endast nå varelser inom $\frac{1}{2}m$, så det måste kastas mot det tilltänkta målet. Detta kräver att du lyckas med en beröringsattack på avstånd. Repet har ett avståndssteg på 3 meter. Ett typiskt hamprep har 2 livspoäng, PK 10 och kan slitas sönder med ett lyckat Styrketest (SG 23). Repet gör ingen skada på offret, men kan användas som en snubbelfälla eller för att trassla in en motståndare som misslyckas med sitt Reflexräddningsslag. En intrasslad varelse drabbas av en nackdel av -2 på attackslagen och -4 på sin Händighet med allt vad det innebär. Om repet som han är intrasslad i är fäst vid något orörligt, kan han inte röra sig. I annat fall kan han röra sig med halv fart, men kan inte springa eller storma. En rollfigur som kan kasta formler och som blir fast i repet, måste klara ett test av Koncentration (SG 15) för att kunna kasta formler. En intrasslad varelse kan ta sig loss genom ett lyckat test av Utbrytarkonst (SG 20).

Repet i sig är inte magiskt och inte heller de knutar som det knyter.

Denna formel ger dig en fördel av +2 på test av Repanvändning som du gör med detta rep.

Formeln kan inte animera ett rep som bärs av någon varelse.

Livsbarriär

Avsvärjelse

Grad: Djur 6, Prs 6, Drd 6

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: 3 meter

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du skapar ett rörligt, halvklotsformat kraftfält som hindrar de flesta levande varelser från att ta sig in. Kraftfältet stänger ute djur, drakar, jättar, humanoider, magiska bestar, monstrositeter, ohyra, slem, vidunder, väsen och växter, men inte elementarer, konstruktioner, vandöda eller utomvärldingar.

OBS: Denna formel kan endast användas defensivt, inte offensivt. Om man tvingar en avsvärjelsebarriär mot en varelse av den sort den skyddar mot, kollapsar den genast.

Livsgömme

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills aktiverad (se texten)

Du samlar dödens mörka krafter för att ge dig en begränsad förmåga att undgå döden. Medan denna formel varar innehar du 1t10 tillfälliga livs poäng +1 extra per kastargrad (maximalt +10).

Materiell komponent: En liten mängd alkohol som du använder för att måla vissa symboler på din kropp medan du kastar formeln. Dessa symboler går inte att se därefter, eftersom alkoholen dustar nästan omedelbart.

Livstappning

Nekromanti

Grad: Prs 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En stråle av negativ energi

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

En svart stråle av negativ energi far iväg från ditt finger mot målet. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa motståndaren. Om attacken lyckas, erhåller mottagaren 2t4 negativa grader (inget räddningsslag tillåts mot detta). Under förutsättning att målet överlever detta, återfår han sina grader efter 24 timmar, som vanligt. Dessa negativa grader har då möjlighet att permanent avlägsna en normal grad från offret, men ett lyckat Fasthetsräddningsslag (för varje grad) förhindrar detta.

Om strålen träffar en vandöd varelse, erhåller denne 2t4 ×5 tillfälliga livspoäng under 1 timma.

Ljudisolering

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Personlig

Område: Utflöde (1m radie) ifrån dig

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Genom att kasta denna formel påverkar du ljudvågorna i din närhet så att du och de inom formelns område kan samtala normalt, trots att ingen utanför kan höra era röster eller andra ljud från inuti området (inte ens ljudformler eller språkberoende formler). Området har alltid dig i sitt centrum och rör sig när du rör dig. Envar som inträder i området blir omedelbart påverkad, medan de som lämnar området inte längre påverkas av formeln. Lägg dock märke till att man fortfarande kan läsa på läpparna (med Upptäcka) för att uppfatta vad som sägs inom området.

Ljudvåg

Åkallan [Ljud]

Grad: Brd 2, Prs 2

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Utbredning (3m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Du fyller ett område med ett öronbedövande oväsen. Varelses inom området drabbas av 1t8 poäng ljudskada och måste klara ett Fasthetsräddningsslag för att inte bli bedövade i en runda.

Varelser som inte kan höra blir inte bedövade, men blir ändå skadade.

Fokus (trolleri): Ett musikinstrument.

Ljungeld

Åkallan [Eld]

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En eller flera strålar

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du bombarderar dina fiender med strålar av eld. Du kan avfyra en stråle, plus en stråle per fyra kastargrader över 3:e (maximalt tre strålar vid 11:e graden). Varje stråle kräver en beröringsattack på avstånd för att träffa sitt mål och göra 4t6 poäng eldskada.

Strålarna kan avfyras mot samma eller olika mål, men alla målen måste vara inom 9 meter från varandra och träffar samtidigt.

Ljus

Åkallan [Ljus]

Grad: Brd 0, Prs 0, Drd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får ett föremål att lysa som en fackla, vilket sprider klart ljus inom en radie av 6 meter (och dunkelt ljus inom ytterligare 6 meter) från den punkt på föremålet som du vidrör. Effekten i sig är orörig, men formeln kan givetvis kastas på ett rörligt föremål. Om detta ljus förs in i ett magiskt mörker, fungerar det inte.

En ljusformel (en formel med beteckningen "Ljus") motverkar och skingrar en mörkerformel (en formel med beteckningen "Mörker") av samma eller lägre formelgrad.

Materiell komponent (trolleri): En eldfluga eller en bit självlysande mossor.

Lugn

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Prs 2, Lag 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Alla varelser inom en utbredning (6 meter)

Varaktighet: Koncentration (max 1 runda/kastargrad) (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver
Formelmotstånd: Ja

Denna formel lugnar ner upprörda varelser. Du erhåller ingen kontroll över de påverkade varelserna, men formeln kan stoppa stridskämpar från att strida vidare. Varelser som påverkas kan inte utföra våldshandlingar (men kan försvara sig normalt) och göra något destruktivt annat än för att skydda sig själva. Varje aggressiv handling eller livshotande skada mot någon av de påverkade varelserna bryter omedelbart formeln för samtliga.

Denna formel undertrycker automatiskt (men skingrar inte) sinnespåverkande formler, såsom *fruktan*, *förvirring*, *hopplöshet*, *hoppfullhet*, *vrede* och *välsignelse* och upphäver omedelbart en bards förmåga att inspirera till mod eller en barbars bärsärkaraseri. Den undertrycker även fruktan och avlägsnar tillståndet **förvirrad** från de påverkade varelserna. Medan denna formel varar, har en undertryckt formel eller effekt ingen verkan. När varaktigheten för *lugn* upphör, tar den undertryckta formeln makt över varelsen igen, under förutsättning att dess varaktighet inte har upphört under tiden.

Lugna djur

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Djur 1, Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Djur som måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel lugnar ner djur och gör dem tama och ofarliga. Endast normala djur (de med Intelligens 1 eller 2) kan påverkas av denna formel. Alla målen måste vara av samma art och befinna sig inom 9 meter från varandra. Totala antalet LT som påverkas är $2t4 + 1$ per kastargrad. Endast hemskejdjur samt djur som är tränade att attackera eller vakta, erhåller räddningsslag. Vanliga djur som inte är tränade för attack eller vakt, får det inte.

Påverkade djur förblir där de är, och flyr eller attackerar inte. De är på intet vis hjälplösa och försvarar sig normalt om de blir anfallna. Varje hot (eld, ett hungrigt rovdjur, en hotande attack) bryter formeln för den varelse som blir hotad.

Lyckosköld

Avsvärjelse

Grad: Prs 1, Tur 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Ett magiskt skydd uppstår runt dig och glöder med ett mångfärgat sken. Detta skydd avvärjer inkommande pilar, strålar och andra avståndsattacker. Varje avståndsattack riktad mot dig drabbas av en 20% misschans, precis som om du hade skyl mot attacken. (Detta omöjliggör även tjuvhugg med avståndsvapen mot dig.) Denna misschans gäller för alla avståndsattacker mot dig där ett attackslag slås. Närstridsvapen med räckvidd påverkas inte.

Långflygning

Förvandling

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Du kan flyga med fart 12 meter (8 meter om du bär medeltungt eller tungt pansar). Du kan flyga uppåt med halv fart och dyka med dubbel fart. Din manövrerbarhet är normal. Att flyga med denna formel kräver ungefär samma koncentration som att gå, så du kan attackera och kasta formler som normalt. Du kan storma men inte springa, och kan inte ta med dig mer vikt än din maximala belastning.

Om formelns varaktighet upphör medan du fortfarande befinner sig i luften, upphör magin sakta. Du sjunker med 18 meter per runda under 1t6 rundor. Om du tar mark under den tiden, landar du oskadd. Om inte, faller du fritt resten av sträckan. En lyckad skingring av formeln fungerar på samma sätt, medan ett antimagiskt fält undertrycker all flygförmåga direkt.

När du använder den här formeln för långfärder, kan du jogga oavbrutet utan att få bedövande skada (en snabbmarsch kräver dock fortfarande test av Fysik för att undgå bedövande skada). Det betyder att du kan färdas 96 km på en 8-timmars flygning (eller 64 km om du är belastad).

Lägre (formel)

Se "(Formel), lägre" istället.

Läka livshotande skador

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 4, Prs 4, Drd 5, Läkning 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv energi in, vilket läker 4t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +20).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka livshotande skador, mångfaldig

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 8, Drd 9, Läkning 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du låter positiv energi flöda ut, vilket läker 4t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +40) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka lätta skador

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 1, Prs 1, Drd 1, Läkning 1, Pal 1, Jgr 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +5).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka lätta skador, mångfaldig

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 5, Prs 5, Drd 6, Läkning 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du låter positiv livskraft flöda ut, vilket läker 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +25) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka måttliga skador

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 2, Prs 2, Drd 3, Pal 3, Jgr 3, Läkning 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +10).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka måttliga skador, mångfaldig

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 6, Prs 6, Drd 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du låter positiv livskraft flöda ut, vilket läker 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +30) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka små skador

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 0, Drd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 1 poäng skada.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan undvika denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka svåra skador

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Brd 3, Prs 3, Drd 4, Pal 4, Jgr 4, Läkning 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du vidrör en levande varelse, flödar positiv livskraft in, vilket läker 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +15).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läka svåra skador, mångfaldig

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 7, Drd 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (harmlös) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du låter positiv livskraft flöda ut, vilket läker 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +35) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ livskraft, skadar denna formel dem istället för att läka deras sår. En vandöd varelse kan halvera denna skada med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Läsa magi

Spådom

Grad: Brd 0, Prs 0, Drd 0, Pal 1, Jgr 1, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Med hjälp av denna formel kan du läsa magiska inskriptioner på föremål—böcker, pergament, vapen och liknande—som annars vore helt omöjliga att förstå. Denna uttolkning utlöser vanligtvis inte magin som lagrats i skriften, fast det kan hända när det gäller ett pergament med en förbannelse på. Dessutom kan du, efter att du kastat denna formel och läst den magiska inskriptionen, alltid läsa just denna skrift i fortsättningen utan att behöva använda denna formel på nytt. Du kan läsa magisk skrift med en hastighet av en sida (cirka 250 ord) per minut (10 rundor). Formeln tillåter även att du identifierar en *vaktruna* genom ett lyckat test av Formelkännedom (SG 13), en *högre vaktruna* genom ett lyckat test av Formelkännedom (SG 16) eller en *symbol* genom ett lyckat test av Formelkännedom (SG 10 + formelgrad).

Läsa magi kan göras permanent med *föreviga*.

Fokus: Ett prisma av kristall.

Magikerboning

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: 30 minuter

Räckvidd: Var som helst inom området som skall skyddas

Område: Maximalt 18m² per kastargrad (F)

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Denna mäktiga formel används främst för att försvara ditt fäste. Den skyddar 18m² per kastargrad. Det skyddade området kan vara maximalt 2 meter högt och format precis som du vill. Du kan skydda flera våningsplan inom en byggnad genom att dela upp ytan mellan dem. Du måste befinna dig någonstans inom det område som skall skyddas när du kastar formeln. Formeln skapar följande magiska effekter inom området:

Dimma: Dimma fyller alla korridorer, vilket blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

Räddningsslag: Nej. *Formelmotstånd:* Nej.

Magikerlås: Alla dörrar inom området är skyddade av *magikerlås*. *Räddningsslag:* Nej.

Formelmotstånd: Nej.

Spindelnät: Spindelnät fyller alla trapphus från topp till botten. De motsvarar formeln *spindelnät*, fast de växer ut igen på 10 minuter om de rivs eller bränns bort. *Räddningsslag:* Nej, eftersom nätet redan är på plats. *Formelmotstånd:* Ja.

Förvirring: Överallt där det finns möjlighet att välja väg—såsom en korsning eller en sidogång—gör en förvirringsmagi att det är 50% chans att inkräktare tror att de är på väg i exakt motsatt riktning. Detta är en sinnespåverkande förtrollning. *Räddningsslag:* Nej. *Formelmotstånd:* Nej.

Saknade dörrar: En dörr per kastargrad täcks av ett bländverk som får den att se ut som en slät vägg. *Räddningsslag:* Vilja upphäver (vid närkontakt). *Formelmotstånd:* Nej.

Dessutom kan du välja ut en av följande fem magiska effekter:

- *Dansande ljus* i fyra korridorer. Du kan bestämma ett enkelt program som ljusen skall utföra så länge formeln varar. *Räddningsslag:* Nej. *Formelmotstånd:* Nej.
- *Magisk mun* på två platser. *Räddningsslag:* Nej. *Formelmotstånd:* Nej.
- *Stinkmoln* på två platser. Ångorna uppstår på de platser du bestämmer. De återvänder inom 10 minuter om de skingras med en *vindpust*. *Räddningsslag:* Fasthet upphäver, se beskrivningen av *stinkmoln*. *Formelmotstånd:* Ja.
- *Vindpust* i en korridor eller rum. *Räddningsslag:* Fasthet upphäver. *Formelmotstånd:* Ja.
- *Förslag* på en plats. Du väljer ut en viss kvadratmeter och varje varelse som träder in i eller passerar denna, drabbas av förslagens magiska påverkan. *Räddningsslag:* Vilja upphäver. *Formelmotstånd:* Ja.

Hela området utstrålar stark magi av typen avsvärjelse. En *skingra magi* som kastas på en specifik effekt, skingrar (om den lyckas) bara just den effekten. En framgångsrik *Mordekais söndring* förstör hela formeln på en gång.

Magikerhand

Förvandling

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett icke-magiskt, obehållat föremål som inte väger mer än 2kg

Varaktighet: Koncentration

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du pekar med ditt finger mot ett icke-magiskt, obehållat föremål och kan lyfta och röra det på avstånd under förutsättning att det inte väger mer än 2kg. Som en kort handling kan du röra föremålet med en fart av 4 genom luften i valfri riktning, fast formeln upphör omedelbart om avståndet mellan föremålet och dig någonsin överstiger formelns räckvidd.

Magikerlås

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En dörr, ett lock eller liknande (max 3m²/kastargrad)

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Inget**Formelmotstånd:** Nej

När denna formel kastas mot en dörr, ett lock, en portal eller liknande blir den magiskt låst. Du kan passera ditt eget lås utan hinder och utan att skada det, men andra varelser kan bara forcera det med ren styrka eller en framgångsrik *skingra magi* eller en *upplåsa*. Öka SG för att bryta upp dörren med +10 från det normala värdet. Notera att en *upplåsa* inte skingrar ett *magikerlås*. Den undertrycker det bara i 10 minuter.

Materiell komponent: Gulddamm värt minst 25 gp.

Magikerpansar

Besvärjelse (Skapelse) [Kraft]**Grad:** Mag/Trk 1**Komponenter:** V, S, F**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** Berörd varelse**Varaktighet:** 1 timma/kastargrad (A)**Räddningsslag:** Vilja upphäver (harmlös)**Formelmotstånd:** Nej

Ett osynligt men påtagligt kraftfält omger målets kropp, vilket ger honom en pansarfördel av +4 på PK. Till skillnad mot fysiskt pansar, ger *magikerpansar* ingen pansarnackdel, ingen chans för trollerimiss och ingen minskning av fart. Eftersom pansaret är gjort av ren kraft, kan okroppsliga varelser inte ignorera det på samma sätt som de kan med fysiskt pansar.

Fokus: En bit garvat läder.

Magikersköld

Avsvärjelse [Kraft]**Grad:** Mag/Trk 1**Komponenter:** V, S**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel skapar en osynlig, rörlig skiva (stor som en kroppssköld) av ren kraft som svävar framför dig och skyddar dig. Den upphäver helt alla attacker av *trollpil* som riktas mot dig. Den ger dessutom skydd mot andra attacker, genom att ge en sköldfördel av +4 på PK. Till skillnad mot en fysisk sköld, ger *magikersköld* ingen pansarnackdel och ingen chans för trollerimiss. Eftersom skölden är gjord av ren kraft, kan okroppsliga varelser inte ignorera den på samma sätt som de kan med en fysisk sköld.

Till skillnad mot en riktig kroppssköld, kan den inte användas för att ta skydd bakom.

Magisk behållare

Nekromanti**Grad:** Mag/Trk 5**Komponenter:** V, S, F**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Mellan (30m + 3m/kastargrad)**Mål:** En varelse**Varaktighet:** 1 timma/kastargrad eller tills du återvänder till din egen kropp

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel ger dig möjlighet att flytta din livskraft till en speciell behållare (en juvel eller en stor kristall) och därmed lämna din egen kropp livlös. Därifrån kan du ta över och kontrollera en annan varelse i närheten och tvinga in dess livskraft i behållaren. Du kan återvända till behållaren (och därmed återföra den fångna livskraften till sin egen kropp) och därifrån försöka ta över en annan kropp. Formelns varaktighet upphör när du sänder sin livskraft tillbaka till sin egen kropp.

För att kunna kasta formeln måste behållaren befinna sig inom formelns räckvidd och du måste veta var den är, fast du behöver inte varken siktlinje eller riktlinje till den. När du överfört din livskraft till behållaren kommer din kropp att förefalla fullständigt död.

Medan du befinner dig i behållaren, kan du urskilja och attackera andra livskrafter inom 3 meter per kastargrad (men bara inom samma existens). Du behöver ha en obruten riktlinje från behållaren till varelserna. Du kan inte avgöra den exakta typen av varelse eller deras exakta positioner. I en grupp av livskrafter kan du urskilja skillnader på 4 eller fler LT samt kan avgöra om en livskraft består av positiv eller negativ energi. (Vandöda varelsers livskraft består av negativ energi. Dock har bara intelligenta vandöda någon egentlig livskraft.) Konstruktioner har ingen egentlig livskraft och okroppsliga varelser har ingen kropp att ta över.

Ett försök att ta över en annan kropp är en lång handling. Ett sådant försök förhindras av ett *ondskeskydd* eller liknande. Du tar över kroppen och tvingar offrets livskraft in i behållaren såvida varelsen inte klarar sitt Viljeräddningsslag. Vid ett misslyckat försök att ta över en kropp, förblir din livskraft i behållaren och målet för det misslyckade övertagandet kommer alltid att klara sitt räddningsslag om du skulle försöka ta över hans kropp igen.

Om övertagandet lyckas besitter nu din livskraft denna främmande kropp och ägaren har fått sin livskraft fångslad i behållaren. Du behåller sin egen Intelligens, Visdom, Utstrålning, grad, klass, grundattackfördel, grundräddningsslagsfördelar, livsåskådning och mentala förmågor. Kroppen behåller sin Styrka, Händighet, Fysik, livspoäng, naturliga förmågor och passiva extraordinära och övernaturliga förmågor (sådana som inte behöver aktiveras, såsom Mörkersyn eller Självläkning). En kropp med extra lemmar tillåter dig inte att göra fler attacker (eller mer fördelaktiga tvåvapen-attacker) än normalt. Du kan inte aktivera de av kroppens extraordinära eller övernaturliga förmågor som inte alltid är aktiva. Varelsens formler och formelliknande förmågor stannar inte kvar i kroppen.

Som en normal handling kan du flytta din livskraft från den främmande kroppen tillbaka till behållaren (om den befinner sig inom formelns räckvidd), vilket återför den fångslade livskraften till sin egen kropp. Formelns varaktighet upphör när du flyttar din livskraft från behållaren tillbaka till din egen kropp.

Om den främmande kroppen blir dödad, återvänder din livskraft till behållaren (om den befinner sig inom formelns räckvidd), och den fångslade livskraften kilar vidare (eftersom dess kropp är död). Om den främmande kroppen blir dödad medan behållaren befinner sig utanför formelns räckvidd, dör både du och den fångslade livskraften. Med andra ord, en livskraft som inte har någonstans att ta vägen räknas som avliden.

Om formelns varaktighet upphör medan din livskraft befinner sig i behållaren, återvänder den till din kropp automatiskt (eller avlider om kroppen befinner sig utanför formelns räckvidd eller är förstörd). Om formelns varaktighet upphör medan din livskraft befinner sig i en främmande kropp, återvänder den direkt till din kropp (eller avlider om kroppen befinner sig utanför formelns räckvidd eller är förstörd) och den i behållaren fångslade livskraften återvänder till sin egen kropp (eller avlider om kroppen är utanför formelns räckvidd). Om behållaren blir förstörd, bryts formeln omedelbart. Formeln kan skingras genom att rikta skingringen antingen mot behållaren eller en besatt främmande kropp.

Okroppsliga varelser med förmågan att besätta fungerar snarlikt, men de behöver ingen speciell behållare, utan tar över direkt och fångslar den främmande kroppens livskraft i dess egen kropp.

Fokus: En ädelsten eller kristall värd minst 100 gp.

Magisk mun

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller ett föremål

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel förser en varelse eller ett föremål med en magisk mun som plötsligt uppenbarar sig och avlämnar ett meddelande när vissa förutsättningar uppfylls. Meddelandet, som får vara på högst 25 ord, måste vara på ett språk som du själv behärskar och kan ta så mycket som 10 minuter att avleverera. Munnen kan inte kasta formler (inte ens sådana med endast verbala komponenter), uttala kommandoord eller på annat vis aktivera magiska effekter. Den rör sig dock verkligen till orden i meddelandet. Till exempel, om den kastas på en staty, kommer statyns mun att röra på sig och se ut att tala. Givetvis kan formeln även kastas på ett träd, en sten, en dörr eller något annat föremål eller varelse.

Denna formel aktiveras när vissa villkor blir uppfyllda — villkor som bestäms av dig när formeln kastas. Villkoret kan ställas så generellt eller specifikt som du önskar, men endast visuella och audiella inslag kan ingå i det. Formeln reagerar bara på vad som är uppenbart. Förklädnader och illusioner kan lura den. Normalt mörker är inte ett hinder för ett visuellt villkor, men magiskt mörker eller osynlighet är det. Ett lyckat test av Smyga eller magisk tystnad kan utgöra ett hinder för audiella villkor. Audiella villkor kan kopplas till allmänna typer av ljud eller ett speciellt ljud eller uttalat ord. Lägg märke till att handlingar kan användas som villkor under förutsättning att de är visuella eller audiella. En *magisk mun* kan inte särskilja livsåskådningar, grader, LT eller klasser (men klädsel kan givetvis vara ett visuellt villkor).

Räckvidden för ett villkor är 4 meter per kastargrad, så en 6:e gradens magiker kan befalla en *magisk mun* att reagera på något som händer maximalt 24 meter bort. Oberoende av maxavståndet, kan munnen bara reagera på visuella villkor som utförs i en obruten siktlinje och audiella villkor som utförs inom hörhåll.

Materiell komponent: En liten bit vaxkaka samt jadedamm värt 10 gp.

Magiskt öga

Spådom (Varseblivning)

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Obegränsad

Effekt: Magisk sensor

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar en osynlig magisk sensor som sänder visuell information till dig. Du kan bara få ögat att uppstå på en plats som du kan se, men det kan därefter förflytta sig utom synhåll utan problem. Det magiska ögat rör sig med 9 meter per runda (90 meter per minut) om det betraktar området framför sig som en människa skulle göra (dvs. framåt/neråt), men endast 3 meter per runda (30 meter per minut) om det avspanar taket eller någon vägg medan det rör sig. Det magiska ögat ser exakt som du skulle göra om du befann dig där. Ögat kan färdas åt alla håll så länge formeln varar. Väggar och liknande utgör hinder för ögat, men det kan ta sig igenom utrymmen som är så små som ett råtthål

(cirka 3 cm i diameter). Ögat kan inte lämna den existens där det skapats, inte ens via en *portal* eller liknande.

Du måste koncentrera dig för att kunna använda ögat. Dock bryts inte formelns varaktighet om din koncentration bryts—ögat blir bara orörligt tills du på nytt koncentrerar dig.

Materiell komponent: Ett öga från en get och en pälstuss från en fladdermus.

Magiskydd

Avsvärjelse

Grad: Prs 8, Magi 6, Skydd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Se texten

En osynlig barriär omger dig och rör sig med dig. Området innanför denna barriär är uppfyllt av ett anti-magiskt fält, vilket är okänt för all slags magi och dess effekter, såsom formler, formelliknande förmågor och övernaturliga förmågor. Dessutom förhindrar det att magiska föremål eller aktiva formler fungerar innanför barriären.

Det anti-magiska fältet undertrycker varje formel eller magisk effekt som används i, förs in i eller kastas in i området, men skingrar den inte. Tiden som spenderas inom ett anti-magiskt fält räknas av som vanligt från den undertryckta formelns varaktighet.

Monster som är frammanade och okroppsliga vandöda försvinner om de inträder i ett antimagiskt fält. De återuppstår på samma plats så fort fältet försvunnit. Tiden som spenderas försvunnen räknas av som vanligt från varaktigheten hos den besvärjelse som skapat den frammanade varelsen. Om du kastar *magiskydd* så att en frammanad varelse hamnar inom det anti-magiska fältet, måste du lyckas med ett test av kastargraden ($1t20 + \text{kastargraden}$) mot varelsens formelmotstånd för att tvinga den att försvinna. (Effekterna av ögonblickliga besvärjelser, såsom *skapa vatten*, påverkas inte av det anti-magiska fältet eftersom besvärjelsen inte längre varar fastän resultatet av den består.)

Normala varelser kan träda in i det anti-magiska fältet, liksom normala projektiler. Dessutom, även om ett magiskt svärd inte har kvar sina magiska förmågor inom fältet, är det fortfarande ett svärd (ett mästerligt svärd, till och med). Formeln har ingen effekt på golemmar och andra konstruktioner som uppfylls av magi under tillverkningen och därefter fungerar på egen hand (såvida de inte har frammanats, för då behandlas de som alla andra frammanade varelser). Elementarer, kroppsliga vandöda och utomvärldingar påverkas likaledes inte, såvida de inte är frammanade. Dessa varelsers formelliknande och övernaturliga förmågor undertrycks dock tillfälligt av fältet.

Skingra magi avlägsnar inte fältet.

Två eller fler anti-magiska fält som överlappar, påverkar inte varandra. Vissa formler, såsom *kraftvägg*, *regnbågsklot* och *regnbågsvägg* förblir opåverkade av *magiskydd* (se respektive formels beskrivning). Artefakter och varelser som är halvgudar eller mäktigare, påverkas inte av sådan här dödlig magi.

OBS: Om en varelse är större än formelns effekt, kommer delar av den att sticka ut och vara oskyddade. Vilka delar det gäller får SL avgöra.

Materiell komponent (trolleri): En nypa järnfilspån.

Magisyn

Spådom

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel för dina ögon att lysa med en svag blå glöd och ger dig förmågan att se magiska aurer inom 36 meter från dig. Dess effekt liknar den från en *upptäcka magi*, men *magisyn* kräver ingen koncentration och ger dig information mycket snabbare.

Du uppfattar omedelbart platsen och styrkan hos alla magiska aurer i ditt blickfält. För varje aura du ser, kan du testa din Formelkännedom för att avgöra vilken magiskola auran hör till. (Gör ett test per aura. SG 15 + formelgrad eller 15 + halva kastargraden om ingen uppenbar formelgrad finns.)

Styrkan hos en aura: En auras magiska kraft och styrka beror på en formels aktuella formelgrad eller ett föremåls kastargrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Formel/Föremål	Svag	Aurans styrka		Överväldigande
		Måttlig	Stark	
Aktiv formel (formelgrad)	3:e eller lägre	4:e–6:e	7:e–9:e	10:e eller högre (episk magi)
Magiskt föremål (kastargrad)	5:e eller lägre	6:e–11:e	12:e–20:e	21:a eller högre (artifakt)

Hur länge en aura dröjer kvar: En magisk aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om *magisyn* används mot ett sådant område, indikerar den en **obetydlig** aura (alltså svagare än **svag**). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka	Varaktighet för den kvardröjande auran
Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 × 10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

Om du koncentrerar dig på en specifik varelse inom 36 meter som en normal handling, kan du avgöra om den har formelkastande eller formelliknande förmågor, om dessa kommer av trolleri eller teurgi (alla formelliknande förmågor kommer av trolleri) samt styrkan hos den starkaste formel eller formelliknande förmåga varelsen har tillgänglig för ögonblicket.

Magisyn kan göras permanent med *föreviga*.

Magisyn, högre

Spådom**Grad:** Mag/Trk 7**Komponenter:** V, S**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad (A)

Denna formel för dina ögon att lysa med en svag blå glöd och ger dig förmågan att se magiska aurer inom 36 meter från dig. Dess effekt liknar den från en *upptäcka magi*, men *magisyn* kräver ingen koncentration och ger dig information mycket snabbare.

Du uppfattar omedelbart platsen och styrkan hos alla magiska aurer i ditt blickfält. För varje aura av en aktiv formel du ser (men inte kvardröjande aurer), kan du se exakt vilken formel eller magisk effekt den kommer sig av. För varje aura av ett magiskt föremål du ser, kan du testa din Formelkännedom för att avgöra vilken magiskola auran hör till. (Gör ett test per aura. SG 15 + formelgrad eller 15 + halva kastargraden om ingen uppenbar formelgrad finns.) Formeln ger dig alltså ingen möjlighet att exakt identifiera magiska föremål.

Styrkan hos en aura: En auras magiska kraft och styrka beror på en formels aktuella formelgrad eller ett föremåls kastargrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Formel/Föremål	Svag	Aurans styrka		
		Måttlig	Stark	Överväldigande
Aktiv formel (formelgrad)	3:e eller lägre	4:e–6:e	7:e–9:e	10:e eller högre (episk magi)
Magiskt föremål (kastargrad)	5:e eller lägre	6:e–11:e	12:e–20:e	21:a eller högre (artifakt)

Hur länge en aura dröjer kvar: En magisk aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om *magisyn* används mot ett sådant område, indikerar den en **obetydlig** aura (alltså svagare än **svag**). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka	Varaktighet för den kvardröjande auran
Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 ×10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

Om du koncentrerar dig på en specifik varelse inom 36 meter som en normal handling, kan du avgöra om den har formelkastande eller formelliknande förmågor, om dessa kommer av trolleri eller teurgi (alla formelliknande förmågor kommer av trolleri) samt styrkan hos den starkaste formel eller formelliknande förmåga varelsen har tillgänglig för ögonblicket.

Till skillnad från *magisyn* kan *högre magisyn* inte göras permanent med *föreviga*.

Mardröm

Illusion (Inbillning) [Sinnespåverkande, Ond]

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Obegränsad

Mål: En levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du sänder en hemsk och skrämmande mardröm till en specifik varelse som du namnger eller på annat sätt pekar ut. Denna mardröm förhindrar offret från att erhålla en god natts sömn och orsakar dessutom 1t10 poäng skada. Bristen på god nattsömn gör offret **utmattad** och oförmögen att preparera trollformler under de närmaste 24 timmarna.

Offrets räddningsslag justeras av hur väl du känner denna varelse och vilken slags fysisk ledtråd du har till varelsen.

Kunskap	Justering på RS
Ingen ¹	+10
I andra hand (du har hört talas om varelsen)	+5
I första hand (du har träffat varelsen)	0
Välkänd (du känner varelsen väl)	–5

¹ Du måste ha någon fysisk ledtråd till varelsen om du helt saknar kunskap om den.

Ledtråd	Justering på RS
Avbildning eller bild	–2
Ägodel eller klädesplagg	–4
Kroppsdela, hårlock, avklippta naglar, etc.	–10

Skingra ondska som kastas mot offret medan du fortfarande är upptagen med ditt formelkastande, skingrar mardrömmen och du blir **bedövad** under 10 minuter per kastargrad hos den som kastade

skingra ondska. Medan du är bedövd kan du inte agera, är förvägrad din Händighetsfördel på PK och fiender erhåller en fördel av +2 på attackslagen mot dig.

Om målet inte sover när du påbörjar formeln, kan du välja på att avbryta kastandet (och därmed avsluta formeln utan effekt) eller att falla i trans tills målet somnar och därefter vakna upp och fullborda kastandet av formeln. Om du blir störd under transen, avbryts formeln utan effekt.

Om du väljer att falla i trans, är du inte längre medveten om din omgivning eller det som händer runt omkring dig så länge transen varar. Du är under den här tiden helt hjälplös, både fysiskt och mentalt. (Du räknas som hjälplös motståndare och har inga räddningsslag och inget formelmotstånd.)

Varelser som inte sover och drömmer (såsom alver, men inte halvalver) är helt immuna mot denna formel.

Melfs syrapil

Besvärjelse (Skapelse) [Syra]

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En pil av syra

Varaktighet: 1 runda + 1 runda/tre kastargrader

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

En magisk pil av syra uppstår i din hand och far iväg mot sitt mål. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Pilen orsakar 2t4 poäng syraskada på målet. Det blir ingen skada från stänk. För varje tre kastargrader (maximalt 18) varar syran (om den inte neutraliseras) i ytterligare en runda och orsakar 2t4 poäng syraskada även i den rundan. Vid 3:e–5:e graden gör syran skada i totalt 2 rundor, vid 6:e–8:e graden gör den skada i totalt 3 rundor, o.s.v., upp till totalt 7 rundor av syraskada vid 18:e graden.

Materiell komponent: Malda rabarberblad och magsäcken från en huggorm.

Fokus: En kastpil.

Meteorsvärm

Åkallan [Eld]

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Fyra utbredningar (12m radie) (se texten)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Reflex halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Meteorsvärm är en mycket mäktig och uppseendeväckande formel som i många avseenden liknar *eldklot*. När du kastar den far fyra halvmeterstora klot iväg från din utsträckt hand och rusar i en rak linje mot de mål du utser. Varje meteor lämnar efter sig ett spår av gnistor.

Om du siktar ett klot mot en viss varelse, måste du göra en beröringsattack på avstånd för att träffa med meteoren. En varelse som blir träffad av ett sådant klot drabbas av 2t6 poäng krosskada (inget räddningsslag) och får inget räddningsslag mot klotets eldskada (se nedan). Om ett klot missar sitt mål, exploderar det i målets ruta. Du kan sikta in mer än ett klot mot samma mål.

När ett klot nått sitt mål, exploderar det i en 12 meters utbredning och orsakar 6t6 poäng eldskada på varje varelse inom explosionen (ett lyckat Reflexräddningsslag halverar skadan). Om en varelse

befinner sig inom explosionen för mer än ett klot, gör den ett separat räddningsslag för varje explosion. (Eventuellt eldmotstånd räknas mot varje explosion för sig.)

Mindre skapelse

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: 0 meter

Effekt: Icke-magiskt föremål av icke-levande växtmaterial, maximalt 25dm³/kastargrad

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar ett icke-magiskt, obehävat föremål bestående av icke-levande vegetabiliskt material: linnekläder, hamprep, trästege, etc. Volymen hos det skapade föremålet kan inte överstiga 25dm³ per kastargrad. När du kastar denna formel, måste du klara ett test av en relevant färdighet för att kunna skapa ett komplicerat föremål, såsom Hantverk (bågmakande) för att skapa raka pilskäft.

Det skapade föremålet kan inte användas som en materiell komponent till en annan formel.

Materiell komponent: En liten bit material av den sort som du tänker skapa något av.

Miniatyr

Förvandling

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett föremål, maximalt 50dm³/kastargrad

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (se texten)

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du kan krympa ett icke-magiskt föremål (inom storleksbegränsningen) till en sextondel av dess normala storlek i varje dimension (vilket innebär ungefär en fyratusendel av dess normala volym och vikt). Detta reducerar föremålets storlek med fyra storlekskategorier. Du kan också välja att förändra det krympta föremålets natur till ett tygliknande material. Krympta föremål kan göras normala antingen genom att de kastas mot en hård yta eller genom på befallning från dig. Till och med en brinnande eld kan krympas med denna formel. När det krypta föremålet återställs, upphör formelns varaktighet.

Om formeln görs permanent (se formeln *föreviga*), kan det påverkade föremålet krympas och återställas ett obegränsat antal gånger, men bara på befallning av dig.

Mirakel

Åkallan

Grad: Prs 9, Tur 9

Komponenter: V, S, EP (se texten)

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Mål, Effekt eller Område: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Du snarare begär ett mirakel än kastar det. Du uttrycker vad du vill skall hända och begär ett gudomligt ingripande från din gud (eller den kraft du erhåller dina formler från). SL bestämmer sedan exakt vad som händer.

Ett mirakel kan utan problem åstadkomma något av det följande:

- Efterlikna vilken teurgiformel som helst från prästlistan (eller någon av de domänlistor du har tillgång till), som är 8:e graden eller lägre (för en präst).
- Efterlikna vilken formel som helst, som är 7:e graden eller lägre (för någon typ av kastare).
- Upphäva de skadliga effekterna från andra formler, såsom *svagsinhet* eller *galenskap*.
- Någon annan effekt vars maktighet är i nivå med de effekter som beskrivs ovan.

Om din begäran är någon av de ovanstående, medför kastandet ingen EP-kostnad.

Som ett alternativ kan du göra en mycket mäktig begäran, bortom de effekter som listats ovan. Att kasta ett sådant *mirakel* kostar dig 5000 EP på grund av de oerhörda gudomliga krafter som frisläpps. En begäran som inte ligger i linje med gudens (eller filosofins) natur, blir inte uppfylld.

En efterliknad formel ger räddningsslag och användning av formelmotstånd som vanligt för den formeln (fast räddningsslagets SG är ju för en 9:e gradens formel). När ett mirakel efterliknar en formel som i sig har en EP-kostnad, måste du betala den kostnaden. När en efterliknad formel kräver en materiell komponent som kostar mer än 100 gp, måste du använda en sådan komponent.

EP-kostnad: 5000 EP (i vissa fall—se ovan).

Mjuka upp jord och sten

Förvandling [Jord]

Grad: Drd 2, Jord 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: 9m² per kastargrad (F) (se texten)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas blir all naturlig jord och sten i öppen dager inom området mjukare. Våt jord blir till tjock gytta, torr jord blir till lös sand och sten blir till mjuk lera. Du kan påverka jord och sten ända ner till 1 meters djup eller bara i ytlagret (cirka 20cm), beroende på hur porös eller massiv marken är på den platsen (SL bestämmer). Magisk, övertäckt eller bearbetad sten eller jord kan inte påverkas. Varelser av jord eller sten påverkas inte.

Varelser som plötsligt finner sig stående i gytta, måste klara ett Reflexräddningsslag eller sitta fast i 1t2 rundor utan möjlighet att röra sig, attackera eller kasta formler. Varelser som lyckas med sina räddningsslag kan röra sig genom gytta med halv fart, men inte springa eller storma.

Lös sand är inte lika besvärlig som gytta, men alla varelser begränsas till halv fart och kan inte springa eller storma.

Sten som mjukas upp till lera hindrar inte förflyttning, men den tillåter att man skär sönder, formar eller gräver ut områden som vore svåra att förändra annars. Till exempel kan en grupp äventyrare som försöker bryta sig ut ur en grotta, kan med fördel använda denna formel för att mjuka upp någon av väggarna. Trots att formeln inte kan påverka övertäckt eller bearbetad sten, kan den påverka andra ytor än marken under fötterna, till exempel klippväggar eller grottak. Vanligtvis orsakar detta ett mindre ras när den uppmjukade stenen lossnar från resten och faller ner.

En måttlig åverkan kan göras på en byggnadsdel (såsom en mur eller ett torn) genom att mjuka upp marken under den. De flesta välkonstruerade byggnader kommer dock bara att skadas lindrigt av detta, inte kollapsa.

Mordekais magnifika palats

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Extra-dimensionell herrgård, max 80m³/kastargrad (F)

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frambesvärjer en extradimensionell bostad vars enda ingång finns i den existens där formeln kastades. Ingången syns bara som ett svagt ljusskimmer i luften, cirka 1 meter brett och 2½ meter högt. Endast de som du utser kan inträda i palatset och ingången stängs direkt och blir helt osynlig efter att du själv klivit igenom. Du kan öppna den igen närhelst du så önskar. När man klivit igenom ingången befinner man sig i en magnifik entréhall, med ett antal salar bortom denna. Luften härinne är ren, varm och behaglig.

Du kan själv välja hur palatset ser ut inuti, inom de begränsningar som anges i formelns effekt. Bostaden är fullt möblerad och försedd med mat nog för att servera en niorätters bankett för ett dussin personer per kastargrad. Där finns även en stab med nästan osynliga tjänare, uniformerade och tjänstvilliga, som passar upp alla besökare. Dessa tjänare fungerar som formeln *osynlig tjänare*, förutom att de är svagt synliga och kan röra sig inom hela palatset. Det finns två sådana tjänare per kastargrad.

Eftersom palatsets enda ingång är den speciella portalen, kan omgivningen på utsidan inte påverka palatsets insida, likaväl som att vad som sker på insidan inte märks från utsidan.

Fokus: En miniatyrportal karvad ur elfenben, en liten bit polerad marmor och en liten silversked (vardera föremålet värt 5 gp).

Mordekais minne

Förvandling

Grad: Mag 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Du återfår genast en formel av 5:e graden eller lägre som du har haft preparerad, men redan kastat, inom de senaste 24 timmarna. Formeln måste faktiskt ha kastats någon gång under denna tid. Den återkallade formeln lagras i ditt sinne, precis som om den hade preparerats på vanligt vis. Om den återkallade formeln kräver materiella komponenter, måste du, som vanligt, ha tillgång till dessa innan formeln kan kastas. Om du saknar materiella komponenter (eller eventuellt fokus), kan du inte kasta formeln förrän denna brist åtgärdats.

Mordekais svärd

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Ett svärd

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Ja

Du åkallar en skimrande, svärdsliknande klinga av ren kraft. Detta svärd kan attackera vilken motståndare som helst inom räckvidden, med början i samma runda som formeln kastas. Svärdet attackerar det utsedda målet en gång per runda i ditt drag. Dess grundattackfördel är din kastargrad + din Intelligensfördel (för magiker) eller Utstrålningsfördel (för trollkonstnärer). Dessutom räknas det som +3 magiskt, vilket höjer attackfördelen med ytterligare +3 (förbättringsfördel). Eftersom det utgörs av ren kraft, kan det träffa och skada okroppsliga varelser utan hinder. Det orsakar 4t6 poäng skada (plus dess förbättringsfördel av +3), hotar fatalitet på 19–20 och gör dubbel skada vid fatalitet.

Vapnet attackerar alltid från din riktning. Det erhåller aldrig någon fördel för omringning eller hjälper någon annan att få en. Om svärdet hamnar utanför formelns räckvidd, utanför ditt synfält, besegrar sin motståndare och inte styrs mot någon ny eller om du inte längre kan kontrollera det (medvetlös, död, etc.), återvänder det till dig och svävar jämte dig.

I vilken runda som helst efter den första, kan du, med en normal handling, styra svärdet mot en ny motståndare inom räckvidden. Om du inte styr om det, fortsätter det automatiskt att attackera samma motståndare som i förra rundan. Svärdet kan inte attackeras eller skadas av fysiska attacker, men *skingra magi*, *förinta*, en *upphävningskäpp* eller en *förintelsesfär* påverkar den. Svärdets PK mot beröringsattacker är 13 (10 + 3 avvärjningsfördel).

Om en attackerad varelse har FM, testas man för detta bara första gången svärdet attackerar denne. Om varelsen lyckas motstå formeln, upphör den omedelbart. Om inte, har formeln normal effekt mot den varelsen under hela sin varaktighet.

Fokus: En miniatyrsvärd tillverkat av platina med ett fäste och hjalt av koppar och zink. Det kostar 250 gp att tillverka.

Mordekais söndring

Avsvärjelse

Grad: Magi 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Alla magiska effekter och magiska föremål inom ett utbrott (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Nej

Alla magiska effekter och magiska föremål inom området, utom de som du själv bär på eller vidrör, söndras. Det betyder att formler och formelliknandeeffekter separeras i sina beståndsdelar (vilket avslutar deras varaktighet på samma sätt som en *skingra magi* gör) och magiska föremål måste klara ett Viljeräddningsslag för att inte bli icke-magiska. Ett föremål i någon varelses ägo, använder sin egen räddningsslagsfördel eller sin ägares, beroende på vilken som är högst.

Du har också 1% chans per kastargrad att förstöra ett anti-magiskt fält med denna formel. Om det anti-magiska fältet klarar sig från att söndras, kommer inga föremål inom det heller att söndras.

Till och med artefakter kan förstöras av denna formel, men chansen att skada så mäktiga ting är endast 1% per kastargrad. Dessutom, om en artefakt förstörs på detta vis, måste du klara ett Viljeräddningsslag (SG 25) för att inte förlora alla dina formelkastande förmågor för alltid. (Dessa förmågor kan inte återfås genom dödlig magi—inte ens *mirakel* eller *önskning*.)

OBS: Att förstöra artefakter är mycket riskabelt, och det har 95% sannolikhet att dra till sig uppmärksamheten från någon mäktig varelse med intressen i eller koppling till föremålet i fråga.

Mordekais tillflyktsort

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: 250 m³/kastargrad (F)

Varaktighet: 24 timmar (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel garanterar avskildhet. Alla som ser in i området från utsidan ser bara en mörk, dimmig massa. Inte ens mörkersyn kan genomtränga den. Inga ljud, hur starka de än är, kan lämna området, så det är omöjligt att tjuvlyssna utifrån. De som befinner sig innanför kan se ut som vanligt.

Spådomar(varseblivning) kan inte uppfatta något inom området och de innanför området är helt immuna mot *upptäcka tankar*. Skyddet förhindrar tal mellan de innanför och de utanför (eftersom det blockerar ljud), men det hindrar inte annan form av kommunikation, såsom *budskap* eller *samtal*, eller telepatisk förbindelse, såsom den mellan en magiker och hans förtrogne.

Formeln hindrar inte på något vis varelser från att röra sig in i eller ut ur området.

Mordekais tillflyktsort kan göras permanent med *föreviga*.

Materiell komponent: En tunn blyplåt, en bit ogenomskinligt glas, en tuss av bomull eller tyg samt pulveriserad krysolit.

Mordekais trogna hund

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En skugglik vakthund

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills aktiverad, därefter 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frambesvärjer en spöklik vakthund som är osynlig för alla utom dig själv. Den vaktar sedan det område där den skapades. Hunden börjar genast skälla högt om någon varelse av Liten eller större storlek kommer inom 9 meter från den. (De som redan befinner sig inom 9 meter från hunden när den skapas, kan fritt röra sig inom området, men om de lämnar området och sedan återvänder reagerar hunden.) Hunden har inga problem med att se osynliga eller eteriska varelser. Den reagerar inte på chimärer, men däremot på illusioner av typen skuggor. Den kan inte lämna den plats där den skapades.

Om en inkräktare kommer inom 1 meter från hunden, slutar den skälla och ger ifrån sig ett elakt bett (+10 attackfördel, 2t6+3 poäng stickskada) en gång per runda. Hunden erhåller också de fördelar som tillkommer en osynlig anfallare. (Mot de flesta försvarare betyder det att hunden erhåller en fördel av +2 på attackslaget och att försvararen förvägras sin Händighetsfördel på PK.) Hunden anses ha förberett sin attack, så den attackerar i inkräktarens drag, direkt när inkräktaren kommer inom räckvidden (1 meter). Bettet anses vara ett magiskt vapen vad gäller skadereducering. Hunden kan inte bli attackerad, men den kan skingras.

Formeln varar i 1 timma per kastargrad, men när hunden väl börjat skälla, varar den bara i 1 runda per kastargrad från det ögonblicket. Om du någonsin befinner sig mer än 30 meter ifrån vakthunden, upphör formelns varaktighet omedelbart.

Materiell komponent: En liten silvervissla, ett litet ben och en tråd.

Motstå energi

Avsvärjelse

Grad: Prs 2, Drd 2, Eld 3, Pal 2, Jgr 1, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna avsvärjelse ger en varelse ett begränsat skydd mot den utvalda typen av elementarenergi: eld, elektricitet, kyla, ljud eller syra. Den berörda varelsen erhåller ett energimotstånd på 10 mot den valda energitypen, vilket betyder att varje gång varelsen utsätts för en attack som gör just den typen av energiskada (antingen det är från en naturlig eller en magisk källa) reducerar man skadan med 10 poäng innan man räknar bort den från varelsens livspoäng. Mängden energimotstånd ökar till 20 vid kastargrad 7 och till maximala 30 vid kastargrad 11. Formeln skyddar även målets utrustning.

Formeln absorberar dock bara skada. Målet kan fortfarande drabbas av besvärliga sidoeffekter (till exempel drunkna i en sjö av syra).

OBS: Motstå energi överlappar (och staplar inte med) energiskydd. Om en varelse är skyddad av både energiskydd och motstå energi, kommer det att vara energiskydd som skyddar varelsen tills den formeln är förbrukad.

Motståndskraft

Avsvärjelse

Grad: Brd 0, Prs 0, Drd 0, Pal 1, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du uppfyller målet med skyddande magisk energi, vilket gör att målet erhåller en motståndsfördel av +1 på alla räddningsslag.

Motståndskraft kan göras permanent med föreviga.

Materiell komponent: En miniatyrkappa.

Munvig

Förvandling

Grad: Brd 3

Komponenter: S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Ditt tal blir lättsammare och behagligare att lyssna till och det du säger blir trovärdigare. Du erhåller en fördel av +30 på tester av Bluffa som görs för att försöka övertyga andra med dina ord. (Denna fördel gäller inte för andra användningar av Bluffa, såsom stridsfinter, avledande manövrer för att gömma sig eller förmedling av dolda budskap via antydningar.)

Om en magisk effekt används mot dig som skulle avslöja dina lögner eller göra det omöjligt för dig att ljuga, måste kastaren av denna effekt lyckas med ett test av kastargraden ($1t20 + \text{kastargraden}$) mot SG 15 + din kastargrad för att lyckas med den. Ett misslyckande innebär att effekten inte avslöjar dina lögner eller tvingar dig att tala enbart sanning.

Mäktig illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än $100m^3 + 25m^3/\text{kastargrad}$ (F)

Varaktighet: Koncentration + 3 rundor

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du vill ha det. Chimären omfattar synliga, hörbara, luktande och termiska detaljer. Medan du koncentrerar sig, kan du få chimären att röra sig inom räckvidden som du önskar.

Chimären försvinner omedelbart när den blir träffad av en motståndare i strid, såvida inte du får den att reagera i enlighet med detta.

Mäktig omdaning

Förvandling

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd villig levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du får den berörda varelsen att anta formen av en annan slags levande varelse enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad (eller halva det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 15. Så en 11:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 16 LT till en varelse av UG 6, men en 18:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 9.

Målets typ förändras till att matcha den nya formen.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han skall erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dödt.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *mäktig omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Materiell komponent: En tom kokong.

Mäktig återuppväckning

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 9

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd död varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du återger livet till en avliden varelse. Du kan återuppväcka varelser som varit döda i upp till 10 år per kastargrad. Dock måste målets själ vara fri och villig att återvända. Om själen inte är fri eller inte önskar återvända, fungerar formeln helt enkelt inte.

När formelkastandet är över, är varelsen levande med fulla livspoäng och hälsa i övrigt, samt utan förlust av grad, preparerade formler eller formelutrymmen.

Formeln kan till och med återföra varelser vars kroppar förstörts fullständigt, under förutsättning att du kan unikt identifiera den avlidne på något vis (den avlidnes namn samt tidpunkt och plats för hans födelse eller död, är den vanligaste metoden).

Ingen av den avlidnes utrustning eller andra ägodelar påverkas av denna formel på något vis.

Du kan återuppväcka en varelse som dödats av en dödseffekt eller någon som har förvandlats till en vandöd varelse och sedan förstörts.

Formeln kan till och med återuppväcka elementarer och utomvärldingar, men inte konstruktioner eller vandöda. Inte ens *mäktig återuppväckning* kan dock återge livet till en varelse som dött av hög ålder.

Materiell komponent: Ett stänk av vigvatten och diamantpulver värt minst 25 000 gp.

Mäktigt mörker

Åkallan [Mörker]

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får det vidrörda föremålet att utstråla dunkel inom en 18 meters radie. Området fylls av fladdrande skuggor och alla varelser i området anses ha skyl (20% misschans). Till och med varelser med mörkersyn eller nattsyn drabbas av samma misschans mot mål inom området.

Normal belysning (facklor, lyktor, etc.) kan inte lysa upp området ordentligt och inte heller ljusformler av samma eller lägre grad. Höggradigare ljusformler fungerar som vanligt.

Om formeln kastas på ett litet föremål som sedan placeras i eller under ett ljustätt material, blockeras formelns effekts tills föremålet tas fram igen.

Dagsljus som förs in i ett område med *mäktigt mörker* (eller vice versa) orsakar att båda effekterna tillfälligt upphävs i det överlappande området, så att resultat blir som om ingen av dem funnits där.

Mäktigt mörker motverkar och skingrar ljusformler av samma eller lägre grad, inklusive *dagsljus* och *ljus*.

Mörker

Åkallan [Mörker]

Grad: Brd 2, Prs 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört föremål

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel får det vidrörda föremålet att utstråla dunkel inom en 6 meters radie. Området fylls av fladdrande skuggor och alla varelser i området anses ha skyl (20% misschans). Till och med varelser med mörkersyn eller nattsyn drabbas av samma misschans mot mål inom området.

Normal belysning (facklor, lyktor, etc.) kan inte lysa upp området ordentligt och inte heller ljusformler av samma eller lägre grad. Höggradigare ljusformler fungerar som vanligt.

Om formeln kastas på ett litet föremål som sedan placeras i eller under ett ljustätt material, blockeras formelns effekts tills föremålet tas fram igen.

Mörker motverkar och skingrar ljusformler av samma eller lägre grad.

Materiell komponent (trolleri): En tuss fladdermuspäls och antingen en droppe tjära eller en bit kol.

Mörkersyn

Förvandling

Grad: Jgr 3, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet erhåller den extraordinära förmågan att se 18 meter i totalt mörker. *Mörkersyn* är enbart i svart och vitt, men fungerar i övrigt som normal syn. *Mörkersyn* ger dock inte möjlighet att se utan problem i magiskt mörker.

Mörkersyn kan göras permanent med *föreviga*.

Materiell komponent: Antingen en nypa torkad morot eller en agat.

Nystuls magiska aura

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 1, Magi 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört föremål, maximalt 2kg/kastargrad

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Du förändrar ett föremåls aura så att det uppfattas av *upptäcka magi* (och liknande effekter) som om föremålet vore ett icke-magiskt eller ett magiskt föremål av en typ som du väljer eller målet för en formel som du väljer. Du kan få ett normalt svärd att uppfattas som ett +2 *dödligt svärd*, eller ett +2 *dödligt svärd* som ett +1 *svärd* eller som ett helt normalt svärd.

Om föremålet som erhåller *nystuls magiska aura* blir målet för en *identifiera* eller liknande, inser användaren av denna att auran är falsk och kan tränga igenom den och identifiera föremålets riktiga aura om han lyckas med sitt Viljeräddningsslag. I annat fall tror han på auran, och inga tester han utför kommer att avslöja vad den riktiga magin är.

Om det vidrörda föremålet är exceptionellt mäktigt (till exempel en artefakt), kommer *nystuls magiska aura* inte att fungera.

OBS: Eftersom ett magiskt vapen, sköld eller pansar måste vara mästerligt, kommer ett alldagligt svärd med en magisk aura att vara något misstänkt.

Fokus: En litet stycke sidentyg som sveps över föremålet vars aura skall förändras.

Ohelig aura

Avsvärjelse [Ond]

Grad: Prs 8, Ondska 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 6 meter

Mål: En varelse/kastargrad inom ett utbrott(6m) från dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Ett ondskefullt mörker omgärdar målen, vilket skyddar dem från attacker, ger dem kraft att motstå goda varelsers magi och försvagar de goda som skadar dem. Denna avsvärjelse har fyra effekter:

1. Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK och en motståndsfördel av +4 på alla räddningsslag. Detta skydd gäller mot alla attacker, inte bara från goda varelser.

2. Den skyddade varelsen erhåller FM 25 mot goda formler och formler som kastas av goda varelser.

3. Avsvärjelsen förhindrar besatthet och mental kontroll, precis som *godhetsskydd* gör.

4. En god varelse som lyckas träffa den skyddade varelsen med en närstridsattack drabbas av 1t6 poäng egenskapsskada i sin Styrka (Fasthetsräddningsslag upphäver).

Fokus: Ett litet relikskrin innehållande någon helig relik. Relikskrinet kostar minst 500 gp.

Oheligt fördärv

Åkallan [Ond]

Grad: Ondska 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Utbredning (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja delvis

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar ohelig kraft för att förgöra dina fiender. Denna kraft tar formen av ett kallt och unket moln av klibbigt mörker. Endast goda och neutrala (inte onda) varelser skadas av denna formel.

Formeln orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t8) på goda varelser (eller 1t6 poäng skada per kastargrad, maximalt 10t6, på goda utomvärldingar) och gör dem **illamående** i en runda. Illamående varelser kan inte attackera, kasta formler, koncentrera sig på formler eller göra

något annat som kräver deras fulla uppmärksamhet och de kan bara utföra en enda kort handling varje drag. Ett lyckat Viljeräddningsslag halverar skadan och förhindrar att varelsen blir illamående.

Formeln orsakar bara halv skada på varelser som varken är goda eller onda, och de blir aldrig illamående. De kan halvera skadan igen (ner till en fjärdedel av tärningsresultatet) med ett lyckat Viljeräddningsslag.

Olycksbringande omdaning

Förvandling

Grad: Drd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Fasthet upphäver, Vilja delvis (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du får varelsen att anta formen av ett Litet eller mindre djur med högst 1 LT enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Om den nya formen skulle vara dödlig för varelsen (såsom en fisk i en öken), erhåller den en fördel av +4 på Fasthetsräddningsslaget mot förvandlingen.

Målets typ förändras till Djur.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade djur) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga sataniska vargar). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

Om förvandlingen lyckas måste varelsen även utföra ett Viljeräddningsslag. Om detta andra räddningsslag också misslyckas, förlorar varelsen alla sina extraordinära, övernaturliga och formelliknande förmågor, sin förmåga att kasta formler (om den hade någon) och erhåller den nya formens livsåskådning, specialförmågor, Intelligens, Visdom och Utstrålning. Den behåller bara klasser och grader och de förmåner den får av dessa (såsom grundattackfördel, grundräddningsslag och livspoäng). Den behåller också alla klassförmågor (utom formelkastande) som inte är extraordinära, övernaturliga eller formelliknande. Varelsen har alltså i nästan alla avseenden blivit ett dumt djur.

Om det andra räddningsslaget däremot lyckas behåller målet sitt eget sinne.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling (om det fortfarande minns vem det är).

Oläslig livsåskådning

Avsvärjelse

Grad: Brd 1, Prs 2, Pal 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse eller ett föremål

Varaktighet: 24 timmar

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel döljer livsåskådningen hos en varelse eller ett föremål för alla sorters spådomar.

Omdaning

Förvandling

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd villig levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du får den berörda varelsen att anta formen av en annan slags levande varelse enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den nya typen måste vara av samma typ eller av typen djur, drake, humanoid, jätte, magisk best, monstrositet, ohyra, slem, vidunder, väsen eller växt. Den nya formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men maximal UG hos den nya formen motsvarar halva din kastargrad (eller halva det antal LT målet redan har om det är lägre), till ett maximum av UG 10. Så en 7:e gradens magiker kan bara förvandla en följeslagare med 12 LT till en varelse av UG 3, men en 15:e gradens magiker kan förvandla samma följeslagare till en varelse av UG 6.

Målets nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte han förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla någon till en framgångsrik tyngdlyftare för att han skall erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster) och kan inte ha någon mall applicerad (alltså inga halvsataniska troll). Okroppsliga eller gasformiga former kan inte antas.

När målet förvandlas, återfår det livspoäng precis som om det hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila skulle ha gett). Ingen läkning sker när målet återtar sin ursprungliga form. Om målet blir dödat, återfår det sin ursprungliga form, fast förblir dött.

Okroppsliga och gasformiga varelser kan inte påverkas av *omdaning* och en varelse av undertypen formbytare kan själv återta sin normala form som en normal handling.

Materiell komponent: En tom kokong.

Omforma sig själv

Förvandling

Grad: Djur 9, Drd 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan anta formen av en godtycklig varelse (dock ej en gud eller en annan unik varelse) enligt specialförmågan Formändring [anta form] i Bok 1, fast med följande tillägg och begränsningar.

Den antagna formen kan vara av godtycklig storlek (fast inte mindre än Futtig eller större än Kollosal), men kan inte ha högre UG än din kastargrad (och maximalt UG 25).

Din typ förändras till att matcha den nya formen.

Dina nya egenskaper och förmågor motsvarar alltid ett genomsnitt för den ras eller det släkte du förvandlas till. Du kan, till exempel, inte förvandla dig till en framgångsrik tyngdlyftare för att erhålla hög Styrka. Den nya formen kan endast ha det normala antalet LT (alltså inga uppgraderade monster), men kan ha någon mall applicerad. Du kan även anta en okroppslig eller gasformig form.

När du förvandlas, återfår du livspoäng precis som om du hade vilat ett helt dygn (fast denna läkning återställer inte tillfällig egenskapsskada eller ger andra förmåner som ett riktigt dygns vila

skulle ha gett). Ingen läkning sker när du återtar din ursprungliga form. Om du blir dödad, återfår du din ursprungliga form, fast förblir död.

Du erhåller både extraordinära och övernaturliga specialförmågor hos den nya formen.

Du kan i princip omvandla dig till vad som helst du känner till. Du kan ändra form varje runda som en fri handling. Formändringen kan dock bara utföras innan dina normala handlingar eller efter dem, inte mitt under dem. Du återfår dock bara livspoäng av den första formändringen.

Fokus: Ett pannband av jade värt 1500 gp, som du placerar på huvudet när formeln kastas. Det smälter sedan samman med din nya form och återuppstår inte förrän du återtar din normala form.

Omvänd gravitation

Förvandling

Grad: Drd 8, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Max 12m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel vänder på gravitationen inom ett område så att alla lösa föremål och varelser faller uppåt och när effektens topp på en runda. Om något solitt föremål (såsom ett tak) avbryter detta fall, slår de fallande föremålen och varelserna emot det med samma effekt som om de hade fallit neråt samma sträcka. Om ett fallande föremål eller varelse når toppen av effekten, kommer det/den att förbli där, lätt guppande upp och ner, tills formelns varaktighet upphör. När formelns varaktighet upphör kommer de påverkade varelserna och föremålen att falla neråt (med skadliga effekter då de når marken).

Under förutsättning att det finns något att hålla fast i, kan varelser inom det påverkade området utföra ett Reflexräddningsslag för att försöka förhindra fallet när formeln drabbar dem. Varelser som kan flyga eller sväva behöver inte bekymra sig stort om denna formels effekt.

Onda ögat

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande, Frukta]

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 15 meter

Område: Alla fiender inom ett utbrott (15m) ifrån dig

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel uppfyller dina fiender med rädsla och tvivel. De drabbas av en nackdel av -1 på alla attackslag och en nackdel av -1 på sina räddningsslag mot frukta.

Onda ögat motverkar och skingrar *välsignelse*.

Ondskebarriär

Avsvärjelse [God]

Grad: Prs 3, Godhet 3, Pal 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Område: Utbrott (3m) ifrån berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar alla varelser inom området mot attacker från onda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser.

De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av onda varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Goda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel har en speciell funktion som du kan välja när formeln kastas. En *ondskebarriär* kan fokuseras inåt istället för utåt. I det fallet fungerar den som ett orörligt, temporärt magiskt fängelse för en icke-god tillkallad varelse (som till exempel av formeln *rekryterad*) i upp till 24 timmar per kastargrad, under förutsättning att du kastar formeln som tillkallar varelsen inom 1 runda från det att du kastar *ondskebarriär*. Varelsen kan inte ta sig över cirkelns kant.

Du måste övervinna varelsens FM för att kunna hålla den fången, men avvärjningsfördel, motståndsfördelar och skyddet mot mental kontroll gäller oberoende av fiendens FM.

Om varelsen är alltför stor för att rymmas inom formelns område, fungerar den som ett *ondskeskydd* för endast denna varelse.

Denna formel kan inte kombineras med *ondskeskydd* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas (eller hållas fångslad).

Ondskeskydd

Avsvärjelse [God]

Grad: Prs 1, Godhet 1, Pal 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Denna formel skyddar en varelse mot attacker från onda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. Den skapar en magisk barriär runt målet cirka 1dm ut från kroppen. Barriären följer med målet och har tre effekter:

Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av onda varelser.

Barriären förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. Om skyddets varaktighet upphör innan kontrollens, är varelsen inte längre skyddad och kontrollen kan nu utövas. På liknande sätt förhindrar barriären att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna andra effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Denna formel förhindrar kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Goda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Denna formel kan inte kombineras med *ondskebarriär* och vice versa.

Materiell komponent (trolleri): Lite silverpulver som du strör ut på marken runt varelsen som skall beskyddas.

Ormsigill

Besvärjelse (Skapelse) [Kraft]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: En bok eller annat skrivet verk

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad; tills frisläppt eller 1t4 dygn + 1 dygn/kastargrad (se texten)

Räddningsslag: Reflex upphäver

Formelmotstånd: Nej

När du använder denna formel, skapas en liten symbol i texten på en skrift, såsom en bok, ett pergament, en matta, etc. Texten som skall innehålla symbolen måste vara minst 25 ord lång. När denna text sedan läses, dyker en orm upp och biter läsaren, förutsatt att det finns en riktlinje mellan symbolen och dig. Att bara se den laddade texten räcker inte – offret måste medvetet läsa den. Offret kan undvika ormens bitt genom ett lyckat Reflexräddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, försvinner ormen i en blix av brunt ljus, följt av en rökpuff och en skarp knall. Om offret misslyckas med sitt räddningsslag, sluts det in i ett bärnstensfärgat kraftfält, oförmögen att röra sig, tills du ger kommandot som upphäver fältet eller 1t4 dygn +1 dygn per kastargrad har förflutit.

Medan han är fången i kraftfältet, kommer offret att varken åldras, andas, hungra, törsta, sova eller återfå formler. Han är bevarad i en djup dvala, omedveten om sin omgivning. Han kan skadas av attacker utifrån (och kanske till och med dödas), eftersom fältet inte ger honom något extra skydd mot skador. Dock, om han reduceras till mellan -1 och -9 livspoäng, förlorar han varken livspoäng eller stabiliseras förrän formelns varaktighet upphör.

Det dolda sigillet kan inte upptäckas genom normala iakttagelser, och *upptäcka magi* avslöjar endast att hela texten är magisk. En *skingra magi* kan avlägsna sigillet. En *radera* förstör hela textsidan (inklusive sigillet). *Ormsigill* kan kastas i kombination med andra formler som döljer eller förvanskar text, såsom *hemlig sida*.

Materiell komponent: Bärnstenspulver till ett värde av minst 500 gp samt ormfjäll och en nypa svampsporer.

Osynlig tjänare

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En osynlig, formlös tjänsteande utan egen vilja

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

En osynlig tjänare är en osynlig, osjälvständig, formlös kraft som utför enkla uppdrag enligt dina befallningar. Den kan hämta saker, öppna dörrar, dra fram stolar, städa och laga. Tjänaren kan bara utföra en sak i taget, men den kan upprepa samma handling gång på gång om du befäller den till det. Sålunda kan du befälla tjänaren att skura golvet, för att sedan ägna dig åt något helt annat, men hela tiden stanna inom räckvidden. Tjänaren kan öppna normala dörrar, lådor, lock, etc. Den har en effektiv Styrka av 2 (så den kan lyfta 10 kg och släpa 50 kg). Den kan utlösa fällor och liknande, men den kan inte utöva mer än 10 kg tryck, vilket inte alltid är nog för att utlösa golvplattor och liknande. Den kan inte utföra någon uppgift som kräver ett färdighetstest med SG över 10 eller ett test av någon färdighet som inte kan användas otränad. Dess fart är 4.

Tjänaren kan aldrig anfalla på något vis—den tillåts helt enkelt inga attackslag. Den kan inte dödas, men den upplöses om den erhåller 6 eller fler poäng skada av en områdesattack. (Den erhåller inga räddningsslag mot sådana attacker.) Om du försöker skicka den bortanför formelns räckvidd (mätt från din nuvarande position), upplöses tjänaren omedelbart.

Osynlighet

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2, Lurendrejeri 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller föremål som inte väger mer än 50kg/kastargrad

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Varelsen eller föremålet som du berör syns inte mer, inte ens med mörkersyn. Om mottagaren bär på utrustning blir även denna osynlig. Om du kastar formel på någon annan, kan inte ens du se mottagaren, såvida du inte redan har någon förmåga att se osynligt.

Föremål som mottagaren släpper blir genast synliga, medan föremål som han plockar upp blir osynliga om han gömmer det innanför sina osynliga kläder eller liknande. Ljus, däremot, blir aldrig osynligt, även om själva ljuskällan kan bli det (sålunda uppfattar man ljus utan att förstå varifrån det kommer). Varje del av ett föremål som den osynlige bär på, men som sticker ut mer än 3 meter från honom, förblir (eller blir) synlig.

Mottagaren är dock inte ljudlös, och vissa situationer kan göra honom lätt att upptäcka (såsom fotspår som bildas av sig själva). Formelns varaktighet upphör genast om han anfaller någon varelse. I detta sammanhanget omfattar "attacker" även formler som kastas mot en motståndare eller vars effekt eller område innesluter en motståndare. (Exakt vem som är en fiende, beror på den osynliges uppfattning.) Handlingar som riktas mot ett oöväntat föremål bryter inte formelns varaktighet. Att indirekt orsaka skada är inte en attack. Sålunda kan en osynlig varelse öppna dörrar, prata, äta, gå upp för trappor, frammana monster och låta dem anfalla, skära av rep som håller uppe en repbro medan fiender är på väg över, utlösa fällor på avstånd, öppna en port och släppa ut attackhundar,

osv. Om mottagaren attackerar en motståndare direkt, blir han genast synlig tillsammans med all sin utrustning. Lägg märke till att formler som specifikt påverkar vänner men inte fiender, räknas inte som attacker i detta avseende, även om de innesluter en motståndare i sitt område.

Osynlighet kan göras permanent (endast på föremål) med *föreviga*.

Materiell komponent: En ögonfrans innesluten i en bit gummi arabicum.

Osynlighet, mångfaldig

Illusion (Bländverk)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: Godtyckligt antal varelser, som alla måste vara inom 54m från varandra

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

De varelser som är målet för formeln syns inte mer, inte ens med mörkersyn. Om de bär på utrustning blir även denna osynlig. Individer i gruppen kan inte ens se varandra, såvida de inte redan från början har möjlighet att se osynligt.

Föremål som en osynlig individ släpper blir genast synliga, medan föremål som han plockar upp blir osynliga om han gömmer den innanför sina osynliga kläder eller liknande. Ljus, däremot, blir aldrig osynligt, även om själva ljuskällan kan bli det (såvida uppfattar man ljus utan att förstå varifrån det kommer). Varje del av ett föremål som en osynlig bär på, men som sticker ut mer än 3 meter från honom, förblir (eller blir) synlig.

De osynliga varelserna är dock inte ljudlösa, och vissa situationer kan göra dem lätta att upptäcka (såsom fotspår i lera som bildas av sig själva). Formelns varaktighet upphör genast om någon individ i gruppen attackerar någon annan varelse. I detta sammanhanget omfattar "attackerar" även formler som kastas mot en motståndare eller vars effekt eller område innesluter en motståndare. (Exakt vem som är en fiende, beror på den osynliges uppfattning.) Handlingar som riktas mot ett obevakat föremål bryter inte formelns varaktighet. Att indirekt orsaka skada är inte en attack. Om en av de osynliga attackerar en motståndare direkt, blir han genast synlig tillsammans med all sin utrustning. Lägg märke till att formler som specifikt påverkar vänner men inte fiender, räknas inte som attacker i detta avseende, även om de innesluter en motståndare i sitt område.

Formeln bryts för varje individ som rör sig mer än 54 meter bort från den övriga gruppen (räknat från den närmaste medlemmen). Om endast två individer är påverkade, är det den som rör sig bortåt som förlorar sin osynlighet. Om båda rör sig bort från varandra, blir de både två synliga när avståndet mellan dem överstiger 54 meter.

Materiell komponent: En ögonfrans innesluten i en bit gummi arabicum.

Osynlighetscirkel

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Område: Utflöde (3m) runt berörd varelse eller berört föremål

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Alla varelser inom 3 meter från den berörda varelsen/föremålet syns inte mer, inte ens med mörkersyn. Om de bär på utrustning blir även denna osynlig.

Föremål som en osynlig individ släpper blir genast synliga, medan föremål som han plockar upp blir osynliga om han gömmer den innanför sina osynliga kläder eller liknande. Ljus, däremot, blir aldrig osynligt, även om själva ljuskällan kan bli det (sålunda uppfattar man ljus utan att förstå varifrån det kommer). Varje del av ett föremål som en osynlig bär på, men som sticker ut mer än 3 meter från honom, förblir (eller blir) synlig.

De osynliga varelserna är dock inte ljudlösa, och vissa situationer kan göra dem lätta att upptäcka (såsom fotspår i lera som bildas av sig själva). Om någon av dem anfaller någon varelse upphör genast osynligheten för honom. I detta sammanhanget omfattar "attacker" även formler som kastas mot en motståndare eller vars effekt eller område innesluter en motståndare. (Exakt vem som är en fiende, beror på den osynliges uppfattning.) Handlingar som riktas mot ett obevakat föremål bryter inte formelns varaktighet. Att indirekt orsaka skada är inte en attack. Om en av de osynliga attackerar en motståndare direkt, blir han genast synlig tillsammans med all sin utrustning. Lägg märke till att formler som specifikt påverkar vänner men inte fiender, räknas inte som attacker i detta avseende, även om de innesluter en motståndare i sitt område.

De som påverkas av denna formel kan inte se varandra, men de kan se sig själva. En påverkad varelse som lämnar området blir synlig igen, men varelser som träder in i området efter att formeln kastades, blir inte osynliga. Påverkade varelser (andra än mottagaren av formeln) som attackerar någon upphäver bara osynligheten för sig själva. Om mottagaren av formeln attackerar, upphör hela formelns varaktighet.

Materiell komponent: En ögonfrans innesluten i en bit gummi arabicum.

Osynlighetsrensning

Åkallan

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Du omges av ett klotformat fält med en radie av 1 meter per kastargrad, som upphäver all slags osynlighet. Allt osynligt blir synligt när det befinner sig inom fältet. Endast varelser som saknar en synlig form, såsom en osynlig jägare, förblir osynliga.

Osämjans sång

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande, Ljud]

Grad: Brd 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Varelser inom en utbredning (6m radie)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får de inom sångens utbredning att ge sig på varandra istället för sina fiender. Varje påverkad varelse har 50% chans att attackera det närmaste målet i varje runda. (En tärning slås för att fastställa varje påverkad varelses beteende i början av dess drag.) En varelse som inte tvingas anfalla sin närmaste granne är fri att agera som den vill.

Varelser som tvingas anfalla sina allierade gör det på alla sätt den har möjlighet till, och använder sina dödligaste formler och mest fördelaktiga stridstaktiker. De kommer dock inte att skada de som fallit ihop medvetlösa.

Otlukes frysklot

Åkallan [Kyla]

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål, Effekt, eller Område: Se texten

Varaktighet: Ögonblicklig eller 1 runda/kastargrad (se texten)

Räddningsslag: Reflex halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Formeln skapar ett iskallt klot av köldenergi som far iväg från dina fingertoppar mot den plats du utser och exploderar där i ett 3-meters utbrott av kyla som orsakar 1t6 poäng köldskada per kastargrad (maximalt 15t6) på varje varelse inom explosionen. En varelse av typen elementar(vatten) drabbas istället av 1t8 poäng köldskada per kastargrad (maximalt 15t8).

Om frysklotet träffar en vattensamling eller en samling vätska som huvudsakligen består av vatten (dock inte vattenbaserade varelser), kommer det att få vätskan att frysa till ett djup av 15cm över en yta som motsvarar 10m² per kastargrad (maximalt 150m²). Den is som bildas varar i 1 runda per kastargrad. Varelser som befann sig simmande på ytan av det nu frysta vattnet blir infrysda i isen. Ett försök att bryta sig loss är en lång handling. En infrysad varelse måste lyckas med ett test av Styrka (SG 25) eller ett test av Utbrytarkonst (SG 25) för att komma loss.

Du kan avvakta med att skjuta iväg klotet efter att du har kastat formeln, om du så vill. Hantera detta som en beröringsformel där du håller laddningen. Du kan hålla laddningen i upp till 1 runda per kastargrad. Därefter kommer frysklotet att explodera i handen på dig (och du får inget räddningsslag mot skadan) om du inte har skjutit iväg det. Att skjuta iväg klotet i en senare runda är en normal handling.

Fokus: Ett litet kristallklot.

Otlukes fångstklot

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Ett klot (25 cm/kastargrad diameter) runt en varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Reflex upphäver

Formelmotstånd: Ja

Ett klot av skimrande kraft omsluter en varelse, under förutsättning att varelsen är liten nog att få plats inom klotet. Klotet innesluter varelsen under formelns varaktighet. Klotet kan inte skadas av något, förutom en *upphävningskäpp*, ett *negationsspö*, *förinta* eller en riktad *skingra magi*. Dessa förstör klotet utan att skada den infångade varelsen. Ingenting kan ta sig igenom klotets väggar, varken in eller ut, fast varelsen kan ändå andas normalt inuti klotet. Fången kan kämpa för att komma ut, men klotet kan inte flyttas fysiskt varken genom folk på utsidan eller genom att fången inuti kämpar och rör sig.

Materiell komponent: Ett litet halvklot av bergkristall och ett matchande halvklot av gummi arabicum.

Otlukes tyngdlösa klot

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Ett klot (25 cm/kastargrad diameter) runt varelser eller föremål

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Reflex upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Ett klot av skimrande kraft omsluter en varelse, under förutsättning att varelsen är liten nog att få plats inom klotet. Klotet innesluter varelsen under formelns varaktighet. Klotet kan inte skadas av något, förutom en *upphävningskäpp*, ett *negationsspö*, *förinta* eller en riktad *skingra magi*. Dessa förstör klotet utan att skada den infångade varelsen. Ingenting kan ta sig igenom klotets väggar, varken in eller ut, fast varelsen kan ändå andas normalt inuti klotet. Fången kan kämpa för att komma ut, men klotet kan inte flyttas fysiskt varken genom folk på utsidan eller genom att fången inuti kämpar och rör sig.

Varelsen och föremål inuti klotet är nästan tyngdlösa. Allt det som innesluts i klotet väger endast 5% av sin normala vikt. Du kan telekinetiskt förflytta klotet med allt sitt innehåll, så länge innehållets normala vikt inte överstiger 2500kg. Räckvidden för denna telekinetiska styrning är Mellan (30m + 3m/kastargrad), efter att klotet väl har kapslat in fångsten.

Du kan få klotet med allt sitt innehåll (så länge det är högst 2500 kg) att röra sig bara genom att koncentrera dig. Du kan börja röra på klotet i rundan efter att formeln kastats. Med en normal handling kan du få klotet att röra sig 9 meter. Om du slutar att koncentrera dig rör sig klotet inte den rundan (om det befinner sig på marken) eller faller neråt (om det befinner sig i luften) tills det når marken, formelns varaktighet upphör eller du börjar koncentrera dig igen. Om du slutar koncentrera dig (frivilligt eller genom att ett test av Koncentration misslyckades), kan du åter koncentrera dig i nästa runda eller någon runda därefter inom formelns varaktighet.

Klotet faller med endast 18 meter per runda, vilket inte är fort nog för att skada innehållet om klotet slår i marken.

Du kan förflytta klotet telekinetiskt även om du själv befinner dig inuti det.

Materiell komponent: Ett litet halvklot av bergkristall, ett matchande halvklot av gummi arabicum och ett par små stavmagnetar.

Ottos oemotståndliga dans

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 6, Mag/Trk 8

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 1t4+1 rundor

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Målet drabbas av en oemotståndlig lust att dansa och börjar dansa omkring, steppa och hoppa. Detta dansande omöjliggör allt annat agerande, ger varelsen en nackdel av -4 på PK, en nackdel av -10 på alla Reflexräddningsslag samt gör det omöjligt att använda en eventuell sköld effektivt. Det dansande offret orsakar i sitt drag varje runda en gratisattack från alla motståndare som hotar den plats där han dansar.

Oupptäckt

Avsvärjelse

Grad: Jgr 4, Mag/Trk 3, Lurendrejeri 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse eller föremål

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Den skyddade varelsen eller föremålet blir mycket svårt att upptäcka med spådomar såsom *klarsyn/klarhörsel*, *hitta föremål* och *upptäcka*-formler. Formeln förhindrar också upptäckt genom magiska föremål såsom *kristallkula*. Om någon försöker använda en spådom (eller ett magiskt föremål) mot den skyddade varelsen eller föremålet, måste denne någon klara ett test av kastargrad (SG 11 + din kastargrad). Om du kastat *oupptäckt* på dig själv eller ett föremål i din ägo, ökar SG till 15 + din kastargrad.

Om *oupptäckt* kastas på en varelse, gäller skyddet även all utrustning hos varelsen.

Materiell komponent: En nypa diamantpulver värd 50 gp.

Passera vägg

Förvandling

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En öppning (1,5m×2,5m, 3 m djup plus ytterligare 1 m djup per två kastargrader över 9)

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du får en öppning att formas genom trä-, gips- eller stenvägg, men inte genom metall eller andra hårda material. Öppningen är 3 meter djup plus ytterligare 1 meter djup per två kastargrader över 9:e (4 m vid 11:e, 5 m vid 13:e, 6 m vid 15:e, 7 m vid 17:e och maximala 8 m djup vid 19:e). Om väggen är tjockare än öppningens djup, formas endast en nisch eller en kort återvändstunnel. Flera stycken *passera vägg* kan användas för att skapa en väg genom väldigt tjocka väggar. När formelns varaktighet upphör, kommer varelser som befinner sig i öppningen att knuffas ut den närmaste vägen. Om någon skingrar formeln eller du avfärdar den, kommer alla varelser i öppningen att knuffas ut på den motsatta sidan om det finns två öppningar—finns det bara en öppning, knuffas de alltid ut den vägen.

Materiell komponent: En nypa sesamfrön.

Permanent illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än 200m³ + 25m³/kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du vill ha det. Chimären omfattar synliga, hörbara, luktande och termiska detaljer och är permanent. Medan du koncentrerar dig, kan du få chimären att röra sig inom räckvidden som du önskar, annars är den helt stilla.

Materiell komponent: En bit ull samt pulveriserad jade värd 100 gp.

Portal

Besvärjelse (Skapelse eller Tillkallande)

Grad: Prs 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, EP (se texten)

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Se texten

Varaktighet: Ögonblicklig eller koncentration (maximalt 1 runda/kastargrad) (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas händer två olika saker. Först skapar den en interdimensionell förbindelse mellan din existens och en önskad existens, så att man kan färdas direkt mellan de två olika existenserna genom portalen.

Du kan därefter tillkalla en viss individ eller en viss sorts varelse genom portalen.

Själva portalen är en tunn skiva mellan 1 och 6 meter i diameter (du bestämmer när formeln kastas), som är orienterad så som du önskar när du kastar formeln (vanligtvis vertikalt med framsidan riktad mot dig). Den fungerar som ett fönster in i den existens du bestämt, och allt och alla som rör sig genom den förflyttas från den ena existensen till den andra. Portalen har en framsida och en baksida. Varelser på framsidan av portalen ser in i den andra existensen och kan kliva igenom portalen och färdas dit. Varelser på baksidan ser en svart skiva och kan inte kliva igenom den.

Dimensionsresor: Portalen öppnar sig precis på den plats på den andra existensen som du önskar (detta är skapelsedelen av effekten). Lägg märke till att gudar och andra varelser som härskar över ett existensplan kan förhindra att en portal öppnas i deras närvaro eller personliga boningar om de så önskar. Alla som kliver igenom portalen transporteras till den andra existensen. En portal kan inte öppnas till en annan plats på samma existens—den fungerar bara mellan två olika existenser.

Du kan bara hålla portalen öppen under en kort tid (inte mer än 1 runda per kastargrad) och måste koncentrera dig hela tiden för att den skall förbli öppen.

Tillkalla varelser. Den andra effekten hos formeln är att tillkalla en utomvärlding att tjäna dig (detta är tillkallandedelen av effekten). Genom att namnge en viss varelse eller en viss sorts varelse medan formeln kastas, kan du få portalen att öppnas alldeles intill den önskade varelsen och tvinga den genom portalen. Gudar och andra unika varelser kan aldrig tvingas genom portalen, men kan själva välja att göra det ändå. Detta sätt att använda formeln på skapar en portal som bara är öppen länge nog för att transportera de tillkallade varelserna. Detta sätt använda formel har en EP-kostnad (se nedan).

Om du väljer att tillkalla en viss sorts varelse snarare än en viss individ, kan du välja mellan en enstaka varelse (med godtyckligt antal LT) eller flera varelser. Om du väljer flera varelser, kan du tillkalla och kontrollera dem så länge som deras totala LT inte överstiger din kastargrad. Om du väljer en enstaka varelse, kan du kontrollera den om dess LT inte överstiger dubbla din kastargrad. En enstaka varelse med mer LT än din dubbla kastargrad kan tillkallas men inte kontrolleras. Gudar och andra unika varelser kan aldrig kontrolleras. En okontrollerad varelse agerar som den själv vill, vilket gör det riskabelt att tillkalla sådana varelser. En okontrollerad varelse kan återvända till sin egen existens närhelst den så önskar.

En kontrollerad varelse kan tvingas att utföra ett visst uppdrag för din räkning. Dessa uppdrag kan delas in i två kategorier: korta uppdrag och längre tjänstgöring. Att strida på din sida i en enstaka strid eller att utföra något annat som kan slutföras inom 1 runda per kastargrad, räknas som ett kort

uppdrag—du behöver inte göra någon överenskommelse eller ge någon betalning för varelsens hjälp. Varelsen återvänder hem så fort uppdraget är utfört.

Om du väljer att kräva något som tar längre tid att utföra, måste du erbjuda något i utbyte till varelsen. Betalningen måste stå i proportion till den begärda tjänsten. Ett uppdrag som tar maximalt 1 minut per kastargrad kräver en betalning av 100 gp per LT hos den tillkallade varelsen. För ett uppdrag som tar maximalt 1 timma per kastargrad, kräver varelsen 500 gp per LT och för ett långvarigt uppdrag, ett som tar maximalt 1 dygn per kastargrad, kräver den 1000 gp per LT.

Ett ofarligt uppdrag kräver bara halva betalningen, medan ett mycket riskfyllt uppdrag kan kräva betydligt mer. Få varelser, om några alls, accepterar ett rent självmordsuppdrag (kom ihåg att en tillkallad varelse dör om den blir dödad, till skillnad från en frammanad varelse). Ett uppdrag som är helt i linje med varelsens egna syften och livsåskådning kan göras för halva betalningen eller helt gratis. (Tyvärr vill vissa varelser ha sin betalning ”i natura” snarare än i guld, vilket kan medföra vissa problem.)

Så fort varelsen har utfört den begärda tjänsten, förflyttas den automatiskt till dig, som där och då måste överlämna den överenskomna betalningen. Efter att detta har utförts är varelsen fri att återvända hem.

Om du inte uppfyller ditt löfte exakt, kan du själv tvingas utföra en gentjänst åt varelsen eller dess herre. I värsta fall kan det leda till en attack från varelsen och dess allierade.

OBS: När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *portal* är en kaotisk och ond formel när den används för att tillkalla en demon.

EP-kostnad: 1000 EP (endast för tillkallande).

Producera

Förvandling

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: Se texten

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Maximalt 25 m³/kastargrad (se texten)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du förvandlar råmaterial av en viss sort till en färdig produkt av samma slags material. Varelser eller magiska föremål kan aldrig bli resultatet av denna formel. Kvaliteten hos de föremål som tillverkas av denna formel beror, som alltid, på kvaliteten hos det råmaterial som används. Om råmaterialet är någon slags metall eller mineral, reduceras målet maximala storlek till 25dm³ per kastargrad istället för 25 m³ per kastargrad.

Dock måste du testa den relevanta färdigheten när du använder formeln till att tillverka föremål som kräver stor skicklighet (juvelsmycken, svärd, glas, kristall, etc.).

Tidsåtgången är 1 runda per 25 m³ (eller 25dm³) som produceras.

Materiell komponent: Råmaterialet för det som skall produceras, vilket kostar detsamma som att tillverka föremålet med Hantverk.

Programmerad illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än 200m³ + 25m³/kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad, därefter 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du vill ha det. Chimären omfattar synliga, hörbara, luktande och termiska detaljer och även förståeligt tal. Chimären aktiveras när vissa förutsättningar uppfylls.

Du bestämmer dessa förutsättningar (som kan vara så enkla som ett visst ord) när formeln kastas. Villkoren kan vara hur allmänna eller specifika som helst, men de måste vara baserade på synliga, hörbara, kännbara eller luktande detaljer. Villkoren kan inte baseras på något som våra normala fem sinnen inte kan uppfatta.

Materiell komponent: En bit ull samt pulveriserad jade värd 25 gp.

Pseudobesvärjelse

Illusion (Skugga)

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt); varierar (se texten)

Formelmotstånd: Nej (se texten)

Du använder materia från skuggornas existensplan för att väva ihop kvasiverkliga illusioner av en eller fler varelser, föremål eller krafter. Denna formel kan efterlikna godtycklig besvärjelse av 8:e graden eller lägre från magikers eller trollkonstnärers formellistor. Pseudobesvärjelser har faktiskt 80% av styrkan hos sin verkliga motsvarighet, fast för den som tror på illusionen upplevs den ha 100% av styrkan.

Alla som kommer i närkontakt med föremålet, kraften eller varelsen erhåller Viljeräddningsslag för att inse dess skugglika natur. De som lyckas med räddningsslaget förstår att det endast är skuggor.

Om formeln skapar en magisk attack har den normal effekt på dem som inte klarar sina räddningsslag. De som framgångsrikt misstror formelns effekt, erhåller endast fyra femtedelar av skadan från attacken. Om attacken inte gör skada utan har någon annan effekt, är denna endast fyra femtedelar av sin normala styrka (om det är möjligt) eller har endast 80% att hända för dem som misstror effekten. Dessutom gäller normala räddningsslag och formelmotstånd för den formel som efterliknas.

Skuggföremål har normal effekt utom mot dem som misstror dem. Mot dessa har föremålet endast fyra femtedelar av normal styrka eller endast 80% chans att fungera.

Skuggvarelser har fyra femtedelar av sina normala livspoäng (oberoende av huruvida de misstros eller inte). De orsakar normal skada och har alla normala förmågor, särdrag och svagheter. Mot varelser som inser deras skuggnatur orsakar de dock bara fyra femtedelar av sin normala skada och de specialförmågor som inte orsakar direkt skada (räknat i livspoäng) har bara 80% chans att fungera. (Slå t% för varje användningstillfälle och varje mål separat.) Dessutom är deras fördelar på PK endast fyra femtedelar av normalt.

De som framgångsrikt misstror ser dessa varelser eller föremål som genomskinliga bilder ovanpå vaga, skugglika gestalter.

Påbud/Uppdrag

Förtrollning (Tvång) [Språkberoende, Sinnespåverkande]

Grad: Brd 6, Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad eller tills fullbordad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel drabbar målet med en magisk befallning att utföra något uppdrag eller avhålla sig från någon viss handling. Varelsen måste kunna förstå dig. Även om formeln inte kan tvinga en varelse att begå självmord eller utföra en handling som skulle leda till en säker död, kan den tvinga varelsen till nästan allt annat. Den påverkade varelsen måste följa de givna instruktionerna tills uppdraget genomförts, oberoende av hur lång tid det tar. Om instruktionerna avser någon fortlöpande tjänst som varelsen inte kan avsluta på egen hand (såsom "Vänta här" eller "Försvara denna plats mot alla angripare"), varar formeln maximalt 1 dygn per kastargrad. Lägga märke till att en listig varelse kan förvrida och medvetet missförstå sina instruktioner. Till exempel, om dina order är att skydda dig mot alla faror, kan varelsen placera dig i en trygg och säker fängelsecell medan formeln varar.

Om målet underlåter att utföra instruktionerna under ett helt dygn, drabbas han av 3t6 poäng skada varje dygn som detta fortgår. Dessutom måste han lyckas med ett Fasthetsräddningsslag varje dag för att inte bli **äcklad**. Dessa effekter försvinner ett dygn efter att varelsen åter hör sammar påbudet/uppdraget.

Ett påbud/uppdrag kan avlägsnas av en *begränsad önskning*, *häva förbannelse* (endast om kastargraden hos *häva förbannelse* är minst två grader högre än kastargraden hos *påbud/uppdrag*), *mirakel* eller *önskning*. *Skingra magi* kan dock inte påverka ett påbud/uppdrag.

Barder, magiker och trollkonsträrer kallar oftast denna formel för *påbud*, medan präster benämner den *uppdrag*.

Påbud, lägre

Förtrollning (Tvång) [Språkberoende, Sinnespåverkande]

Grad: Brd 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse med maximalt 7 LT

Varaktighet: 1 dygn/kastargrad eller tills fullbordad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel drabbar målet med en magisk befallning att utföra något uppdrag eller avhålla sig från någon viss handling. Varelsen får inte ha fler än 7 LT och måste kunna förstå dig. Även om formeln inte kan tvinga en varelse att begå självmord eller utföra en handling som skulle leda till en säker död, kan den tvinga varelsen till nästan allt annat. Den påverkade varelsen måste följa de givna instruktionerna tills uppdraget genomförts, oberoende av hur lång tid det tar. Om instruktionerna avser någon fortlöpande tjänst som varelsen inte kan avsluta på egen hand (såsom "Vänta här" eller "Försvara denna plats mot alla angripare"), varar formeln maximalt 1 dygn per kastargrad. Lägga märke till att en listig varelse kan förvrida och medvetet missförstå sina instruktioner. Till exempel, om dina order är att skydda dig mot alla faror, kan varelsen placera dig i en trygg och säker fängelsecell medan formeln varar.

Om målet underlåter att utföra befallningen under ett helt dygn, drabbas han av en nackdel av -2 på varje grundegenskap. Varje dygn som detta hinder föreligger, ökar nackdelen med -2, tills en total nackdel av -8 uppnåtts. Ingen grundegenskap kan dock bli lägre än 1. Alla sådana nackdelar försvinner ett dygn efter det att varelsen åter följer den befallning formeln innehåller.

Ett *lägre påbud* (och alla nackdelar som ordervägran ger) kan skingras med *begränsad önskning*, *häva förbannelse*, *häva förtrollning*, *mirakel*, eller *önskning*. *Skingra magi* kan dock inte påverka ett *lägre påbud*.

Radera

Förvandling

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett pergament eller två boksidor

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel avlägsnar skrifter av magisk eller normal natur från ett pergament eller en eller två sidor från en bok eller liknande skrift (stentavlor, väggmålning, etc.). Den avlägsnar *kraftrunor*, *vakrunor*, *ormsigill* och *häxmärken* men inte *illusionsskrift* eller *symboler*. Ickemagiska skrifter raderas automatiskt om du vidrör dem och ingen annan håller i dem. I annat fall är chansen för en lyckad radering 90%. Magiska skrifter måste vidröras och du måste lyckas med ett test av kastargraden (SG 15) för att lyckas radera dem. (På just detta test misslyckas man alltid på "1" eller "2".)

Om du misslyckas med att radera *kraftrunor*, *vakrunor* eller ett *ormsigill*, kommer du att aktivera dem istället.

Rapport

Spådom

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En varelse/tre kastargrader

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

När du behöver hålla ordning på hur dina vänner mår, låter denna formel dig hålla reda på var de befinner sig och hur deras tillstånd är. Du vet hela tiden riktning och avstånd till varelserna och i vilket tillstånd de är: oskadade, skadade, vanmäktiga, omtöcknade, medvetlösa, döende, döda, illamående, panikslagna, bedövade, förgiftade, smittade, förvirrade, etc. När väl denna formel har kastats på målen, har avståndet mellan dem och dig ingen betydelse, så länge som ni båda befinner er i samma existens. Om en varelse lämnar din existens, upphör formeln för den varelsen. Om du lämnar existensen varelserna befinner sig, upphör formeln genast.

Rarys minnesförstärkare

Förvandling

Grad: Mag 4

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Du kan preparera ytterligare formler eller återkalla formler du redan kastat. Du väljer en av två olika versioner när formeln kastas:

- *Preparera:* Du kan omedelbart preparera formler motsvarande tre formelgrader totalt (såsom tre 1:a gradens formler, en 2:a och en 1:a gradens formel eller en 3:e gradens formel). Ett småtrix (0:e gradens formler) räknas som en halv formelgrad i detta avseende. Du preparerar och kastar dessa formler precis som vanligt.
- *Återkalla:* Du kan återkalla vilken formel som helst av 3:e graden eller lägre som du nyss (högst en runda tidigare) kastat. Detta återställer den kastade formeln som om du just hade preparerat den.

I vilket fall försvinner formeln eller formlerna som preparerades eller återkallades efter 24 timmar (om de inte kastas).

Materiella komponenter: En bit snöre samt bläck gjort av bläckfiskbläck blandat med blod från en svart drake.

Fokus: En elfenbensplakett värd minst 50 gp.

Rarys telepatiska band

Spådom

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Du plus en villig varelse/tre kastargrader, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du formar ett telepatiskt band mellan dig själv och ett antal varelser, som alla måste ha en Intelligens av minst 6. Varje varelse i bandet är telepatiskt länkad till alla de andra. Bandet kan inte formas med ovilliga varelser, och formeln ger därför varken räddningsslag eller möjlighet att använda formelmotstånd. Den telepatiska länken medför ingen speciell inverkan eller påverkan mellan varelserna. Så fort bandet har upprättats, fungerar länkarna på alla avstånd, men inte till andra existenser.

Om du vill kan du utelämna dig själv ur det band du skapar. Detta beslut måste fattas när du kastar formeln.

Rarys telepatiska band kan göras permanent med *föreviga*, men det krävs en *föreviga* per två varelser i bandet.

Materiell komponent: Bitar av äggskal från två olika sorters varelser.

Regenerera

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 7, Drd 9, Läkning 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 3 rundor

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målets avhuggna kroppsdelar (fingrar, tår, händer, fötter, armar, ben eller, till och med huvuden på varelser med flera huvuden), trasiga skelettdelar och förstörda organ växer tillbaka. Efter att formeln har kastats, är den fysiska återväxten fullbordad på en runda om den avhuggna lemman finns närvarande och hålls på sin plats på varelsen. I annat fall tar det 2t10 rundor.

Formeln läker också 4t8 poäng skada +1 per kastargrad (maximalt +35), avlägsnar tillstånden utmattad och slutkörd samt eliminerar all bedövande skada målet har erhållit. Formeln har ingen effekt på icke-levande varelser, såsom konstruktioner och vandöda.

Regnbågsklot

Avsvärjelse

Grad: Skydd 9, Mag/Trk 9, Solen 9

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Effekt: Ett klot (3m radie) runt dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Du får ett orörligt, ogenomskinligt klot av skimrande, mångfärgade ljus att uppstå runt dig och som skyddar dig från alla sorters attacker. Klotet skimrar i alla regnbågens färger. Speciellt har de sju namngivna färgerna i regnbågen var sin effekt. Klotet i sig är orörligt och du kan lämna det och återvända till det som du önskar.

När du befinner dig inuti klotet, blockerar det alla försök att tränga in i det (inklusive med formler). Andra varelser som försöker ta sig in i klotet, drabbas av färgernas olika effekter, en i taget.

Vanligtvis ser man bara den övre hälften av klotet eftersom du utgör klotets centrum, så den nedre delen sträcker sig vanligtvis genom den mark du står på.

Alla varelser med färre än 8 LT som tittar mot klotet från ett avstånd av 6 meter eller mindre, blir förblindade i $2t4 \times 10$ minuter.

Varje namngiven färg på klotet har en speciell effekt. Tabellen nedan visar de sju färgerna, den ordning de påverkar en inkräktare, deras effekt på en inkräktare eller andra attacker och vilken magi som behövs för att skingra färgen.

Klotet kan bara förstöras, färg för färg, i samma ordning som färgerna påverkar en inkräktare, av olika magiska effekter. Så den röda färgen måste förstöras innan man kan förstöra någon av de andra, osv. En *upphävningskäpp* eller *Mordekais söndring* förstör klotet direkt, men ett antimagiskt fält kan inte tränga in i det. *Skingra magi* eller *högre skingring* kan inte påverka klotet eller något inom det.

Formelmotstånd kan användas mot klotet, men ett nytt test måste göras för varje färg.

Färg	Ordning	Färgens effekt	Förstörs av
Röd	1:a	Stoppar icke-magiska avståndsvapen Orsakar 20 poäng eldskada (Reflex halverar)	Köldkon
Orange	2:a	Stoppar magiska avståndsvapen Orsakar 40 poäng syraskada (Reflex halverar)	Vindpust
Gul	3:e	Stoppar gifter, gaser och försteningar Orsakar 80 poäng elektrisk skada (Reflex halverar)	Förinta
Grön	4:e	Stoppar andedräktsvapen Gift (Dödar; Fasthet delvis ger 1t6 poäng Fysiskskada istället)	Passera vägg
Blå	5:e	Stoppar spådomar och mentala attacker Förvandlas till sten (Fasthet upphäver)	Trollpil
Indigo	6:e	Stoppar alla formler Galenskap (Vilja upphäver)	Dagsljus
Violett	7:e	Förintar alla föremål och effekter Varelser skickas till en annan existens (Vilja upphäver)	Skingra magi

Den violetta effekten gör att effekterna hos de övriga sex färgerna känns lite överflödiga, men eftersom det finns situationer då endast vissa färger är aktiva (till exempel med formelmotstånd eller vissa magiska föremål) finns alla effekterna med på listan.

Regnbågsklot kan göras permanent med *föreviga*.

Regnbågsmönster

Illusion (Mönster) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: (V), S, M, F (se texten)

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Färgglada ljus breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Koncentration + 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Lysande regnbågsfärger sammanvävda till ett komplicerat mönster fascinerar dem som befinner sig bland dem. Regnbågsmönster kan fascinerar maximalt 24 LT av varelser. Varelser med lägst antal LT påverkas först. Bland de varelser som har samma antal LT, påverkas de som befinner sig närmast mönstrets mittpunkt först. Påverkade varelser som inte klarar sitt räddningsslag blir **fascinerade** och stirrar helt uppslukade på mönstret. De kan inte röra sig bort från mönstret och inte heller agera på annat sätt än att försvara sig normalt. Så en fascinerad krigare kan inte fly eller attackera, men försvarar sig normalt om han blir anfallen. En attack mot en fascinerad varelse som träffar befriar omedelbart varelsen ur mönstrets grepp.

Med en enkel gest (en fri handling) kan du få mönstret att flytta sig upp till 9 meter på en runda (räkna att dess mittpunkt flyttar sig). Alla fascinerade varelser följer efter mönstret, för att förbli bland dessa underbara färger. Även om man håller fast en påverkad varelse eller släpar bort den, kommer den att göra sitt yttersta för att följa efter mönstret. Om mönstret leder in dem i någon fara (genom eld, ut över ett stup, etc.), erhåller omedelbart varje påverkad varelse ett nytt räddningsslag. Om sikten till mönstret blockeras helt (av en *döljande dimma*, till exempel), kommer de varelser som inte längre kan se mönstret att befrias ur dess grepp.

Denna formel kan inte påverka blinda varelser.

Verbal komponent: En magiker eller trollkonstnär behöver inte yttra ett ljud för kasta denna formel, medan en bard däremot måste sjunga, spela musik eller framföra ett kväde som verbal komponent.

Materiell komponent: En bit fosfor.

Fokus: Ett prisma av kristall.

Regnbågsvirvel

Åkallan

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utbrott (18 meter)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Denna formel åkallar sju regnbågsfärgade ljusstrålar som far ut från din hand. Varje stråle har en specifik färg och en specifik effekt. Varelser inom formelns område med 8 eller färre LT förblindas automatiskt under 2t4 rundor. Alla varelser inom området träffas dessutom av minst en av strålarna och drabbas av dess effekt.

	Färg	
1t8	på strålen	Effekt
1	Röd	20 poäng eldskada (Reflex halverar)
2	Orange	40 poäng syraskada (Reflex halverar)
3	Gul	80 poäng elektrisk skada (Reflex halverar)
4	Grön	Gift (Dödar; Fasthet delvis, ger 1t6 poäng Fysikskada istället)
5	Blå	Förvandlas till sten (Fasthet upphäver)

- 6 Indigo Galenskap (Vilja upphäver)
 7 Violettt Skickad till en annan existens (Vilja upphäver)
 8 Träffad av två strålar; slå på nytt två gånger.

Regnbågsvägg

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En vägg (1m bred/kastargrad, ½m hög/kastargrad)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Denna formel får en vertikal, ogenomskinlig vägg av skimrande, mångfärgade ljus att uppstå som skyddar dig från alla sorters attacker. Speciellt har de sju namngivna färgerna i regnbågen var sin effekt. Väggen i sig är orörig och du kan passera genom den som du önskar. Dock blir alla varelser med färre än 8 LT som tittar mot väggen från ett avstånd av 6 meter eller mindre, förblindade i 2t4 rundor.

Väggen är 1 meter bred per kastargrad och ½ meter hög per kastargrad. Om en varelse befinner sig där du försöker få väggen att uppstå, misslyckas formeln.

Varje namngiven färg i väggen har en speciell effekt. Tabellen nedan visar de sju färgerna, den ordning de påverkar en inkräktare, deras effekt på en inkräktare eller andra attacker och vilken magi som behövs för att skingra färgen.

Väggen kan bara förstöras, färg för färg, i samma ordning som färgerna påverkar en inkräktare, av olika magiska effekter. Så den röda färgen måste förstöras innan man kan förstöra någon av de andra, osv. En *upphävningskäpp* eller *Mordekais söndring* förstör väggen direkt, men ett antimagiskt fält kan inte tränga igenom den. *Skingra magi* eller *högre skingring* kan inte påverka väggen eller något på andra sidan den. Formelmotstånd kan användas mot väggen, men ett nytt test måste göras för varje färg.

Färg	Ordning	Färgens effekt	Förstörs av
Röd	1:a	Stoppar icke-magiska avståndsvapen Orsakar 20 poäng eldskada (Reflex halverar)	<i>Köldkon</i>
Orange	2:a	Stoppar magiska avståndsvapen Orsakar 40 poäng syriskada (Reflex halverar)	<i>Vindpust</i>
Gul	3:e	Stoppar gifter, gaser och försteningar Orsakar 80 poäng elektrisk skada (Reflex halverar)	<i>Förinta</i>
Grön	4:e	Stoppar andedräktsvapen Gift (Dödar; Fasthet delvis ger 1t6 poäng Fysiskskada istället)	<i>Passera vägg</i>
Blå	5:e	Stoppar spådomar och mentala attacker Förvandlas till sten (Fasthet upphäver)	<i>Trollpil</i>
Indigo	6:e	Stoppar alla formler Galenskap (Vilja upphäver)	<i>Dagsljus</i>
Violettt	7:e	Förintar alla föremål och effekter Varelser skickas till en annan existens (Vilja upphäver)	<i>Skingra magi</i>

Den violetta effekten gör att effekterna hos de övriga sex färgerna känns lite överflödiga, men eftersom det finns situationer då endast vissa färger är aktiva (till exempel med formelmotstånd eller vissa magiska föremål) finns alla effekterna med på listan.

Regnbågsvägg kan göras permanent med *föreviga*.

Rekryterad

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort ($6m + 1m/kastargrad$) (se texten)

Effekt: Maximalt tre elementarer eller utomvärldingar, tillsammans inte överstigande 12 LT, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Med denna formel ger du dig in på en riskfylld väg: att försöka få en varelse (eller varelser) från en annan existens in i en speciellt iordningsställd fälla, som finns inom formelns räckvidd. Du kan tillkalla en enda varelse med maximalt 12 LT eller upp till tre varelser av samma typ vars totala antal LT inte överstiger 12. Den tillkallade varelsen skall hållas fången i fällan tills den går med på att utföra en uppgift i utbyte mot sin frihet. För att skapa fällan, måste du först använda en skyddsbarriär, vänd inåt. Typen av varelse som skall fångas i den måste vara känt och uttalat. Om varelsen har ett specifikt namn, måste detta användas när formeln kastas.

Målet har rätt till ett Viljeräddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, motstår varelsen kallelsen. Om räddningsslaget däremot misslyckas, sugs varelsen omedelbart in i fällan (formelmotstånd hjälper inte för att stå emot själva kallelsen). Varelsen kan i sitt drag undfly fällan genom formelmotstånd, extradimensionell förflyttning eller helt enkelt genom ett lyckat test av Utstrålningen (SG 15 + halva din kastargrad + din Utstrålningsjustering). Den kan göra ett försök med varje metod per dygn. Om varelsen kommer loss, kan den fly eller attackera dig. Ett *dimensionsankare* som kastas på varelsen, förhindrar att den använder extradimensionell förflyttning för att undkomma. Du kan också skapa ett speciellt diagram för att göra fällan säkrare.

Så länge varelsen inte lyckas ta sig ur fällan, kan du hålla den fången så länge du önskar och vågar. Du kan försöka tvinga varelsen att utföra en uppgift genom att beskriva den och eventuellt erbjuda någon betalning. Du gör sedan ett test av Utstrålning motställt av varelsens test av Utstrålning. SL kan välja att ge dig en fördel på ditt test av Utstrålning baserat på uppgiftens svårighet och eventuell betalning (från 0 till +6 är normalt). Om varelsen vinner det motställda testet, vägrar den att utföra uppgiften.

Om flera varelser frambesvärjs, erhåller varje varelse sitt eget räddningsslag och ett eget försök att komma loss och varje varelse måste tvingas till lydnad individuellt.

Du kan fortsätta att komma med nya erbjudanden (eller samma gamla) varje dygn. Detta kan fortgå tills varelsen går med på att tjäna dig, tills den tar sig ur fällan eller tills du tröttnar och gör sig av med varelsen på något vis. Omöjliga krav eller orimliga befallningar kommer en varelse aldrig att gå med på. Om du slår "1" på ditt test av Utstrålning, tar sig varelsen ur fällan och är fri att fly eller attackera.

När den begärda uppgiften väl är utförd, behöver varelsen bara meddela dig detta för att omedelbart återföras till dit den kom ifrån. Varelsen kan sedan planera sin hämnd för förödmjukelsen om den så önskar. Om du begär någon fortlöpande tjänst som varelsen inte kan avsluta på egen hand (såsom "Vänta här" eller "Försvara denna plats mot alla angripare"), varar dess tjänstgöring som mest i 1 dygn per kastargrad och den erhåller en extra chans att bryta sig loss precis när tjänstgöringen börjar. Lagg märke till att en listig varelse kan förvrida och medvetet missförstå sina instruktioner.

När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *rekryterad* är en eldformel när den tillkallar en eldelementar.

Rekryterad, högre

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort ($6m + 1m/kastargrad$)

Effekt: Maximalt tre elementarer eller utomvärldingar, tillsammans inte överstigande 18 LT, som alla måste dyka upp inom 9m ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Nej och Ja (se texten)

Med denna formel ger du dig in på en riskfylld väg: att försöka få en varelse (eller varelser) från en annan existens in i en speciellt iordningsställd fälla, som finns inom formelns räckvidd. Du kan tillkalla en enda varelse med maximalt 18 LT eller upp till tre varelser av samma typ vars totala antal LT inte överstiger 18. Den tillkallade varelsen hålls fången i fällan tills den går med på att utföra en uppgift i utbyte mot sin frihet. För att skapa fällan, måste du först skapa en skyddsbarriär vänd inåt. Typen av varelse som skall fångas i den måste vara känt och uttalat. Om varelsen har ett specifikt namn, måste detta användas när formeln kastas.

Målet har rätt till ett Viljeräddningsslag. Om fler än en varelse tillkallas, har varje varelse rätt till ett eget räddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, motstår varelsen kallelsen. Om räddningsslaget däremot misslyckas, sugs varelsen omedelbart in i fällan (formelmotstånd hjälper inte för att stå emot själva kallelsen). Varelsen kan i sitt drag undfly fällan genom formelmotstånd, extradimensionell förflyttning eller helt enkelt genom ett lyckat test av Utstrålningen (SG 15 + halva din kastargrad + din Utstrålningsjustering). Den kan göra ett försök med vardera metoden varje dygn. En grupp av varelser får försöka fly individuellt. Om varelsen kommer loss, kan den fly eller attackera dig. Ett *dimensionsankare* som kastas på varelsen förhindrar att den använder extradimensionell förflyttning för att undkomma. Du kan också skapa ett speciellt diagram för att göra fällan säkrare.

Så länge varelsen inte lyckas ta sig ur fällan, kan du hålla den fången så länge du önskar och vågar. Du kan försöka tvinga varelsen att utföra en uppgift genom att beskriva den och eventuellt erbjuda någon betalning. Du gör sedan ett test av Utstrålning motställt av varelsens test av Utstrålning. SL kan välja att ge dig en fördel på ditt test av Utstrålning baserat på uppgiftens svårighet och eventuell betalning (från 0 till +6 är normalt). Om varelsen vinner det motställda testet, vägrar den att utföra uppgiften. Du kan fortsätta att komma med nya erbjudanden (eller samma gamla) varje dygn. Detta kan fortgå tills varelsen går med på att tjäna dig, tills den tar sig ur fällan eller tills du tröttnar och gör sig av med varelsen på något vis. Om en grupp varelser tillkallas, måste du förhandla med var och en av dem individuellt. Omöjliga krav eller orimliga befallningar kommer en varelse aldrig att gå med på. Om du slår "1" på ditt test av Utstrålning, tar sig varelsen ur fällan och är fri att fly eller attackera.

När den begärda uppgiften väl är utförd, behöver varelsen bara meddela dig detta för att omedelbart återföras till dit den kom ifrån. Varelsen kan sedan planera sin hämnd för förödmjukelsen om den så önskar. Om du begär någon fortlöpande tjänst som varelsen inte kan avsluta på egen hand, varar dess tjänstgöring som mest i 1 dygn per kastargrad och den erhåller en extra chans att bryta sig loss precis när tjänstgöringen börjar. Lägg märke till att en listig varelse kan förvrida och medvetet missförstå sina instruktioner.

När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *högre rekryterad* är en kaotisk och ond formel när den tillkallar en demon.

Rekryterad, lägre

Besvärjelse (Tillkallande) [se texten]

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad) (se texten)

Mål: En elementar eller utomvärlding med maximalt 6 LT

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Med denna formel ger du dig in på en riskfylld väg: att försöka en varelse från en annan existens in i en speciellt iordningsställd fälla, som finns inom formelns räckvidd. Den tillkallade varelsen hålls fången i fällan tills den går med på att utföra en uppgift i utbyte mot sin frihet.

För att skapa fällan, måste du först använda en skyddsbarriär, vänd inåt. Typen av varelse som skall fångas i den måste vara känt och uttalat. Om varelsen har ett specifikt namn, måste detta användas när formeln kastas.

Målet har rätt till ett Viljeräddningsslag. Om räddningsslaget lyckas, motstår varelsen kallelsen. Om räddningsslaget däremot misslyckas, sugs varelsen omedelbart in i fällan (formelmotstånd hjälper inte för att stå emot själva kallelsen). Varelsen kan i sitt drag undfly fällan genom formelmotstånd, extradimensionell förflyttning eller helt enkelt genom ett lyckat test av Utstrålningen (SG 15 + halva din kastargrad + din Utstrålningsjustering). Den kan göra ett försök med varje metod per dygn. Om varelsen kommer loss, kan den fly eller attackera dig. Ett *dimensionsankare* som kastas på varelsen, förhindrar att den använder extradimensionell förflyttning för att undkomma. Du kan också skapa ett speciellt diagram för att göra fällan säkrare.

Så länge varelsen inte lyckas ta sig ur fällan, kan du hålla den fången så länge du önskar och vågar. Du kan försöka tvinga varelsen att utföra en uppgift genom att beskriva den och eventuellt erbjuda någon betalning. Du gör sedan ett test av Utstrålning motställt av varelsens test av Utstrålning. SL kan välja att ge dig en fördel på ditt test av Utstrålning baserat på uppgiftens svårighet och eventuell betalning (från 0 till +6 är normalt). Om varelsen vinner det motställda testet, vägrar den att utföra uppgiften. Du kan fortsätta att komma med nya erbjudanden (eller samma gamla) varje dygn. Detta kan fortgå tills varelsen går med på att tjäna dig, tills den tar sig ur fällan eller tills du tröttnar och gör sig av med varelsen på något vis. Omöjliga krav eller orimliga befallningar kommer en varelse aldrig att gå med på. Om du slår "1" på ditt test av Utstrålning, tar sig varelsen ur fällan och är fri att fly eller attackera.

När den begärda uppgiften väl är utförd, behöver varelsen bara meddela dig detta för att omedelbart återföras till dit den kom ifrån. Varelsen kan sedan planera sin hämnd för förödmjukelsen om den så önskar. Om du begär någon fortlöpande tjänst som varelsen inte kan avsluta på egen hand (såsom "Vänta här" eller "Försvara denna plats mot alla angripare"), varar dess tjänstgöring som mest i 1 dygn per kastargrad och den erhåller en extra chans att bryta sig loss precis när tjänstgöringen börjar. Lagg märke till att en listig varelse kan förvrida och medvetet missförstå sina instruktioner.

När du tillkallar en varelse av en viss typ (eld, kaotisk, god, jord, laglig, luft, ond eller vatten) räknas formeln som av den typen. Till exempel, *lägre rekryterad* är en vattenformel när den tillkallar en vattenelementar.

Rena mat och vatten

Förvandling

Grad: Prs 0, Drd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Mål: 25dm³/kastargrad av mat och vatten

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel gör skämd, rutten, giftig eller på annat vis obrukbar mat och vatten ren och ät- och drickbar. Formeln förhindrar dock inte att maten/vattnet försämrats i ett naturligt tempo därefter. Vanvatten och vätskor eller födoämnen med liknande betydelse förstörs av formeln, men den har däremot ingen effekt på någon levande varelse eller något elixir.

Renande vapen

Förvandling

Grad: Prs 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett närstridsvapen

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel gör ett närstridsvapen extra dödligt för vandöda. Varje vandöd varelse, vars LT inte överstiger din kastargrad, som blir träffad av vapnet måste klara ett Viljeräddningsslag för att inte bli omedelbart förstörd. Formelmotstånd hjälper inte mot denna effekt.

Rening

Avsvärjelse

Grad: Prs 5, Drd 5

Komponenter: V, S, M, F, TeF, EP

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel avlägsnar bördan av försyndelser från en varelse. Den varelse som söker rening måste vara uppriktigt ångerfull och botfärdig. Om varelsen utfört en ondskefull handling ovetandes eller under inflytande av något tvång, fungerar *rening* utan någon kostnad för dig. Däremot, för en varelse som medvetet utfört en ondskefull handling, måste du bönfälla sin gud direkt, vilket kostar dig 500 EP, om han vill kunna rena varelsen från dess synder. Givetvis väljer många kastare att först ge varelsen ett uppdrag (se *påbud/uppdrag*) eller liknande botgöring för att försäkra sig om att det är värt besväret och kostnaden för en *rening*.

Även om formelns beskrivning endast talar om onda handlingar, kan *rening* användas på varje varelse som handlat i strid med sin livsåskådning, antingen dessa handlingar är goda, onda, kaotiska eller lagliga.

Rening kan användas på flera sätt:

Upphäva magisk förändring av livsåskådning: Om en varelses livsåskådning har förändrats magiskt, kan *rening* återställa dess ursprungliga livsåskådning utan EP-kostnad.

Återställa klass: En paladin som förlorat sina klassförmågor på grund av en utförd ondskefull handling, kan på detta sätt återfå sin status som paladin.

Återställa teurgiförmåga: En präst eller druid som förlorat sin förmåga till teurgi för att han förargat sin gud, kan på detta sätt återfå sin magiska förmåga av en annan präst av samma gud respektive en annan druid. Om överträdelsen var avsiktlig, kostar det dig 500 EP att mildra gudens vrede. Om överträdelsen var oavsiktlig, förlorar du inga EP.

Botgöring eller Frestelse: Du kan använda denna formel till att ge en varelse av avvikande livsåskådning en chans att byta livsåskådning till den du har. Målet för formeln måste vara närvarande under hela den tid det tar att kasta formeln. När formeln är kastad, väljer målet fritt om han vill behålla sin ursprungliga livsåskådning eller ge efter för din inverkan och byta till din livsåskådning. Inget tvång, hot eller magisk påverkan kan tvinga målet att byta livsåskådning om han inte vill. Detta sätt att använda formeln på fungerar inte på utomvärldingar (eller andra varelser som inte kan förändra sin livsåskådning naturligt).

OBS: Normalt är alla förändringar av livsåskådningen upp till spelaren (för SF) eller SL (för SLF). Detta sätt att använda *rening* ger helt enkelt bara ett trovärdigt sätt för rollfiguren att byta livsåskådning drastiskt, plötsligt och definitivt.

Materiell komponent: Brinnande rökelse.

Fokus: Förutom ditt normala teurgifokus, behöver du ett radband (eller annan bönerekvisita, såsom bönehjul, bönbok eller dylikt) värt minst 500 gp.

EP-kostnad: När formeln kastas för en varelse vars ondskefulla handling var avsiktlig och medveten, är kostnaden för dig 500 EP (se texten ovan).

Renings ljus

Åkallan

Grad: Prs 3, Solen 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Stråle

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar helig kraft i form av solens ljus och utsänder en brännande stråle från din öppna hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. En varelse som träffas av denna ljusstråle drabbas av 1t8 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t8). Vandöda drabbas av 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 10t6), och vandöda som är speciellt känsliga mot solljus, såsom vampyrer, drabbas av 1t8 poäng skada per kastargrad (maximalt 10t8). Konstruktioner och döda ting drabbas bara av 1t6 poäng skada per två kastargrader (maximalt 5t6).

Reningscirkel

Nekromanti

Grad: Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Vandöda varelser inom ett utbrott (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel släcker ut livslågan hos vandöda varelser, så de dör omedelbart.

Formeln kan påverka 1t4 LT av vandöda per kastargrad (maximalt 20t4). Vandöda med minst antal LT påverkas först. Om två vandöda har samma antal LT, påverkas den närmast centrumpunkten först (om avståndet också är lika, slå tärning). Vandöda med 9 eller fler LT påverkas inte alls, och LT som inte räcker till för att döda nästa vandöd är bortkastade. Till exempel, Mordekai kastar formeln mot en grupp av sex gengångare. Han är 11:e graden, slår 11t4 och får 23. Varje gengångare har 4 LT och alla befinner sig inom 12 meter från den centrumpunkt Mordekai kastar formeln mot. Fem gengångare (=20 LT) måste klara sina räddningsslag eller dö. Den sjätte förblir opåverkad eftersom det bara finns kraft nog till ytterligare 3 LT.

Materiell komponent: En krossad diamant som var värd minst 500 gp.

Renlevnad

Förvandling

Grad: Prs 0, Drd 0, Pal 1

Komponenter: V, S, TeF
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Berörd varelse
Varaktighet: 1 minut
Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)
Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet erhåller 1 tillfälligt livspoäng.

Reparera

Förvandling
Grad: Prs 2
Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort ($6m + 1m/kastargrad$)
Mål: Ett föremål, maximalt $250dm^3/kastargrad$
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)
Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel reparerar fullständigt ett föremål av godtyckligt material, även om det har ett flertal brott eller revor. Det reparerade föremålet blir i skick som nytt. Formeln kan dock inte återställa magiska egenskaper till ett magiskt föremål som gått sönder. Formeln kan inte heller reparera föremål som deformerats, bränts, förintats, malts ner, smälts eller förångats och den påverkar inte varelser (konstruktioner inräknade).

Reptrick

Förvandling
Grad: Mag/Trk 2
Komponenter: V, S, M
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: En bit rep, mellan 2 och 9 meter långt
Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

När denna formel kastas på ett rep av mellan 2 och 9 meters längd, kommer dess ena ände att resa sig upp i luften tills hela repet hänger lodrätt som om det vore fastsatt i övre änden. Det är den verkligheten också—i ett extradimensionellt utrymme som befinner sig bortom de kända existenserna i multiversum. De som befinner sig i detta utrymme är utanför räckvidden för alla formler (inklusive spådomar), utom de som fungerar mellan existenser. Maximalt åtta personer (av godtycklig storlek) kan få plats i detta utrymme. Repet kan dras upp i säkerhet, men räknas då som en av de åtta personerna som får plats i utrymmet. I annat fall förblir det hängande i tomma luften. Repet håller för en vikt av 8000 kg. Större belastning än så får repet att lossna.

Formler kan inte kastas in i eller ut ur det extradimensionella utrymmet och områdesformler kan inte täcka in det. De som befinner sig i utrymmet kan se ut från det som om de hade ett fönster på 90×50 cm kring repet i botten av utrymmet. Fönstret är även närvarande på Primalplanet, men är osynligt och inte ens varelser som kan se osynligt kan se igenom fönstret. Allt som befinner sig i det extradimensionella utrymmet faller ner när formeln varaktighet upphör. Endast en person i taget kan klättra på repet. Givetvis kan man använda repet till att nå upp till helt normala utrymmen som befinner sig lägre än toppen på repet.

OBS: Det är mycket riskabelt att skapa eller medföra extradimensionella utrymmen i ett existerande extradimensionellt utrymme.

Materiell komponent: Pulveriserade majs-korn och en bit pergament som vridits och satts ihop till en möbiusremsa.

Repulsion

Avsvärjelse

Grad: Prs 7, Skydd 7, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Maximalt 3 m per kastargrad

Område: Utflöde (maximalt 3m/kastargrad) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Ett osynligt, rörligt kraftfält omger dig och förhindrar varelser från att närma sig. Du väljer fritt storleken på fältet när du kastar formeln (upp till det maximum som din kastargrad ger). Varelser som befinner sig inom eller försöker träda in i fältet måste klara sitt Viljeräddningsslag. Om de misslyckas, blir de oförmögna att närma sig dig medan formeln varar. Varelsernas handlingar är i övrigt inte begränsade. De kan strida mot andra varelser och kan kasta formler eller avfyra avståndsvapen mot dig. Om du rör sig närmare en påverkad varelse, hinder ingenting. (Varelsen tvingas alltså inte bakåt.) Varelsen är fri att utföra närstridsattacker mot dig om han kommer inom räckhåll. Om en påverkad varelse inom fältet rör sig bort från dig, är den oförmögen att åter röra sig inåt så länge den befinner sig inom fältet.

Fokus (trolleri): Ett par magnetiserade järnstavar som fästs vid två små hundstatyetter, en elfenben och en ebenholts.

Riddjur

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Ett riddjur

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frambesvärjer en lätt häst eller ponny (ditt val) som kan tjäna dig som riddjur. Djuret tjänar dig villigt och väl. Riddjuret uppenbarar sig komplett med seldon och sadel.

Materiell komponent: En bit hästtagel.

Rikta vapen

Förvandling [se texten]

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berört vapen eller 50 projektiler (som alla måste vara i kontakt med varandra när formeln kastas)

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel gör ett vapen gott, ont, lagligt eller kaotiskt (ditt val). Ett vapen som på detta vis begåvats med en livsåskådning kan ignorera skadereduceringen hos vissa varelser. Formeln har ingen effekt på ett vapen som redan har en livsåskådning.

Du kan inte kasta denna formel på ett naturligt vapen, såsom en vapenlös attack.

När du gör ett vapen gott, ont, lagligt eller kaotiskt räknas formeln till motsvarande livsåskådning.

Rostgrepp

Förvandling

Grad: Drd 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett icke-magiskt järnföremål (eller den del av föremålet som ligger inom 1m från den berörda punkten) eller en järnvarelse

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Din blotta beröring får järn och järnlegeringar att rosta. Det föremål av järn eller järnlegering som du vidrör, rostar omedelbart till pulver och flagor, vilket innebär att det är värdelöst och förstört. Om föremålet är så stort att det inte får plats inom en radie av 1 meter (till exempel en stor järnport eller en *järnvägg*), rostar endast den del som befinner sig inom 1 meter från den punkt du vidrör. Magiska järnföremål är helt immuna mot denna formel.

Du kan även använda denna rostande beröring i strid genom att lyckas med en beröringsattack mot din motståndare. När formeln används på detta vis reducerar den omedelbart metallpansars pansarfördel med 1t6 poäng. Till exempel, en rustning (pansarfördel +8) kan reduceras till +7 eller ända ner till +2, beroende på tärningsslaget.

Vapen och sköldar som används av en motståndare är betydligt svårare att träffa. Du måste lyckas med en beröringsattack i närstrid mot vapnet eller skölden (se "Slå mot någons vapen" i stridskapitlet i Bok 1). Ett metallvapen som vidrörs är omedelbart förstört. En metallskölds sköldfördel reduceras med 1t6 poäng. Om fördelen blir reducerad till 0, är den helt förstörd. OBS: En attack mot en motståndares vapen eller sköld orsakar en gratisattack. Du måste vara den som vidrör vapnet—att själv bli träffad av vapnet får det inte att rosta.

Mot järnvarelser, orsakar formeln 3t6 poäng skada +1 per kastargrad (maximalt +15) vid en lyckad beröring. Formeln varar i 1 runda per kastargrad och du kan utföra en beröringsattack per runda.

Rådfråga

Spådom

Grad: Prs 5

Komponenter: V, S, M, TeF, EP

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Du kan kontakta din gud—eller hans sändebud—och ställa frågor som kan besvaras med ett enkelt "ja" eller "nej". (En präst som saknar specifik gud kontaktar en filosofiskt allierad gud.) Du tillåts ställa en sådan fråga per kastargrad. Svaren som ges är korrekta så långt guden vet. "Oklart" är ett fullt möjligt svar, eftersom dessa mäktiga utomvärldingar inte nödvändigtvis är allvetande. I de fall där ett kort ja/nej-svar kan vara missvisande eller i strid med gudens intressen, kan SL ge en kort

mening (maximalt fem ord) som svar istället. Formeln kan, i bästa fall, ge information som vägleder dig. De varelser som kontaktas formulerar sina svar så som det bäst gagnar deras syften. Om du inte fokuserar på konversationen, eller om du diskuterar svaret ingående med andra eller lämnar platsen för att göra något annat, upphör formelns varaktighet omedelbart.

Materiella komponenter: Vigvatten (eller vanvatten) och rökelse.

EP-kostnad: 100 EP.

Rådfråga naturen

Spådom

Grad: Djur 5, Drd 5, Jgr 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Du blir ett med naturen och erhåller kunskap om omgivningen. Du blir omedelbart medveten om maximalt tre fakta inom följande ämnen: marken eller terrängen, växter, mineraler, vattensamlingar, folk, allmänt djurliv, närvaron av skogsväsen, närvaron av mäktiga, onaturliga varelser och det allmänna tillståndet hos den omgivande naturen.

Utomhus kan denna kunskap sträcka sig en kilometer per kastargrad. I naturliga underjordiska omgivningar, är räckvidden begränsad till 30 meter per kastargrad. Formeln fungerar inte alls på platser där naturen har fått ge vika för civilisationen (städer, katakomber, etc.)

Rättrådighetens kraft

Förvandling

Grad: Prs 5, Styrka 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Du dubblar din storlek i alla riktningar och ökar din vikt åtta gånger. Detta justerar din storlekskategori till närmast större kategori. Du erhåller en storleksfördel av +4 på Styrka, en storleksfördel av +2 på Fysik och en förbättringsfördel av +2 på din hårdhudsfordel. Du erhåller skadereducering av 3/ond (om du använder positiv energi) eller 3/god (om du använder negativ energi). Vid 12:e graden ökar denna till 6/ond eller 6/god, och vid 15:e graden blir den 9/ond eller 9/god. Dessutom påverkar storleksökningen din attackfördel, pansarklass, färdighet att Gömma sig och skada med naturliga vapen på vanligt sätt.

En Medelstor person som görs Stor av formeln upptar nu 2×2 meter och har en räckvidd i närstrid på 2 meter. Formeln förändrar inte din fart.

Om det inte finns utrymme att växa så mycket som anges, växer du så mycket det går och utför sedan ett test av Styrka (med din nya, högre Styrka) för att se om du kan krossa det som hindrar ditt växande. Om det lyckas förstörs inneslutningen och du växer till den storlek formeln anger. Om det misslyckas växer du inte mer än vad som finns plats för, men skadas inte av detta. Formeln kan alltså inte krossa dig genom att öka din storlek.

All utrustning som bärs av dig förstoras också av formeln.

Närstrids- och skjutvapen gör mer skada. Magiska egenskaper förstoras inte — ett större +3 *svärd* är fortfarande +3. Ett förstorat föremål återfår omedelbart sin naturliga storlek så snart det lämnar din ägo. Det innebär att kastvapen gör normal skada eftersom de är normalstora när de träffar sitt mål.

Projektiler från skjutvapen gör ökad skada eftersom deras skada beror mer på skjutvapnets storlek än på deras egen.

Denna formels effekt staplar inte med andra magiska effekter som ökar storlekar.

Rättvisans märke

Förvandling

Grad: Prs 5, Pal 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Permanent (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

När enbart övertalning inte kan omvända en ogärningsman, kan du använda *rättvisans märke* för att förmå honom att vandra den smala vägen.

Du ritar ett outplånligt märke på målet och bestämmer vilket beteende hos målet som kommer att aktivera märket. När det aktiveras, drabbas målet av en förbannelse. Vanligtvis väljer du ut något kriminellt beteende för att aktivera märket, men du är fri att välja vilket agerande som helst. Effekten av märkets förbannelse bestäms av dig när det ritas. Alternativen är:

- -6 effektiv förlust på en grundegenskap (minimum 1).
- Nackdel av -4 på attackslag, räddningsslag, egenskapstester och färdighetstester.
- Varje drag har målet 50% chans att få agera normalt. I annat fall får han inte agera alls.

Du kan själv hitta på förbannelsens synbara uttryck eller rent utav uppfinna egna förbannelser, men den får aldrig vara mäktigare än de effekter som listats ovan, och SL har alltid rätt att begränsa denna uppfinningsrikedom.

Eftersom denna formel tar 10 minuter att kasta och du hela tiden ritar på målet, kan den bara kastas på någon som är villig eller hjälplös.

Märket kan inte skingras, men det kan avlägsnas med *begränsad önskning*, *häva förbannelse*, *häva förtrollning*, *mirakel* eller *önskning*. *Häva förbannelse* fungerar dock inte om dess kastargrad är lägre än märkets kastargrad. Dessa begränsningar gäller oberoende av om märket har aktiverats eller inte.

Rävlist

Förvandling

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

Den förvandlade varelsen blir smartare. Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 poäng på Intelligens, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Intelligensbaserade och andra användningar av Intelligens. Magiker (och andra formelkastare som baserar sin magi på Intelligens) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Intelligensen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot. Formelns effekt ger heller inga fler färdighetspoäng.

Materiell komponent (trolleri): Några hårstrån eller en bit spillning från en räv.

Rävlist, mångfaldig

Förvandling

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

De förvandlade varelserna blir smartare. Denna formel ger varje påverkad varelse en förbättringsfördel av +4 poäng på Intelligens, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Intelligensbaserade och andra användningar av Intelligens. Magiker (och andra formelkastare som baserar sin magi på Intelligens) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Intelligensen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot. Formelns effekt ger heller inga fler färdighetspoäng.

Materiell komponent (trolleri): Några hårstrån eller en bit spillning från en räv.

Sakta

Förvandling

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Påverkade varelser rör sig och strider avsevärt långsammare än normalt. Nedsaktade varelser erhåller endast reducerade drag (vilket ju bara räcker till en enda kort eller normal handling). Dessutom drabbas de av en nackdel av -1 på PK, attackslag och Reflexräddningsslag. Nedsaktade varelser rör sig med halv fart, vilket naturligtvis påverkar deras förmåga att Hoppa.

Flera *sakta* (eller liknande effekter) staplar inte. *Sakta* motverkar och skingrar *skynda*.

Materiell komponent: En droppe sirap.

Samtal

Åkallan

Grad: Prs 4, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Se texten

Mål: En varelse

Varaktighet: 1 runda (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kontaktar en viss varelse som du är bekant med och översänder ett kort meddelande om 25 eller färre ord. Målet känner igen dig om det känner dig sedan tidigare. Det kan besvara meddelandet omedelbart, men med högst 25 ord. Varelser med så låg Intelligens som 1 kan förstå meddelandet, även om målets förmåga att reagera på det är begränsad av dess Intelligens som vanligt. Även om meddelandet blir mottaget, är målet inte på något vis tvingat att agera på det.

Om varelsen och du inte befinner er på samma existens, är det 5% chans att meddelandet inte kommer fram. (Lokala förhållanden på andra existenser kan försämra oddsen betydligt om SL så bestämmer.)

Sanningscirkel

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 2, Pal 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Utflöde (6 meter) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Varelser inom utflödet (och de som träder in i området) kan inte uttala en medveten lögn. Ett räddningsslag för att undgå formelns effekt är bara tillåtet när man först träffas av utflödet. Påverkade varelser är medvetna om att (och hur) de förtrollats. Därför kan de välja att undvika att besvara frågor som de helst vill besvara med en lögn, eller de kan försöka svara med vaga halvsanningar så länge som de inte direkt ljuger. Varelser som lämnar området är fria att svara på frågor såsom de själva önskar.

Sannsyn

Spådom

Grad: Prs 5, Drd 7, Kunskap 5, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du ger målet förmågan att se allt såsom det verkligen är. Målet kan se genom normalt och magiskt mörker, upptäcker lönndörrar dolda av magi, ser den exakta positionen hos varelser och föremål påverkade av *flimmer* eller *villobild*, ser osynliga varelser eller föremål normalt, ser genom illusioner och ser den sanna formen hos omdanade eller omformade saker. Dessutom kan målet rikta sin blick in i Eterplanet. Förmågan till *sannsyn* sträcker sig 36 meter.

Sannsyn kan dock inte genomtränga solid materia. På inget sätt ger den röntgensyn eller motsvarande. Den kan därför inte upphäva skyl som ges av dimma och liknande fysiska ting. *Sannsyn* hjälper inte att se igenom normala förklädnader, att upptäcka varelser som helt enkelt gömmer sig eller att finna lönndörrar som är normalt dolda. Dessutom kan den inte förbättras ytterligare av annan magi, så man kan inte använda *sannsyn* genom en *kristallkula* eller i kombination med *klarsyn*.

När formeln kastas av en teurgist (druid eller präst), ger den även förmågan att se personliga auror, vilket omedelbart avslöjar en varelses sanna livsåskådning.

Materiell komponent: En ögonsalva som kostar 250 gp att tillverka och som görs av pulveriserad svamp, saffran och fett.

Se osynligt

Spådom

Grad: Brd 3, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Du kan se de varelser och föremål som är osynliga och eteriska inom området som om de vore normalt synliga. Sådana varelser syns som genomskinliga former, så du har inga problem att se skillnad på synliga, osynliga och eteriska varelser.

Formeln avslöjar inte på vilket sätt de är osynliga. Formeln avslöjar inte illusioner eller tillåter dig att se igenom solid materia. Den avslöjar inte heller varelser som helt enkelt gömmer sig eller bara är svåra att få syn på.

Se osynligt kan göras permanent med föreviga.

Materiell komponent: En nypa talk och en nypa silverpulver.

Sinnesdimma

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En 6 meter hög dimma som breder ut sig 6 meter ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 30 minuter/+2t6 rundor (se texten)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en dimma som försvagar den mentala motståndskraften hos dem som blir fångade inom den. Varelser i sinnesdimman drabbas av en nackdel av -10 på alla tester av Visdom och alla Viljeräddningsslag. (En varelse som lyckas med sitt räddningsslag mot dimman påverkas inte och kommer inte att påverkas ens om den stannar kvar inne i dimman.) Påverkade varelser lider av nackdelen så länge som de förblir inne i dimman och 2t6 rundor därefter. Dimman i sig är orörlig och vara i 30 minuter (eller tills den skingras av en hård vind). En måttlig vind (5–9 m/s) skingrar dimman på 4 rundor, medan en hård vind (10 m/s eller mer) skingrar den på en enda runda.

Dimman är tunn och påverkar inte synen nämnvärt.

Sinnesslöande beröring

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Med din beröring försvagar du offrets mentala egenskaper. Om du lyckas med din beröringsattack drabbas offret av en nackdel av 1t6 på Intelligens, Visdom och Utstrålning. Denna nackdel kan inte reducera någon grundegenskap till 0 eller lägre.

Effekten av denna formel kan göra det omöjligt för offret att kasta några eller alla av sina formler om den relevanta grundegenskapen reduceras under det minimum som behövs för att kasta den formeln.

Själafånge

Nekromanti

Grad: Prs 9, Mag/Trk 9

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett lik

Varaktighet: Permanent

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Nej

Du kan fånga in den själ som lämnar en nyss dödad varelse och fångsla den i en ädelsten. Offret får inte ha varit död i mer än 1 runda per kastargrad. När själen väl är inspärrad i ädelstenen, kan den inte återföras genom vare sig *klon*, *uppväcka döda*, *återfödelse*, *återuppväcka*, *mäktig återuppväckning* eller ens *mirakel* eller *önskning*. Endast genom att förstöra ädelstenen eller skingra formeln på ädelstenen kan själen bli fri igen (fast varelsen är förstås fortfarande död).

Fokus: En ädelsten värd minst 1000 gp för varje LT som varelsen, vars själ skall spärras in, hade. Om ädelstenen inte är värdefull nog, splittras den när man försöker fångsla själen i den.

Själafängsel

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M, (F)

Tidsåtgång: 1 handling eller se texten

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Permanent (se texten)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (se texten)

Denna formel fångslar en varelses livskraft (samt dess fysiska kropp) i en ädelsten.

Ädelstenen håller varelsen inspärrad i eviga tider eller tills stenen krossas och livskraften frisläpps, vilket får den fysiska kroppen att återbildas. Om den inspärrade varelsen är en mäktig varelse från en annan existens (vilket även kan innebära en spelarfigur som spärrats in av en invånare från en annan existens när han själv inte befunnit sig på sin hemmaexistens), kan den förpliktigas att utföra någon tjänst omedelbart när den befrias. I annat fall är varelsen fri att gå när den sluppit ur sitt dyrbara fängelse.

Formeln finns i två versioner som aktiveras på olika sätt:

Formelfullbordan: Det första sättet är att yttra formelns avslutande ord som en normal handling, precis som om du kastade en normal formel. Denna metod tillåter dock eventuellt formelmotstånd och ett Viljeräddningsslag för att undgå effekten. Om offrets sanna namn är känt och uttalas samtidigt fungerar dock inte formelmotstånd och räddningsslagets SG ökar med 2. Om formelmotstånd eller räddningsslag förhindrar formelns effekt, splittras ädelstenen.

Formelutlösare: Den andra metoden är betydligt lurigare, för den innebär att man lurar offret att frivilligt ta emot ett föremål där formelns slutord finns inskrivet, vilket automatiskt förpassar offrets själ in i ädelstenen. För att använda denna metod måste både offrets sanna namn och formelns slutord skrivas på föremålet medan formeln kastas. En *sympati* kan även placeras på föremålet. Så fort offret plockar upp eller tar emot föremålet aktiveras formeln och offrets själ överförs till ädelstenen utan varken räddningsslag eller test av formelmotstånd.

Materiell komponent: Innan formeln kastas måste du ha en ädelsten värd 1000 gp per LT hos offret i beredskap. Om ädelstenen inte är värdefull nog, splittras den när man försöker använda den. (Även om rollfigurerna själva inte har någon uppfattning om grader och livstärningar, kan det nödvändiga

värdet hos ädelstenen för att fånga en viss individ, forskas fram. Kom dock ihåg att detta värde kan ändras över tiden allteftersom rollfigurer stiger i grader.)

Fokus (endast formelutlösare): Om metoden med formelutlösare används, måste ett lämpligt föremål användas. Formeln ställer inga krav på detta föremål, utan det väljs alltid efter vad som intresserar offret.

Självsvängning

Åkallan [Ljud]

Grad: Brd 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: En fristående byggnad

Varaktighet: Maximalt 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Genom att beröra en fristående byggnad, såsom ???, kan du sätta den i svängning och skapa förödande vibrationer i den. När vibrationen börjar (efter 10 minuter) drabbas byggnaden av 2t10 poäng skada per runda. (Hårdhet skyddar inte mot formelns skada.) Du kan bestämma dig för att begränsa varaktigheten när du kastar formeln. Annars varar den i 1 runda per kastargrad. Om formeln kastas på en byggnad som inte är fristående, kommer vibrationerna att absorberas av det omgivande materialet och byggnaden får ingen skada.

Självsvängning kan inte skada varelser (inte ens konstruktioner). Eftersom en byggnad alltid är ett obevakat föremål, erhåller den inget räddningsslag mot formelns effekt.

Fokus: En stämgaffel.

Skada

Nekromanti

Grad: Prs 6, Förstörelse 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel leder in negativ energi i en varelse, vilket orsakar 10 poäng skada per kastargrad (maximalt 150 poäng skada). Om varelsen klarar sitt räddningsslag drabbas den av hälften av denna skada, men kan inte hamna på lägre än 1 livspoäng.

Om den används mot en vandöd varelse, fungerar den precis som *hela*.

Skada vandöda

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En stråle

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget**Formelmotstånd:** Ja

Du utsänder en smal stråle av positiv energi. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa med den och om strålen träffar en vandöd varelse, orsakar den 1t6 poäng skada på den.

Skapa låga

Åkallan [Eld]

Grad: Drd 1, Eld 2**Komponenter:** V, S**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** 0 meter**Effekt:** En eldsflamma i din hand**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad (A)**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Ja

Flammor uppstår i din hand. Du kan slunga dem mot dina fiender eller strida med dem i närstrid. En klar låga, stark som den hos en fackla, uppstår i din hand och skadar varken dig eller din utrustning, trots att den är het och kan antända andra brännbara föremål.

Du kan välja att försöka träffa en fiende med en beröringsattack i närstrid, vilket orsakar 1t6 poäng eldskada +1 poäng per kastargrad (maximalt +5). Alternativt kan du slunga iväg lågan upp till 36 meter som ett kastat vapen. Du utför då en beröringsattack på avstånd (ingen nackdel för avstånd) och orsakar samma skada som med en närstridsattack. Därefter uppstår omedelbart en ny låga i din hand, men formeln varaktighet reduceras med 1 minut. Om detta innebär att varaktigheten tar slut, uppstår ingen ny låga.

Formeln fungerar inte under vattnet.

Skapa mat och vatten

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Prs 3**Komponenter:** V, S**Tidsåtgång:** 10 minuter**Räckvidd:** Kort (6m + 1m/kastargrad)**Effekt:** Mat och vatten som räcker i en dag åt tre människor (eller en häst) per kastargrad**Varaktighet:** 24 timmar (se texten)**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Nej

Den skapade maten är en valfri enkel måltid—närande men ganska intetsägande. Maten blir skämd och oätlig redan efter 24 timmar, men den kan fås att hålla sig i ytterligare 24 timmar om en *rena mat och vatten* kastas på den. Det skapade vattnet är som rent regnvatten. Vattnet blir inte dåligt på samma sätt som maten.

Skapa mäktig vandöd

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 8, Death 8, Mag/Trk 8**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 timma**Räckvidd:** Kort (6m + 1m/kastargrad)**Mål:** Ett lik**Varaktighet:** Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget**Formelmotstånd:** Nej

Denna formel låter dig skapa mäktiga och intelligenta vandöda. Typen av vandöd som kan skapas berör på kastargraden. Följande typer av vandöda kan skapas:

Kastargrad	Skapad vandöd
15 eller lägre	Skugga
16–17	Vålnad
18–19	Skepnad
20 eller högre	Slukare

Du kan mycket väl välja att skapa vandöda som inte kräver så hög kastargrad som du verkligen har (eller en vandöd från listan på *skapa vandöd*).

Skapade vandöda står inte automatiskt under sin skapares kontroll. Om du har förmågan att förmana vandöda, får du en chans att förvärva den vandöde genom att göra ett försök att förmana den precis när den bildas.

Denna formel kan bara kastas på natten.

Materiella komponenter: En lerkruka fylld med gravjord och en annan fylld med bräckt vatten.

Formeln måste kastas på en död kropp och SL kan ställa speciella krav på denna kropp beroende på typen av vandöd. Du måste placera en svart onyx värd minst 50 gp i munnen eller en ögonhåla på liket. Magin i formeln förvandlar denna ädelsten till ett värdelöst, utbränt skal.

Skapa vandöd

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 6, Döden 6, Ondska 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett lik

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna ondskefulla formel tillåter dig att skapa mäktiga vandöda: gaster, svartgaster, skuggor, gengångare eller vålnader. Följande typer av vandöda kan skapas:

Kastargrad	Skapad vandöd
11 eller lägre	Gast
12–14	Svartgast
15–17	Mumie
18 eller högre	Morg

Du kan mycket väl välja att skapa vandöda som inte kräver så hög kastargrad som du verkligen har. Till exempel, kan en 16:e graden präst välja att skapa en gast eller svartgast istället för en mumie. Detta kan vara en bra idé, eftersom en skapad vandöd inte automatiskt står under din kontroll. Om du har förmågan att förmana vandöda, får du en chans att förvärva den vandöde genom att göra ett försök att förmana den precis när den bildas.

Denna formel kan bara kastas på natten.

Materiella komponenter: En lerkruka fylld med gravjord och en annan fylld med bräckt vatten.

Formeln måste kastas på en död kropp och SL kan ställa speciella krav på denna kropp beroende på typen av vandöd. Du måste placera en svart onyx värd minst 50 gp i munnen eller en ögonhåla på liket. Magin i formeln förvandlar denna ädelsten till ett värdelöst, utbränt skal.

Skapa vatten

Besvärjelse (Skapelse) [Vatten]

Grad: Prs 0, Drd 0, Pal 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Effekt: Maximalt 8dm³/kastargrad
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar hälsosamt och drickbart vatten, likt nyfångat regnvatten. Vattnet kan skapas inom den angivna volymen eller i form av regndroppar som fyller en volym som är upp till tre gånger den angivna.

OBS: Besvärjelser kan aldrig skapa ämnen eller föremål inuti en varelse.

Skenbild

Illusion (Skugga)
Grad: Brd 6, Mag/Trk 7
Komponenter: V, S, M
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)
Effekt: En skugglik kopia
Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)
Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)
Formelmotstånd: Nej

Du skapar en skuggkopia av sig själv — den ser ut som, rör sig som, låter som och luktar till och med som originalet, men har ingen fast form. Skuggbilden efterliknar dina handlingar (inklusive tal) såvida du inte koncentrerar dig på att få den att agera annorlunda.

Du kan se genom dess ögon och höra genom dess öron precis som om du själv befann sig där skuggbilden är. Du kan i ditt drag, som en fri handling, växla mellan att se och höra med dina egna organ eller skuggbildens. Medan du använder skuggbildens sinnen är din egen kropp i praktiken döv och blind.

Du kan även välja att låta en formel du kastar, som har en räckvidd som är beröring eller längre, utgå från skuggbilden istället för dig själv. (Skuggan är halv-verklig — tillräckligt verklig för att kunna kasta formler åt dig.) Du kan dock bara låta skuggan kasta formler på sig själv om de inte är illusioner.

Du måste behålla en riktlinje till skuggan hela tiden. Om denna riktlinje bryts, upphör formelns varaktighet omedelbart. Om du använder *dimensionsdörr*, *teleportation*, *dimensionshopp* eller en liknande formel som bryter riktlinjen ens för ett kort ögonblick, upphör formelns varaktighet direkt.

Materiell komponent: En liten avbild av dig själv (en docka) som kostar 5 gp att tillverka.

Skicka hem

Avsvärjelse
Grad: Prs 4, Mag/Trk 5
Komponenter: V, S, TeF
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)
Mål: En varelse från en annan existens
Varaktighet: Ögonblicklig
Räddningsslag: Vilja upphäver
Formelmotstånd: Ja

Denna formel tvingar en utomvärlding tillbaka till sin egen existens. Utomvärldingen erhåller en fördel motsvarande sitt antal LT på räddningsslaget, men i gengäld ökar SG för formeln motsvarande din kastargrad. Till exempel, om en 18:e gradens trollkonstrnär med Int 16 kastar denna formel på en Balor (en demon), blir SG 36. Men eftersom demonen får en extra fördel av +20 (utöver sin normala

+19 på Viljeräddningsslaget) för sina 20 LT, är chansen att lyckats verkligen inte stor. En Balor har ju dessutom FM 28, så det kanske inte ens behövs ett räddningsslag.

Om formeln lyckas, skickas varelsen omedelbart iväg, men det är 20% chans att den skickas till någon annan existens än dess egen.

Skingra godhet

Avsvärjelse [Ond]

Grad: Prs 5, Ondska 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och en berörd god varelse från en annan existens, eller du och en god magisk effekt på en berörd varelse eller föremål

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Mörk, böljande, ohelig energi omger dig. Denna energi har tre effekter:

1. Du erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK mot attacker från goda varelser.
2. Genom att lyckas med en beröringsattack i närstrid mot en god varelse från en annan existens, kan du tvinga denna varelse att omedelbart återvända till sin egen existens. Varelsen kan stå emot denna effekt genom ett lyckat Viljeräddningsslag (även FM skyddar). Denna användning avslutar formelns varaktighet.
3. Genom sin blotta beröring kan du automatiskt skingra en formel som är god eller är kastad av en god varelse. *Undantag:* Formler som inte kan skingras av *skingra magi*, kan inte heller skingras av *skingra godhet*. Inget räddningsslag ges mot denna effekt och FM fungerar inte heller. Denna användning avslutar formelns varaktighet.

Skingra kaos

Avsvärjelse [Laglig]

Grad: Prs 5, Lag 5, Pal 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och en berörd kaotisk varelse från en annan existens, eller du och en kaotisk magisk effekt på en berörd varelse eller föremål

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

En konstant, blå, laglig energi omger dig. Denna energi har tre effekter:

1. Du erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK mot attacker från kaotiska varelser.
2. Genom att lyckas med en beröringsattack i närstrid mot en kaotisk varelse från en annan existens, kan du tvinga denna varelse att omedelbart återvända till sin egen existens. Varelsen kan stå emot denna effekt genom ett lyckat Viljeräddningsslag (även FM skyddar). Denna användning avslutar formelns varaktighet.
3. Genom sin blotta beröring kan du automatiskt skingra en formel som är kaotisk eller är kastad av en kaotisk varelse. *Undantag:* Formler som inte kan skingras av *skingra magi*, kan inte heller skingras av *skingra kaos*. Inget räddningsslag ges mot denna effekt och FM fungerar inte heller. Denna användning avslutar formelns varaktighet.

Skingra lag

Avsvärjelse [Kaotisk]

Grad: Kaos 5, Prs 5

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och en berörd laglig varelse från en annan existens, eller du och en laglig magisk effekt på en berörd varelse eller föremål

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Fladdrande, gul, kaotisk energi omger dig. Denna energi har tre effekter:

1. Du erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK mot attacker från lagliga varelser.
2. Genom att lyckas med en beröringsattack i närstrid mot en laglig varelse från en annan existens, kan du tvinga denna varelse att omedelbart återvända till sin egen existens. Varelsen kan stå emot denna effekt genom ett lyckat Viljeräddningsslag (även FM skyddar). Denna användning avslutar formelns varaktighet.
3. Genom sin blotta beröring kan du automatiskt skingra en formel som är laglig eller är kastad av en laglig varelse. *Undantag:* Formler som inte kan skingras av *skingra magi*, kan inte heller skingras av *skingra lag*. Inget räddningsslag ges mot denna effekt och FM fungerar inte heller. Denna användning avslutar formelns varaktighet.

Skingra magi

Avsvärjelse

Grad: Brd 3, Prs 3, Drd 4, Magi 3, Pal 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål eller Område: En formelkastare, varelse eller föremål; eller ett utbrott (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan använda denna formel till att avbryta pågående formler som kastats på varelser eller föremål, att tillfälligt undertrycka magiska egenskaper hos ett magiskt föremål, att avbryta pågående formler (eller åtminstone deras effekter) inom ett område eller att motverka en annan kastas formel. En formel som skingras på detta vis, avslutas precis som om dess varaktighet hade tagit slut. Vissa formler, angivet i deras beskrivningar, kan inte skingras av denna formel. *Skingra magi* kan även skingra (men inte motverka) de pågående effekterna av övernaturliga specialförmågor. *Skingra magi* påverkar formelliknande förmågor på samma sätt som den påverkar formler.

OBS: Effekterna från en formel med ögonblicklig varaktighet kan inte skingras (men formeln kan givetvis motverkas), eftersom den magiska effekten är så extremt kortvarig att den redan är över innan *skingra magi* kan börja fungera.

Du kan välja att använda *skingra magi* på ett av tre sätt: en riktad skingring, en områdesskingring eller en motformel.

Riktad skingring: Ett föremål, varelse eller formel är målet för formeln. Du gör ett test för skingring mot antingen en specifik formel eller alla pågående formler på varelsen eller föremålet. Ett test för skingring är 1t20 +1 per kastargrad (maximalt +10) mot en SG av 11 + formelns kastargrad.

Om du riktar sin skingring mot en varelse eller ett föremål som i sig utgör effekten av en pågående formel (till exempel en varelse frammanad av *frammana monster*), görs testet av skingring mot den formel som orsakade varelsens eller föremålets närvaro.

Om föremålet som du riktar din skingring mot är ett magiskt föremål, görs testet för skingring mot föremålets kastargrad. Om du lyckas med testet, blir föremålets alla magiska egenskaper undertryckta under 1t4 rundor. Därefter återhämtar det sig automatiskt. Ett sådant undertryckt föremål räknas som icke-magiskt under denna tid. En interdimensionell gränssyta (såsom öppningen hos en *stuvvarsäck*) stängs tillfälligt till. Kom ihåg att det magiska föremålets fysiska egenskaper förblir oförändrade: Ett undertryckt magiskt svärd är ju fortfarande ett svärd (ett mästertligt svärd, till och med). Artefakter och varelser som är halvgudar eller mäktigare, påverkas inte av sådan här dödlig magi.

Du lyckas automatiskt med ditt test av skingring när du försöker skingra formler du själv kastat.

Områdesskingring: Formeln påverkar allt inom en radie av 6 meter.

För varje varelse inom området som har en eller flera pågående formler på sig, utför du ett test för skingring mot formeln med den högsta kastargraden. Om det misslyckas, fortsätter du med nästa formel efter fallande kastargrad, och så vidare tills du antingen lyckas skingra en formel eller har misslyckats med test för skingring mot alla pågående formler på den varelsen. Varelsens magiska föremål påverkas inte.

För varje föremål inom området som har en eller flera pågående formler på sig, utför du test för skingring på samma sätt som för en varelse. Magiska föremål påverkas aldrig av en områdesskingring.

För varje pågående områdes- eller effektförmel vars centrumpunkt finns inom området, utför du ett test för skingring för att skingra den formeln.

För varje pågående områdes- eller effektförmel vars område/effekt överlappar skingringen, utför du ett test för skingring för att avlägsna effekten av den inom skingringens område.

Om en varelse eller ett föremål som i sig utgör effekten av en pågående formel (till exempel en varelse frammanad av *frammana monster*) befinner sig inom området, utför du ett test av skingring mot den formel som orsakade varelsens eller föremålets närvaro, såväl som mot pågående formler på varelsen eller föremålet.

Du kan välja att automatiskt lyckas med ditt test av skingring mot formler du själv kastat.

Motformel: Formeln riktas mot en formelkastare och kastas som en motformel. Till skillnad mot en riktig motformel finns det ju dock ett risk att *skingra magi* misslyckas. Du måste lyckas med ett test av skingring för att lyckas motverka den andre kastarens formel.

Skingra magi, högre

Avsvärjelse

Grad: Brd 5, Prs 6, Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål eller Område: En formelkastare, varelse eller föremål; eller utbrott (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan använda denna formel till att avbryta pågående formler som kastats på varelser eller föremål, att tillfälligt undertrycka magiska egenskaper hos ett magiskt föremål, att avbryta pågående formler (eller åtminstone deras effekter) inom ett område eller att motverka en annan kastares formel. En formel som skingras på detta vis, avslutas precis som om dess varaktighet hade tagit slut. Vissa formler, angivet i deras beskrivningar, kan inte skingras av denna formel. *Högre skingra magi* kan även skingra (men inte motverka) de pågående effekterna av övernaturliga specialförmågor. *Högre skingra magi* påverkar formelliknande förmågor på samma sätt som den påverkar formler. *Högre skingra magi* har även en chans att skingra varje effekt som *häva förbannelse* kan häva.

OBS: Effekterna från en formel med ögonblicklig varaktighet kan inte skingras (men formeln kan givetvis motverkas), eftersom den magiska effekten är så extremt kortvarig att den redan är över innan *högre skingra magi* kan börja fungera.

Du kan välja att använda *högre skingra magi* på ett av tre sätt: en riktad skingring, en områdesskingring eller en motformel.

Riktad skingring: Ett föremål, varelse eller formel är målet för formeln. Du gör ett test för skingring mot antingen en specifik formel eller alla pågående formler på varelsen eller föremålet. Ett test för skingring är $1t20 + 1$ per kastargrad (maximalt +20) mot en SG av 11 + formelns kastargrad.

Om du riktar din skingring mot en varelse eller ett föremål som i sig utgör effekten av en pågående formel (till exempel en varelse frammanad av *frammana monster*), görs testet av skingring mot den formel som orsakade varelsens eller föremålets närvaro.

Om föremålet som du riktar din skingring mot är ett magiskt föremål, görs testet för skingring mot föremålets kastargrad. Om du lyckas med testet, blir föremålets alla magiska egenskaper undertryckta under 1t4 rundor. Därefter återhämtar det sig automatiskt. Ett sådant undertryckt föremål räknas som icke-magiskt under denna tid. En eventuell interdimensionell portal blir tillfälligt stängd. Kom ihåg att det magiska föremålets fysiska egenskaper förblir oförändrade. Artefakter och varelser som är halvgudar eller mäktigare, påverkas inte av sådan här dödlig magi.

Du lyckas automatiskt med ditt test av skingring när du försöker skingra formler du själv kastat.

Områdesskingring: Formeln påverkar allt inom en radie av 6 meter.

För varje varelse inom området som har en eller flera pågående formler på sig, utför du ett test för skingring mot formeln med den högsta kastargraden. Om det misslyckas, fortsätter du med nästa formel efter fallande kastargrad, och så vidare tills du antingen lyckas skingra en formel eller har misslyckats med test för skingring mot alla pågående formler på den varelsen. Varelsens magiska föremål påverkas inte.

För varje föremål inom området som har en eller flera pågående formler på sig, utför du test för skingring på samma sätt som för en varelse. Magiska föremål påverkas aldrig av en områdesskingring.

För varje pågående områdes- eller effektförmler vars centrumpunkt finns inom området, utför du ett test för skingring för att skingra den formeln.

För varje pågående områdes- eller effektförmler vars område/effekt överlappar skingringen, utför du ett test för skingring för att avlägsna effekten av den inom skingringens område.

Om en varelse eller ett föremål som i sig utgör effekten av en pågående formel (till exempel en varelse frammanad av *frammana monster*) befinner sig inom området, utför du ett test av skingring mot den formel som orsakade varelsens eller föremålets närvaro, såväl som mot pågående formler på varelsen eller föremålet.

Du kan välja att automatiskt lyckas med ditt test av skingring mot formler du själv kastat.

Motformel: Formeln riktas mot en formelkastare och kastas som en motformel. Till skillnad mot en riktig motformel finns det ju dock ett risk att *högre skingra magi* misslyckas. Du måste lyckas med ett test av skingring för att lyckas motverka den andre kastarens formel.

Skingra ondska

Avsvärjelse [God]

Grad: Prs 5, Godhet 5, Pal 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och en berörd ond varelse från en annan existens, eller du och en ond magisk effekt på en berörd varelse eller föremål

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Se texten

Skimrande, vit, helig energi omger dig. Denna energi har tre effekter:

1. Du erhåller en avvärjningsfördel av +4 på PK mot attacker från onda varelser.
2. Genom att lyckas med en beröringsattack i närstrid mot en ond varelse från en annan existens, kan du tvinga denna varelse att omedelbart återvända till sin egen existens. Varelsen kan stå emot denna effekt genom ett lyckat Viljeräddningsslag (även FM skyddar). Denna användning avslutar formelns varaktighet.
3. Genom sin blotta beröring kan du automatiskt skingra en formel som är ond eller är kastad av en ond varelse. *Undantag:* Formler som inte kan skingras av *skingra magi*, kan inte heller skingras av *skingra ondskan*. Inget räddningsslag ges mot denna effekt och FM fungerar inte heller. Denna användning avslutar formelns varaktighet.

Skottsäker

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet erhåller ett skydd mot alla avståndsvapen. Målet erhåller en skadereducering av 10/magi mot alla avståndsvapen. Detta gör alltså att de första 10 poängen skada ignoreras på varje attack med ett avståndsvapen, men skadan från ett vapen med en magisk förbättringsfördel reduceras inte (*trollpil* och liknande magiska attacker påverkas aldrig). Formeln ger dig inte förmågan att ignorera skadereduceringen hos andra varelser med samma sorts skadereducering.

Så snart denna formel har reducerat bort 10 poäng skada per kastargrad (maximalt 100 poäng), upphör dess varaktighet.

Fokus: En liten bit sköldpaddsskal.

Skrik

Åkallan [Ljud]

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 9 meter

Område: Konformat utbrott

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis eller Reflex upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du utsänder ett skärande ljud som skadar varelser inom området och gör dem döva. Alla varelser inom området blir **döva** i 2t6 rundor och drabbas av 5t6 poäng skada. Ett lyckat räddningsslag upphäver dövheten och halverar skadan. Speciellt sköra föremål (kristall, glas, etc.) eller kristallvarelser som träffas av ljudvågen drabbas av 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 15t6). Kristallvarelser erhåller Fasthetsräddningsslag för att halvera skadan och varelser som har sköra föremål i sin ägo kan helt upphäva skadan mot dem med ett lyckat Reflexräddningsslag.

Skrik kan inte genomtränga *tystnad*.

Skrik, högre

Åkallan [Ljud]

Grad: Brd 6, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utbrott

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet delvis eller Reflex upphäver (föremål) (se texten)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du utsänder ett skärande ljud som skadar varelser inom området och gör dem döva. Alla varelser inom området blir **bedövade** i 1 runda och **döva** i 4t6 rundor och drabbas av 10t6 poäng skada. Ett lyckat räddningsslag upphäver bedövningen och halverar skadan och varaktigheten hos dövheten. Speciellt sköra föremål (kristall, glas, etc.) eller kristallvarelser som träffas av ljudvågen drabbas av 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 20t6). Kristallvarelser erhåller Fasthetsräddningsslag för att halvera skadan och varelser som har sköra föremål i sin ägo kan helt upphäva skadan mot dem med ett lyckat Reflexräddningsslag.

Skrik kan inte genomtränga *tystnad*.

Fokus: Ett litet horn av metall eller elfenben.

Skrämma

Nekromanti [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En varelse/tre kastargrader, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla påverkade varelser inom området blir **vettskrämda**. De drabbas av en nackdel av -2 på attackslag, vapens skadeslag och alla räddningsslag. En varelse som är vettskrämd flyr bort så gott den kan. Om den inte kan fly kan den strida istället. Varelser med 6 eller fler LT är immuna mot denna formel.

En varelse som klarar sitt Viljeräddningsslag mot formeln blir fortfarande **uppskakad** under 1 runda.

Materiell komponent: En benbit från ett vandött skelett, en zombie, en gast, en svartgast eller en mumie.

Skuggbesvärjelse

Illusion (Skugga)

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt); varierar (se texten)

Formelmotstånd: Ja (se texten)

Du använder materia från skuggornas existensplan för att väva ihop kvasiverkliga illusioner av en eller fler varelser, föremål eller krafter. Denna formel kan efterlikna godtycklig besvärjelse (frammaning) eller besvärjelse (skapelse) av 3:e graden eller lägre från magikers eller trollkonstnärers formellistor. Skuggbesvärjelser har faktiskt 20% av styrkan hos sin verkliga motsvarighet, fast för den som tror på illusionen upplevs den ha 100% av styrkan.

Alla som kommer i närkontakt med föremålet, kraften eller varelsen erhåller Viljeräddningsslag för att inse dess skugglika natur. De som lyckas med räddningsslaget förstår att det endast är skuggor.

Om formeln skapar en magisk attack har den normal effekt på dem som inte klarar sina räddningsslag. De som framgångsrikt misstror formelns effekt, erhåller endast en femtedel av skadan från attacken. Om attacken inte gör skada utan har någon annan effekt, är denna endast en femtedel av sin normala styrka (om det är möjligt) eller har endast 20% chans att hända för dem som misstror effekten. Dessutom gäller normala räddningsslag och formelmotstånd för den formel som efterliknas.

Skuggföremål har normal effekt utom mot dem som misstror dem. Mot dessa har föremålet endast en femtedel av normal styrka eller endast 20% chans att fungera. Till exempel, en skuggversion av en *döljande dimma* ger skyl 5 meter bort, inte 1 meter, mot dem som lyckas misstro den.

Skuggvarelser har en femtedel av sina normala livspoäng (oberoende av huruvida de misstros eller inte). De orsakar normal skada och har alla normala förmågor, särdrag och svagheter. Mot varelser som inser deras skuggnatur orsakar de dock bara en femtedel av sin normala skada och de specialförmågor som inte orsakar direkt skada (räknat i livspoäng) har bara 20% chans att fungera. (Slå t% för varje användningstillfälle och varje mål separat.) Dessutom är skuggvarelsens PK-fördelar endast en femtedel av normalt (så en total fördel av +7 vilket normalt ger PK 17, blir nu en total bonus av +1 vilket blir PK 11).

De som framgångsrikt misstror, ser dessa varelser eller föremål som genomskinliga bilder ovanpå vaga, skugglika gestalter.

Skuggbesvärjelse, högre

Illusion (Skugga)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver (vid närkontakt); varierar (se texten)

Formelmotstånd: Ja (se texten)

Du använder materia från skuggornas existensplan för att väva ihop kvasiverkliga illusioner av en eller fler varelser, föremål eller krafter. Denna formel kan efterlikna godtycklig besvärjelse (frammaning) eller besvärjelse (skapelse) av 6:e graden eller lägre från magikers eller trollkonstnärers formellistor. Skuggbesvärjelser har faktiskt 60% av styrkan hos sin verkliga motsvarighet, fast för den som tror på illusionen upplevs den ha 100% av styrkan.

Alla som kommer i närkontakt med föremålet, kraften eller varelsen erhåller Viljeräddningsslag för att inse dess skugglika natur. De som lyckas med räddningsslaget förstår att det endast är skuggor.

Om formeln skapar en magisk attack har den normal effekt på dem som inte klarar sina räddningsslag. De som framgångsrikt misstror formelns effekt, erhåller endast tre femtedelar av skadan från attacken. Om attacken inte gör skada utan har någon annan effekt, är denna endast tre femtedelar av sin normala styrka (om det är möjligt) eller har endast 60% att hända för dem som misstror effekten. Dessutom gäller normala räddningsslag och formelmotstånd för den formel som efterliknas.

Skuggföremål har normal effekt utom mot dem som misstror dem. Mot dessa har föremålet endast tre femtedelar av normal styrka eller endast 60% chans att fungera. Till exempel, en skuggversion av en *döljande dimma* ger skyl 2 meter bort, inte 1 meter, mot dem som lyckas misstro den.

Skuggvarelser har tre femtedelar av sina normala livspoäng (oberoende av huruvida de misstros eller inte). De orsakar normal skada och har alla normala förmågor, särdrag och svagheter. Mot varelser som inser deras skuggnatur orsakar de dock bara tre femtedelar av sin normala skada och de specialförmågor som inte orsakar direkt skada (räknat i livspoäng) har bara 60% chans att fungera. (Slå t% för varje användningstillfälle och varje mål separat.) Dessutom är deras fördelar på PK endast tre femtedelar av normalt (så en total fördel av +7 vilket normalt ger PK 17, blir nu en total bonus av +4 vilket blir PK 14).

De som framgångsrikt misstror ser dessa varelser eller föremål som genomskinliga bilder ovanpå vaga, skugglika gestalter.

Skuggvandring

Illusion (Skugga)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Maximalt en berörd varelse/kastargrad

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

För att kunna använda denna formel måste du befinna dig i ett område med djupa skuggor. Du och de varelser du vidrör färdas sedan utmed en slingrig väg av skuggor till utmarkerna av Primalplanet där det gränsar till Skuggplanet. Effekten är i huvudsak en illusion, men vägen är halv-verklig. Du kan föra med dig en annan varelse per kastargrad, men ni måste alla vidröra varandra.

I dessa gränstrakter mellan skugga och verklighet, färdas du och dina medresenärer i 80 km/h (motsvarar en fart av 66m) i förhållande till Primalplanet. På detta vis kan du använda formeln för att kunna resa snabbt—in på Skuggplanet, några minuters färd där, tillbaka till Primalplanet och, vips, är ni flera kilometer bort.

På grund av svårigheterna att se in på Primalplanet från Skuggplanet, är det inte möjligt att få någon uppfattning om de platser på Primalplanet som man passerar på vägen. Man kan alltså inte använda formeln för att spionera oupptäckt på någon. Inte heller kan man vara säker på exakt var man kommer ut på Primalplanet. När formeln upphör kommer det att visa sig att man befinner sig 3t10×10 meter i en slumpmässig (horisontell) riktning från det önskade målet. Om denna plats är upptagen av fast materia blir avvikelser istället 3t10×100 meter i samma riktning. Om även denna plats är upptagen av fast materia, trycks resenärerna ut i närmaste öppna utrymme, men detta är så påfrestande att de alla blir **utmattade** (inget räddningsslag).

Man kan också använda denna formel till att färdas till andra existenser som också gränsar till Skuggplanet. Detta kräver dock att man färdas över själva Skuggplanet i 1t4 timmar—ett äventyr i sig.

Varje varelse som vidrörs av dig när denna formel kastas kommer att dras med till Skuggplanets gränsmarker. De kan välja att följa efter dig, vandra iväg in på Skuggplanet eller snubbla tillbaka in på Primalplanet (50% för vardera av de två sistnämnda om de tappar bort eller överges av dig). Varelser som inte önskar följa med dig till skuggorna erhåller ett Viljeräddningsslag, vilket upphäver effekten om det lyckas.

Skuggåkallan

Illusion (Skugga)

Grad: Brd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Ja

Du använder energi från skuggornas existensplan för att skapa kvasiverkliga illusioner av en godtycklig åkallan av 4:e graden eller lägre från magikers eller trollkonstnärers formellistor. Till exempel, kan man skapa en *trollpil*, ett *eldklot*, en *åskvigg*, osv. Formler som ger skada har normal effekt såvida inte den påverkade varelsen klarar sitt Viljeräddningsslag. De som genomskådar den som en illusion, drabbas bara av en femtedel av normal skada.

Förutom det räddningsslag som tillåter dem att misstro formeln, har påverkade varelser naturligtvis normal möjlighet till räddningsslag eller formelmotstånd mot den efterliknade formeln, men räddningsslagets SG är för en 5:e gradens formel istället för den efterliknade formelns grad.

Formeleffekter som inte skadar (till exempel, en *vindpust*), har ingen effekt om skuggmagin misstros framgångsrikt.

Skuggåkallan, högre

Illusion (Skugga)

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Ja

Du använder energi från skuggornas existensplan för att skapa kvasiverkliga illusioner av en godtycklig åkallan av 7:e graden eller lägre från magikers eller trollkonstnärers formellistor. Till exempel, kan man skapa en *trollpil*, ett *vinterstorm*, en *kedjeblixt*, osv. Formler som ger skada har normal effekt såvida inte den påverkade varelsen klarar sitt Viljeräddningsslag. De som genomskådar den som en illusion, drabbas bara av tre femtedelar av normal skada.

Förutom det räddningsslag som tillåter dem att misstro formeln, har påverkade varelser naturligtvis normal möjlighet till räddningsslag eller formelmotstånd mot den efterliknade formeln, men räddningsslagets SG är för en 8:e gradens formel istället för den efterliknade formelns grad.

Formeleffekter som inte skadar (till exempel, en *kraftbur*), har ingen effekt om skuggmagin misstros framgångsrikt.

Skydda andra

Avsvärjelse

Grad: Prs 2, Pal 2, Skydd 2

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel beskyddar ett mål och skapar en mystisk förbindelse mellan dig och målet så att en del av målets skador överförs till dig. Den skyddade varelsen erhåller en avvärjningsfördel av +1 på PK och en motståndsfördel av +1 på alla räddningsslag. Dessutom erhåller målet bara halv skada av alla attacker som reducerar livspoäng. De poäng skada som den skyddade varelsen slipper, drabbar istället dig. Typ av skada som inte drabbar livspoängen direkt, såsom förhållningar, tillfälligt

egenskapsskada, livstappning, dödseffekter och annat, påverkas inte. Om målets livspoäng reduceras av en indirekt effekt, såsom sänkta livspoäng på grund av sänkt Fysik, delas detta inte med dig. När formelns varaktighet upphör, delas inte skada upp mellan dig och målet längre, men redan uppdelad skada stannar där den är.

Om du och målet rör er utanför formelns räckvidd från varandra, upphör formelns varaktighet omedelbart.

Fokus: Ett par platinaringar värda minst 50 gp vardera (en till dig, en till den skyddade varelsen).

Skyddsglob

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 m

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Ett orörligt, svagt skimrande magiskt klot omger dig och utestänger alla formelevanter av 4:e graden eller lägre. Sådana formlers område eller effekt omfattar helt enkelt inte området innanför skyddsgloben. Om en sådan formel riktas mot ett mål innanför skyddsgloben, misslyckas den helt. Detta skydd gäller även mot formelliknande specialförmågor och formelevanter från magiska föremål. Dock kan alla sorters formler kastas ut ur skyddsgloben. Formler som kastas som 5:e graden eller högre, påverkas inte av skyddsgloben. Skyddsgloben kan förstöras av en riktad *skingra magi*, men inte av en områdesskingring. Du kan lämna och återvända till skyddsgloben utan problem — den förblir kvar på den plats där den skapades.

Lägg märke till att formelevanter inte i sig utsläcks såvida inte själva effekten förs in i skyddsgloben, och även i det fallet undertrycks de bara, inte skingras.

En formel som kan kastas som flera olika grader (beroende på typen av kastare) räknas alltid som den grad som kastaren använde för att faktiskt kasta den.

Materiell komponent: En pärla av glas eller kristall som splittras när formelns varaktighet upphör.

Skyddsglob, lägre

Avsvärjelse

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Ett orörligt, svagt skimrande magiskt klot omger dig och utestänger alla formelevanter av 3:e graden eller lägre. Sådana formlers område eller effekt omfattar helt enkelt inte området innanför skyddsgloben. Om en sådan formel riktas mot ett mål innanför skyddsgloben, misslyckas den helt. Detta skydd gäller även mot formelliknande specialförmågor och formelevanter från magiska föremål. Dock kan alla sorters formler kastas ut ur skyddsgloben. Formler som kastas som 4:e graden eller högre, påverkas inte av skyddsgloben. Skyddsgloben kan förstöras av en riktad *skingra magi*, men inte av en områdesskingring. Du kan lämna och återvända till skyddsgloben utan problem — den förblir kvar på den plats där den skapades.

Lägg märke till att formeffekter inte i sig utsläcks såvida inte själva effekten förs in i skyddsgloben, och även i det fallet undertrycks de bara, inte skingras. Till exempel, varelser inom skyddsgloben kan fortfarande se *spegelbilder* som skapats av en kastare utanför globen. Om denne kastare träder in i skyddsgloben, försvinner spegelbilderna tillfälligt tills han på nytt befinner sig utanför igen. På samma sätt kommer ljuset från *ljus* att lysa upp området innanför globen, men om föremålet som lyser förs innanför, försvinner allt ljuset (tillfälligt).

En formel som kan kastas som flera olika grader (beroende på typen av kastare) räknas alltid som den grad som kastaren använde för att faktiskt kasta den.

Materiell komponent: En pärla av glas eller kristall som splittras när formeln varaktighet upphör.

Skynda

Förvandling

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

De förvandlade varelserna rör sig och agerar mycket snabbare än normalt. Denna extra snabbhet har flera effekter.

Varje mål som väljer att utföra en Full attack, kan välja att få en extra attack med något vapen han använder. Attacken utförs med full grundattackfördel plus alla gällande justeringar. Denna effekt fungerar inte ihop med andra magiska effekter som ger en extra attack, såsom ett *snabbhetsvapen*. Den ger inte heller någon extra handling i draget, utan bara en extra attack när man utför en Full attack.

Målen får även en fördel av +1 på attackslag samt en duckafördel av +1 på PK och Reflexräddningsslag. De förvägras dessa duckafördelar i samma situationer som man förvägras sin Händighetsfördel på PK.

Målens fart (med alla sorters förflyttning, gående, grävande, klättrande, flygande eller simmande) ökar med 9 meter. Denna ökning räknas som en förbättringsfördel. Liksom alla andra effekter som ökar din fart, påverkar detta din hoppförmåga (se färdigheten Hoppa).

Effekten från en *skynda* staplar inte med sig själv eller andra liknande effekter.

Skynda motverkar och skingrar *sakta*.

Materiell komponent: En bit lakritsrot.

Skända

Åkallan [Ond]

Grad: Prs 2, Ondska 2

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Område: Utflöde (6m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel besudlar ett område med negativ energi. Alla tester av Utstrålning för att fördriva vandöda som utförs inom detta område erhåller en nackdel av -3. Vandöda som inträder i detta område erhåller en oheligfördel av +1 på attackslag, skadeslag och räddningsslag. Vandöda som skapas eller frammanas inom detta område erhåller +1 livspoäng per LT.

Om det skändade området innehåller ett altare, helgedom eller annan permanent arrangemang tillägnat din gud eller filosofi, dubblas de ovan nämnda justeringarna (–6 på fördrivning, +2 för vandöda). Dessutom kan *animera döda* skapa dubbelt så många vandöda som vanligt när den kastas inom ett sådant område.

Om området innehåller ett altare, helgedom eller annan permanent arrangemang helgat åt en annan gud eller filosofi än din, kommer *skända* istället att fördöma området så att dess förbindelse med denna högre makt skärs av. Om denna funktion hos formeln används, ges i gengäld inte några justeringar vad gäller vandöda.

Skända motverkar och skingrar *inviga*.

Materiell komponent: En vial med vanvatten och silverdamm för minst 25 gp som stänks och sprids ut över området.

Smitta

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 3, Förstörelse 3, Drd 3, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Offret drar på sig en allvarlig sjukdom, som verkar omedelbart (ingen inkubationstid). Du kan drabba offret med flodblindhet, hjärnbränna, kackelsjuka, rödvärk, slemdöden, smutsfeber eller spasmer (se Bok 1, Tabell 10-13).

Smörja

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål eller Område: Ett föremål; eller en kvadrat (3m×3m)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel täcker en fast yta med ett lager av hal, fet smörja. Alla varelser som träder in i området eller befinner sig i det när formeln kastas, måste klara ett Reflexräddningsslag för att inte slinta och falla. De som blir kvar inom området måste varje runda (i ditt drag) klara ett nytt räddningsslag för att inte ramla. En varelse som står på benen, kan röra sig med halv fart över ytan om han lyckas med ett test av Balansera (SG 10). Ett misslyckat test innebär att han inte kan röra sig den här rundan. Om testet misslyckas med 5 eller mer, faller han omkull (utan räddningsslag).

Formeln kan också användas till att smörja in ett föremål—ett rep, stegpinnarna på en stege, ett svärdsfäste eller liknande. Föremål som inte används för ögonblicket påverkas alltid, medan föremål som hanteras av någon varelse får ett Reflexräddningsslag för att undgå effekten. Om detta räddningsslag misslyckas, tappar varelsen greppet om föremålet. Varelsen måste försöka med ett Reflexräddningsslag varje runda för att kunna plocka upp eller använda det hala föremålet. En varelse vars pansar eller kläder försetts med *smörja*, erhåller en omständighetsfördel av +10 på test av Utbrytarkonst samt på tester av Brottning för att komma ur ett grepp eller ett lås.

Materiell komponent: En fläksvål eller en klick smör.

Snara

Förvandling

Grad: Jgr 2, Drd 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 3 rundor

Räckvidd: Beröring

Mål: En icke-magisk cirkel av rep, slankor eller liknande, med en diameter av $\frac{1}{2}m + \frac{1}{2}m/\text{kastargrad}$

Varaktighet: Permanent eller tills aktiverad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel ger dig möjlighet att konstruera en snara som fungerar som en magisk fälla. Snaran kan tillverkas av en växtranka, en läderrem eller ett rep. När du kastar *snara* på den, kommer föremålet att smälta in i sin omgivning (SG 23 på Leta för en rackare (och endast rackare) att hitta den). Ena ändan av snaran är knuten till en ögla som dras åt kring benet (eller motsvarande) hos den varelse som kliver in i cirkeln. (Lägg märke till att även huvudet hos en orm kan fångas på detta vis.)

Om ett starkt och smidigt träd finns i närheten, kan snaran fästas vid detta. Formeln får trädet att böja sig ner och resa sig upp igen när snaran utlöses. Detta ger offret 1t6 poäng skada och lyfter upp honom från marken i den infångade kroppsdel. Om snaran inte binds fast i ett sådant träd, kommer snaran att dra åt sig den kroppsdel den fångat och sedan sno sig runt hela varelsen. Offret får ingen skada av detta, men blir helt intrasslad.

Snaran är magisk. För att komma loss ur den, måste den infångade varelsen lyckas med ett test av Utbrytarkonst (SG 23) eller ett test av Styrka (SG 23) som är en lång handling. Snaran har 5 livspoäng och PK 7. En lyckad utbrytning ur snaran förstör ögla och därmed upphör formelns varaktighet.

Snärja

Förvandling

Grad: Drd 1, Växter 1, Jgr 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Växter inom en utbredning (12m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Reflex (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Gräs, buskar, lianer och trädgrenar snor sig runt varelser i området (eller de som träder in i området) och håller fast dem. En intrasslad varelse kan få loss växterna och röra sig med halv fart genom området genom att lyckas med ett test av Styrka (SG 20) eller ett test av Utbrytarkonst (SG 20). En varelse som lyckas med sitt Reflexräddningsslag blir inte intrasslad, men kan fortfarande bara röra sig med halv fart genom området. Varje runda försöker växterna på nytt att få grepp om de varelser inom området som undkommit eller undviktt att bli intrasslade.

Snöstorm

Besvärjelse (Skapelse) [Kyla]

Grad: Drd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: Cylinder (12m radie, 6m hög)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Reflex delvis

Formelmotstånd: Nej

Snö som vräker ner inom området förstör all sikt (även med mörkersyn) och täcker marken med snö och is. Varelser kan röra sig över den isiga marken med halv fart över ytan om de lyckas med ett test av Balansera (SG 10). Ett misslyckat test innebär att man inte kan röra sig den här rundan. Om testet misslyckas med 5 eller mer, faller man omkull (utan räddningsslag).

Snön utsläcker facklor och andra små eldar.

Materiell komponent (trolleri): En nypa damm och några droppar vatten.

Solkraft

Åkallan [Ljus]

Grad: Drd 8, Mag/Trk 8, Solen 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Utbrott (24 meter) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex delvis (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får ett klot av ljus och ohygglig hetta att tyst explodera runt den centrumpunkt som du väljer. Alla varelser inom klotet blir förblindade och erhåller 6t6 poäng skada. De varelser som upplever solljus som skadligt eller onaturligt erhåller dubbel skada. Ett lyckat Reflexräddningsslag upphäver blindheten och halverar skadan.

Vandöda som fångas i klotet erhåller 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 25t6), eller halv skada om de klarar sitt Reflexräddningsslag. För de vandöda som är speciellt känsliga för solljus innebär ett missat Reflexräddningsslag deras förintelse.

Det ultraviolettera ljus som solljuset består av skadar alla slem samt svampar och svampvarelser som om de vore vandöda.

Solkraft skingrar alla mörkerformler av 8:e graden eller lägre inom området.

Materiell komponent (trolleri): En bit aventurin och en öppen låga.

Solstråle

Åkallan [Ljus]

Grad: Drd 7, Solen 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Utbrott (linje ut till räckvidden) ifrån dig

Varaktighet: 1 runda/kastargrad eller tills förbrukad

Räddningsslag: Reflex upphäver och halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Medan denna formel varar kan du med en normal handling frambringa en bländande stråle av intensivt solljus under ditt drag. Du kan totalt åkalla en stråle per tre kastargrader (maximalt sex strålar). Formelns varaktighet upphör när den angivna tiden förflutit eller du använt alla de strålar du kan åkalla.

Alla varelser inom strålen blir förblindade och erhåller 4t6 poäng skada. De varelser som upplever solljus som skadligt eller onaturligt erhåller dubbel skada. Ett lyckat Reflexräddningsslag upphäver blindheten och halverar skadan.

Vandöda som träffas av strålen erhåller 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 20t6), eller halv skada om de klarar sitt Reflexräddningsslag. För de vandöda som är speciellt känsliga för solljus innebär ett missat Reflexräddningsslag deras förintelse.

Det ultraviolettera ljus som solljuset består av skadar slem samt svampar och svampvarelser som om de vore vandöda.

Spegelbilder

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig (se texten)

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Ett antal illusionskopior av dig dyker upp, vilket gör det svårt för fiender att veta vilken som är den riktiga. Dessa chimärer håller sig intill dig och försvinner när de blir träffade.

Formeln skapar 1t4 kopior plus en kopia per tre kastargrader (maximalt 8 kopior totalt). Dessa chimärer tycks lösgöra sig ur dig och förblir i en tät grupp, alla inom 1 meter från varandra eller dig. Du själv kan röra dig in i eller igenom en spegelbild. När du och en kopia lösgör er från varandra kan man inte med varken syn eller hörsel avgöra vilken som är den riktiga och vilken som blott är en illusion. Chimärerna flyttar sig också igenom varandra hela tiden. Chimärerna efterliknar dina handlingar—de förefaller att kasta formler när du kastar formler, dricka elixir när du dricker elixir, sväva när du svävar, osv.

Fiender som önskar attackera dig med vapen eller formler, måste välja bland dessa identiska mål. Vanligtvis slår man med tärning för att se om attacken är riktad mot en spegelbild eller det riktiga målet. Ett enda lyckat attackslag mot en chimär förstör den. En chimärs PK är 10 + storleksjustering + Händighetsjustering. Mot områdesformler, såsom ett *eldklot*, reagerar chimärerna normalt (dvs. de tycks bli brända av elden).

Medan du rör dig, kan du välja att stiga in i och ut ur en chimär så att fiender som har insett vilket mål som är riktigt, är tappat bort dig igen.

Alla anfallare måste kunna se för att bli lurade av denna formel. Om du är osynlig eller om anfallaren blundar, har formeln ingen påtaglig effekt, fast oförmågan att se medför ju samma problem som att vara förblindad.

Spejarögon

Spådom

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: 1,5 km

Effekt: Tio eller fler svävande ögon

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A) (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar tio eller fler synliga magiska klot (kallade "ögon") som svävar iväg, spejar runt och återvänder såsom du ger dem order när formeln kastas. När ett öga återvänder, förmedlar det till dig vad det har sett och försvinner därefter. Varje öga är stort som en klementin och kan se 36 meter (med endast normal syn) i alla riktningar.

Formeln skapar 1t4 ögon plus ytterligare ett öga per kastargrad. Ett sådant öga är visserligen ganska skört, men litet och svårt att upptäcka. Det räknas som en Futtig konstruktion med 1

livspoäng, PK 18 (+8 i storleksjustering), det flyger med fart 9 med perfekt manövrerbarhet och har +16 på Gömma sig. Ögonen har en fördel på Upptäcka motsvarande din kastargrad (maximalt +15) och påverkas av illusioner, mörker, dimma och andra faktorer som kan störa synsinnets förmåga att uppfatta omgivningen. Ett öga som färdas genom mörker måste "känna" sig fram.

När du kastar formeln ger du ögonen sina instruktioner i form av en befallning på högst 25 ord. All kunskap du besitter, har även ögonen tillgång till, så befallningen kan utgå ifrån av dig kända begrepp.

För att kunna avge sin rapport, måste ett öga återvända till din hand. Varje öga spelar upp telepatiskt allt det den har sett under sin existens. Det tar ett öga 1 runda att överföra 1 timmas upplevelser.

Om ett öga någonsin hamnar mer än en mil bort från dig, upphör det genast att existera. Du vet dock inte om ögat förstördes av att det överskred detta maximala avstånd eller av någon annan händelse.

Varje öga existerar i maximalt 1 timma per kastargrad eller tills det återvänt till dig. Efter att ögat har överfört alla upplevelser till dig, försvinner det. *Skingra magi* kan förstöra dessa ögon. Slå separat för varje öga som hamnar inom en områdesskingring. Kom ihåg att om ett öga färdas i totalt mörker är det inte ovanligt att det åker rakt in i en vägg det inte kan se och förstör sig självt.

Materiell komponent: En handfull små kulor av kristall.

Spejarögon, högre

Spådom

Grad: Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: 1,5 km

Effekt: Tio eller fler svävande ögon

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A) (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar tio eller fler synliga magiska klot (kallade "ögon") som svävar iväg, spejar runt och återvänder såsom du ger dem order när formeln kastas. När ett öga återvänder, förmedlar det till dig vad det har sett och försvinner därefter. Varje öga är stort som en klementin och kan se 36 meter (med endast normal syn) i alla riktningar.

Formeln skapar 1t4 ögon plus ytterligare ett öga per kastargrad. Ett sådant öga är visserligen ganska skört, men litet och svårt att upptäcka. Det räknas som en Futtig konstruktion med 1 livspoäng, PK 18 (+8 i storleksjustering), det flyger med fart 9 med perfekt manövrerbarhet och har +16 på Gömma sig. Ögonen har en fördel på Upptäcka motsvarande din kastargrad (maximalt +25) och uppfattar omgivningen som om det var under inverkan av *sannsyn*. Ett öga som färdas genom mörker kan alltså röra sig med full fart.

När du kastar formeln ger du ögonen sina instruktioner i form av en befallning på högst 25 ord. All kunskap du besitter, har även ögonen tillgång till, så befallningen kan utgå ifrån av dig kända begrepp.

För att kunna avge sin rapport, måste ett öga återvända till din hand. Varje öga spelar upp telepatiskt allt det den har sett under sin existens. Det tar ett öga 1 runda att överföra 1 timmas upplevelser.

Om ett öga någonsin hamnar mer än en mil bort från dig, upphör det genast att existera. Du vet dock inte om ögat förstördes av att det överskred detta maximala avstånd eller av någon annan händelse.

Varje öga existerar i maximalt 1 timma per kastargrad eller tills det återvänt till dig. Efter att ögat har överfört alla upplevelser till dig, försvinner det. *Skingra magi* kan förstöra dessa ögon. Slå separat

för varje öga som hamnar inom en områdesskingring. Kom ihåg att om ett öga färdas i totalt mörker är det inte ovanligt att det åker rakt in i en vägg det inte kan se och förstör sig självt.

Materiell komponent: En handfull små kulor av kristall.

Spindelben

Förvandling

Grad: Drd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den varelse du vidrör kan klättra och färdas på vertikala ytor precis som en spindel och till och med hänga upp och ner i taket. Varelsen måste ha fria händer för att kunna klättra på detta vis. Varelsen erhåller en klättrande fart på 6 meter. Därmed behöver den aldrig testa Klättra medan den rör sig över vertikala eller horisontella ytor (inte ens upp-och-ner). Varelsen behåller sin Händighetsfördel på PK medan han klättrar och fiender erhåller inga speciella fördelar för att attackera honom under själva klättrandet. Varelsen kan dock inte springa medan han klättrar.

Materiella komponenter: En droppe jordbeck (naturlig asfalt) och en levande spindel. Båda sakerna måste sväljas av den berörda varelsen när formeln kastas.

Spidelnät

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Spidelnät som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Reflex upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en tjock massa av kraftiga, klibbiga trådar. Dessa trådar fångar de varelser som hamnar inom området. Trådarna liknar vanligt spidelnät, men är mycket större och segare. Denna massa måste förankras i två eller fler motstående fasta punkter – golv och tak, motsatta väggar, etc. – annars kommer nätet att kollapsa och försvinna. Alla varelser som hamnar inom nätet eller vidrör det, blir **intrasslade** i dess klibbiga trådar.

Alla som befinner sig inom området när formeln kastas måste utföra ett Reflexräddningsslag. Om det lyckas är varelsen inte intrasslad i nätet och är fri att agera, fast dess möjlighet till förflyttning är fortfarande begränsad (se nedan). Om testet misslyckas, är varelsen intrasslad. En varelse som sitter fast i nätet kan ta sig loss genom att lyckas med ett test av Styrka (SG 20) eller ett test av Utbrytarkonst (SG 25). Båda är en lång handling. När varelsen väl är loss (antingen den klarade sitt ursprungliga räddningsslag eller tog sig loss senare), kan den sakta börja kämpa sig ut ur spidelnätet. Varje runda den ägnar sig åt att kämpa sig fram genom nätet (lång handling) får den göra ett test av Styrka eller Utbrytarkonst. Varelsen tar sig 1 meter för varje 3 hela poäng som resultatet överstiger 10.

Spidelnätets trådar är så tjocka och starka att de räknas som skydd gentemot attacker som görs genom dem. Om det är minst 1 meter av nät mellan en anfallare och hans mål (den ruta de själva befinner sig i räknas inte in här) har målet skydd. Om det är minst 6 meter nät mellan en anfallare och hans mål, har målet totalt skydd.

Trådarna i ett *spindelnät* är mycket lättantändliga. Ett magiskt *flammande svärd* kan hugga igenom dem lika lätt som man viftar bort ett normalt spindelnät. Eldslågor—en fackla, brinnande olja, ett *flammande svärd*, etc.—kan sätta eld på dem och bränna bort en kvadratmeter på 1 runda. Alla varelser som befinner sig bland trådarna då de brinner, erhåller 2t4 poäng eldskada.

Spindelnät kan göras permanent med *föreviga*. Ett permanent *spindelnät* som blir skadat (men inte helt förstört) växer tillbaka på 10 minuter.

Materiella komponenter: En bit spindelväv.

Splittra

Åkallan [Ljud]

Grad: Brd 2, Kaos 2, Prs 2, Förstörelse 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål eller Område: Ett solitt föremål eller en kristallvarelse; eller utbredning (1m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet halv; eller Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel skapar ett kraftigt, genomträngande ljud som splittrar sköra, icke-magiska föremål, spräcker ett icke-magiskt föremål eller skadar en kristallvarelse.

Om formeln används som en områdesformel, förstör den alla icke-magiska föremål av kristall, glas, keramik eller porslin, såsom flaskor, bägare, fönster, speglar, vialer, osv. Alla sådana föremål inom 1 meter från centrumpunkten splittras i tusentals bitar av ljudet. De föremål som väger mer än ½kg per kastargrad påverkas inte, men alla andra föremål som uppfyller kriterierna ovan blir totalt förstörda. Påverkbara föremål som befinner sig i en varelses ägo, erhåller Viljeräddningsslag för att motstå effekten.

Alternativt kan formeln riktas mot ett enstaka mål. På detta vis kan ett enstaka solitt föremål, oavsett material, spräckas sönder om dess vikt inte överstiger 5kg per kastargrad. Även om det inte går i tusentals bitar, räknas det som lika trasigt som om alla dess livspoäng hade reducerats bort genom skada. Om föremålet är i en varelses ägo, erhåller det ett Viljeräddningsslag för att motstå effekten.

Om målet är en varelse av kristall (eller liknande skört material) erhåller den 1t6 poäng ljudskada per kastargrad (maximalt 10t6). Ett lyckat Fasthetsräddningsslag reducerar skadan till hälften.

Materiell komponent: En flisa av glimmer.

Spådom

Spådom

Grad: Prs 4, Kunskap 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Ögonblicklig

Denna spådomsformel kan ge dig en fingervisning eller ett gott råd i en fråga rörande något som kommer att äga rum inom den närmsta veckan. Svaret kan komma som en enkel, kortfattad mening, som ett kryptiskt rim eller ett mystiskt omen.

SL bestämmer alltid vilken information som formeln ger. Agerar inte din grupp utifrån vad spådomen har givit, kan förhållandena komma att förändras så att den erhållna informationen inte längre är användbar.

Grundchansen för en lyckad *spådom* är 70% +1% per kastargrad (maximalt 90%). SL justerar sedan denna grundchans med hänsyn till omständigheterna (kanske har redan åtgärder vidtagits för att skydda mot sådana här spådomar). Misslyckas tärningsslaget erhåller du ingen information (och inser därmed att hans *spådom* misslyckats), såvida inte någon annan magi förser honom med falsk information.

Upprepade spådomar om samma sak av samma kastare, använder samma tärningsresultat varje gång och ger samma information (om någon).

Materiell komponent: Rökelse och offergåvor passande för din religion, tillsammans värda minst 25 gp.

Spårlös

Förvandling

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: En berörd varelse/kastargrad

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Den berörda varelsen kan röra sig genom alla sorters terräng—lera, snö, sand, etc.—utan att lämna vare sig spår eller vittring. Det blir därför omöjligt att spåra denna varelse med normala medel.

Spökhand

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En spöklilik hand

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

En spöklilik lysande hand formad ur din egen livskraft uppstår och rör sig såsom du önskar. Du kan använda den för att avleverera låggradiga beröringsformler på avstånd. När formeln kastas förlorar du tillfälligt 1t4 livspoäng som du återfår när formelns varaktighet upphör (även om den skingras), men inte om handen blir förstörd. (De förlorade livspoängen kan återfås genom läkning som vanligt.) Så länge formeln varar kan varje beröringsformel av 4:e graden eller lägre som du kastar avlämnas genom spökhanden. Formeln ger dig en fördel av +2 på attackslaget för beröringsattacken och att attackera med handen räknas, vad gäller handlingar i draget, precis som om du hade attackerat med sin egen hand. Handen attackerar alltid från ditt håll, men den kan inte delta i en omringning som en normal varelse. Om handen rör sig utanför formelns räckvidd, kommer ur sikte från dig eller om du inte styr den, återvänder den till dig och väntar.

Handen är okroppslig och kan därför inte skadas av vanliga vapen. Den har Förbättrad undgå fara (halv skada vid ett misslyckat Reflexräddningsslag mot en områdesattack och ingen skada vid ett lyckat), samma räddningsslagsfördelar som du och PK 22 + din Intelligensjustering (den räknas som handens Händighetsjustering). Handen har från 1 till 4 livspoäng—samma antal som du förlorade till handen när den skapades.

Spöklik springare

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En kvasi-verklig, hästliknande varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du frambesvärjer en kvasiverklig, hästliknande varelse. Detta riddjur kan ridas endast av dig själv eller den person du skapar riddjuret för. En spöklik springare har svart huvud och kropp, grå man och svans och rökfärgade, immateriella hovar som inte ger något ljud ifrån sig. Dess ögon är mjölkvita och saknar både iris och pupill. Den har något som motsvarar sadel, bett och betsel. Den strider inte, men alla djur skyr den och vägrar anfalla den.

Riddjuret har PK 18 (-1 storlek, +4 hårdhud, +5 Hän) och 7 livspoäng +1 livspoäng per kastargrad. Om den förlorar alla sina livspoäng, försvinner den. Den har en fart av 6 per kastargrad (maximalt 72). Den kan bära ryttarens vikt plus ytterligare 5 kg per kastargrad.

Dessa riddjur har dessutom ytterligare förmågor beroende på kastargrad. Riddjuret förmågor omfattar alltid även de som erhålls vid en lägre kastargrad. Alltså har en spöklik springare som skapas av en 12:e gradens bard alla förmågorna för 8:e, 10:e och 12:e graden.

8:e graden: Riddjuret kan röra sig över sand, lera och till och med sumpmark utan problem eller minskad fart.

10:e graden: Riddjuret kan fritt använda *gå på vatten* (som formeln, aktiveras automatiskt när den behövs).

12:e graden: Riddjuret kan fritt använda *gå på luft* (som formeln, aktiveras automatiskt när den behövs), fast bara i 1 runda i taget. Om det fortfarande befinner sig i luften efter första rundan, faller det.

14:e graden: Riddjuret kan flyga med den angivna farten. Den har en manövrerbarhet av normal.

Spökljud

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Overkliga ljud

Varaktighet: 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel ger dig möjlighet att få ljud att uppstå ur tomma intet. Ljuden låter som om de närmar sig, fjärrar sig eller förblir vid en viss punkt inom räckvidden. Du väljer typen av ljud som skapas när du kastar formeln och ljudens karaktär kan inte förändras därefter. Mängden ljud som kan skapas beror på kastargraden. Du kan skapa ljud som motsvarar fyra normala människor per kastargrad (maximalt 20 människor). En 2:a gradens magiker kan alltså få det att låta som om åtta människor pratar, sjunger, ropar, går, marscherar eller springer. Ljudet som skapas av *spökljud* kan efterlikna i stort sett vilket ljud som helst, så länge som du håller dig inom begränsningen av ljudvolym. En flock med pipande råttor som springer förbi, kan ju motsvara åtta människor. Ett rytande lejon motsvarar ljudet från 16 människor, medan en rytande grip motsvarar ljudet från 20 människor.

Lägg märke till att effekten av denna formel kan både förstärka och förstärkas av en *tyst illusion*.

Spökljud kan göras permanent med *föreviga*.

Materiell komponent: En bit ull och en liten vaxklump.

Staty

Förvandling

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel förvandlar målet, tillsammans med alla kläder och utrustning, till en staty av solid sten. Den inledande förvandlingen från kött till sten tar en hel runda efter att formeln har kastats. I form av staty erhåller målet en hårdhet av 8. Målet behåller dock sina egna livspoäng.

Trots att han är av sten kan målet fortfarande se, höra och lukta normalt, men behöver inte äta, dricka eller andas. Hans känsel är dock begränsad till intryck som kan påverka hans granithårda kropp. Utslagna flisor motsvarar bara skråmor, men en avbruten arm är betydligt allvarligare.

Målet kan när som helst förvandla sig till kött igen (fri handling), agera och sedan, om han vill, på nytt bli till sten (fri handling) så länge som formeln varar.

Materiell komponent: En blandning av kalk, sand och vatten som rörs om med en liten järnstav såsom en spik.

Stavkrigare

Förvandling

Grad: Drd 7

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Beröring

Mål: Din stav

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Med hjälp av denna formel kan du förvandla en speciellt preparerad stav eller påk till en Jättestor trentliknande varelse, drygt 7 meter hög. När du placerar påkens ena ända i marken och uttalar det speciella kommandoord som fullbordar formeln, förvandlas påken till en varelse som ser ut som och strider precis som en trent. Denna påk-trent försvarar dig och lyder dina uttalade befallningar. Den är dock inte en sann trent — den kan inte samtala med riktiga trenter eller kontrollera träd. Om påk-trenten reduceras till 0 livspoäng eller lägre, vittrar den sönder till stoft och påken är förstörd. I annat fall kan påken användas igen. Påk-trenten har alltid full hälsa när den skapas, oaktat den skada den ådrog sig sist den existerade.

Fokus: Påken, som måste prepareras speciellt för detta. Den måste vara en frisk gren huggen av ask, ek eller idegran, och sedan torkad, formad, snidad och polerad (en process som tar 28 dygn). Du kan inte äventyra eller delta i någon annan ansträngande aktivitet medan du preparerar denna påk.

Stengömme

Förvandling

Grad: Prs 3, Drd 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 10 minuter/kastargrad

Denna formel tillåter dig att låta din kropp och utrustning smälta samman med ett stenblock. Stenen måste vara stor nog att rymma din kropp i alla riktningar. När formeln kastats smälter du och högst 50 kg icke-levande utrustning ihop med den utvalda stenen. Om stenen är för liten eller om du har för mycket utrustning, misslyckas formeln och är bortkastad.

Medan du befinner dig inne i stenen, har du en viss, om än svag, kontakt med den yta av stenen som du smälte in genom. Du förblir medveten om tidens gång och kan kasta formler på dig själv medan du gömmer sig i stenen. Inget som händer utanför stenen kan ses, men du kan fortfarande höra vad som sker omkring dig. Mindre skada på stenen skadar dig inte, men om den deformeras så svårt att du inte längre ryms inom den, slungas du ut och erhåller dessutom 5t6 poäng skada. Om stenen förstörs helt dör du, såvida du inte klarar ett Fasthetsräddningsslag (SG 18) då du bara erhåller 5t6 poäng skada. Naturligtvis är du inte längre gömd i stenen.

Närhelst du önskar under formelns varaktighet kan du helt enkelt kliva ut ur stenen samma väg som du kom in. Om formelns varaktighet upphör eller den skingras innan du lämnat stenen, blir du utslungad och erhåller 5t6 poäng skada.

Följande formler skadar dig om de kastas på den sten du gömmer sig i: *Avstena* slungar ut dig och ger dig 5t6 poäng skada. *Forma sten* orsakar 3t6 poäng skada på dig, men slungar inte ut dig. *Upplösa* slungar ut dig och dödar dig såvida du inte klarar ditt fasthetsräddningsslag (SG 18). Då slungas du bara ut med 5t6 poäng skada. Slutligen slungar *passera vägg* ut dig utan att ge dig skada (du finner dig plötsligt stående i en korridor genom den sten du gömde sig i).

Stenhud

Avsvärjelse

Grad: Drd 5, Jord 6, Mag/Trk 4, Styrka 6**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** Berörd varelse**Varaktighet:** 10 minuter/kastargrad eller tills förbrukad**Räddningsslag:** Vilja upphäver (harmlös)**Formelmotstånd:** Ja (harmlös)

Den skyddade varelsen blir helt immun mot hugg och slag (och stick, etc.). Målet erhåller en skadereduktion av 10/adamant. (Målet ignorerar de första 10 poängen skada varje gång en attack skadar det, men skadan från ett vapen av adamant reduceras inte.) Så snart denna formel har reducerat bort 10 poäng skada per kastargrad (maximalt 150 poäng), upphör dess varaktighet.

Materiella komponenter: En bit granit samt diamantpulver till ett värde av minst 250 gp som strös över målets hud.

Stenskaller

Spådom

Grad: Drd 6**Komponenter:** V, S, TeF**Tidsåtgång:** 10 minuter**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad

Du erhåller förmågan att tala med stenar, som kan berätta för dig vem eller vad som har rört vid dem och vad som göms under eller bakom dem. Stenarna kan beskriva saker och varelser i detalj om du så önskar. Lägg dock märke till att en stens perspektiv, uppfattningsförmåga och kunskap kan begränsa vilka detaljer som den faktiskt kan förmedla till dig. Du kan tala med både natursten och bearbetad sten.

Stentörnen

Förvandling [Jord]

Grad: Drd 4, Jord 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: 36m² per kastargrad (F)

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Reflex delvis

Formelmotstånd: Ja

Stenig mark, stengolv och liknande ytor formar sig till vassa spetsar som är svåra att upptäcka. Dessa törnen nedsätter starkt framkomligheten över den påverkade ytan och ger skada till de som färdas där. Varje varelse som färdas till fots in i eller genom det påverkade området erhåller automatiskt 1t6 poäng skada för varje meter den färdas. Dessutom är varelsens fart halverad genom området.

Varje varelse som blir skadad av denna formel, måste klara sitt Reflexräddningsslag för att inte ådra sig skador på ben och fötter (eller motsvarande) som sänker dess fart till hälften. Denna reducering av farten varar i 24 timmar eller tills varelsen erhåller någon slags magisk läkning (som också läker livspoäng som vanligt). En annan rollfigur kan avlägsna denna reducering genom att ta 10 minuter och sköta om såren och lyckas med ett test av Läkekonst mot formelns SG.

Stentörnen är en magisk fälla som inte kan desarmeras med färdigheten Förstöra anordning.

OBS: Magiska fällor såsom *stentörnen*, är mycket svåra att upptäcka. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta *stentörnen*. SG är 25 + formelns grad, d.v.s. 29 för *stentörnen*.

Stenvägg

Besvärjelse (Skapelse) [Jord]

Grad: Prs 5, Drd 6, Jord 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En stenvägg, vars yta är maximalt 2m²/kastargrad (F) (se texten)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en vägg av sten som växer fast i den omgivande stenen. Den används vanligtvis för att försegla korridorer, stänga portaler eller täta bräschers i murar. Stenväggen är 1 cm tjock per två kastargrader och har en yta av maximalt 2 m² per kastargrad. Du kan välja att dubblera dess yta mot att dess tjocklek halveras. Väggen kan inte fås att uppstå i ett utrymme som redan är upptaget av en levande varelse.

Du kan skapa stenväggen i nästan vilken form som helst. Väggen behöver inte ens vara vertikal eller vila på en stadig grund, bara den har existerande sten att smälta samman med som kan hålla den på plats. Den kan till exempel användas för att överbrygga en klyfta eller att skapa en ramp upp på en mur. Dock måste den, om den sträcker sig mer än 6 meter genom luften, förstärkas av valvbågar och

andra konstruktioner. Detta reducerar den tillgängliga ytan till hälften. Väggen kan förses med primitiva kranelleringar och liknande genom att på motsvarande sätt reducera ytan.

Varje 3m×3m sektion av väggen har 6 livspoäng per cm tjocklek och en hårdhet av 8. Varelsor som attackerar väggen träffar automatiskt. En sektion av väggen som reduceras till 0 livspoäng är genombruten. Om en varelse försöker bryta sig igenom väggen genom att krossa den med ett test av Styrka, är SG 20 + tjockleken i centimeter.

Det är möjligt, men mycket svårt, att fånga rörliga motståndare inom eller under en stenvägg om väggen formas så att den kan spärra in varelsor. Varelsorna kan undgå inspärning genom att lyckas med sina Reflexräddningsslag.

Materiell komponent (trolleri): En liten bit granit.

Stinkmoln

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: Ett moln (6m högt) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar ett tjockt moln av illaluktande ångor som skymmer all sikt, även mörkersyn, bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelsor som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig). Levande varelsor inom molnet blir **illamående** (Fasthetsräddningsslag upphäver). Denna effekt varar så länge som varelsen befinner sig i molnet och under 1t4+1 rundor efter att den lämnat det. (Slå separat för varje illamående varelse.) De som lyckas med sitt ursprungliga räddningsslag, men stannar kvar i molnet, måste slå nya räddningsslag varje runda (i ditt drag) för att inte bli offer för illamåendet.

En måttlig vind (5–9 m/s) skingrar molnet på 4 rundor, medan en hård vind (10 m/s eller mer) skingrar den på en enda runda.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Materiell komponent: Ett ruttet ägg eller en liksvamp.

Stjärndamm

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Varelsor och föremål inom en utbredning (3m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (endast blindhet)

Formelmotstånd: Ja

Ett moln av glittrande partiklar täcker allt och alla inom området, gör varelsor **blinda** och avslöjar osynliga saker. Blindheten varar under formelns hela varaktighet. Allt och alla inom området täcks av de glittrande partiklarna som inte kan avlägsnas och fortsätter att glittra tills formeln är över.

En varelse som täcks av dammet drabbas av en nackdel av –40 på tester av Gömma sig.

Materiell komponent: Pulveriserat glimmer.

Stoppa tiden

Förvandling

Grad: Mag/Trk 9, Lurendrejeri 9

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1t4+1 rundor (skenbar tid, se texten)

Denna formel får tidens flöde att stanna upp för alla utom dig. Faktum är att du blir så ohyggligt påskyndad att alla omkring honom tycks stelfrusna, fastän de rör sig med sin normala hastighet. Du har därför möjlighet att utnyttja 1t4+1 rundor av skenbar tid. Normala och magiska eldar, kyla, gas och liknande kan fortfarande skada dig. Medan *stoppa tiden* varar, är andra varelser osårbara mot dina attacker och formler — du kan helt enkelt inte utse någon av dessa varelser till mål för din attack eller formel. Formler som påverkar ett område och som har en varaktighet som sträcker sig bortom den tidpunkt då *stoppa tiden* upphör, har normal effekt på alla varelser så snart varaktigheten för *stoppa tiden* upphört. De flesta kastare använder dock den extra tiden till att förstärka sitt försvar, frammana allierade eller att fly från striden.

Du kan inte flytta eller skada föremål som är i någon "fastfrusen" varelses ägo, men du kan däremot påverka alla oövakade föremål.

Du går inte att upptäcka medan *stoppa tiden* varar. Du kan inte ta sig in i ett antimagiskt fält medan *stoppa tiden* varar.

Stormsteg

Förvandling

Grad: Drd 1, Jgr 1, Resor 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Denna formel ökar din landbaserade fart med 3 meter. (Denna ökning av farten räknas som en förbättringsfördel.) Formeln har ingen effekt på andra sorters förflyttning, såsom grävande, flygande eller simmande förflyttning.

Materiell komponent: En nypa jord.

Stund av klarhet

Divination

Grad: Tur 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills aktiverad

Denna formel ger dig en mystik och djup insikt om din egen närvaro i multiversum. Du har rätt att använda denna insikt en gång under formelns varaktighet. Formeln ger dig en insiktsfördel motsvarande din kastargrad (maximalt +25) på ett enstaka attackslag, ett motställt test av egenskap eller färdighet eller ett räddningsslag. Alternativt kan du använda insiktsfördelen på din PK mot en enstaka attack (till och med om du är handfallen). Att aktivera effekten är inte en handling. Du kan till och med göra det när det inte är ditt drag om du så önskar. Du måste välja att använda effekten från

stund av klarhet innan du slår det tärningsslag du vill att den skall påverka. Så fort du använt effekten, upphör formelns varaktighet.

Du kan inte ha mer än en *stund av klarhet* kastad på dig i taget.

Styra vandöda

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Maximalt 2 LT vandöda varelser per kastargrad, vilka inte får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel tillåter dig att befalla vandöda varelser under en kortare tid. Du ger de vandöda verbala befallningar. Telepatiska befallningar är inte möjliga, men å andra sidan förstår de vandöda dig oberoende av vilket språk du använder. Även om du är förhindrad att ge verbala befallningar (till exempel inom en *tystnad*), kommer de påverkade vandöda aldrig att attackera dig. När formelns varaktighet upphör återgår de vandöda omedelbart till sitt normala beteende. Intelligent vandöda minns att du tog kontroll över dem.

Materiell komponent: En liten benbit och ett litet stycke rått kött.

Styra vatten

Förvandling [Vatten]

Grad: Prs 4, Drd 4, Mag/Trk 6, Vatten 4

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Vatten inom 3m/kastargrad × 3m/kastargrad × ½m/kastargrad (F)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Beroende på vilken version du väljer när formeln kastas kommer denna formel att höja eller sänka en vattenyta.

Sänka vatten: Denna version får vatten (eller motsvarande vätska) att sjunka undan, men aldrig försvinna helt (ett par centimeter blir alltid kvar). Djupet kan reduceras med maximalt ½ meter per kastargrad. Vattnet sjunker undan inom ett kvadratisk område. vars sidor är maximalt 3 meter per kastargrad. I extremt stora och djupa vattenmassor, såsom en djup ocean, skapar denna formel en vattenvirvel som drar ner små skepp och liknande fartyg, hotar att kapsejsa dem och förhindrar att de avlägsnar sig så länge formeln varar. När den kastas på vattenelementarer eller andra vattenvarer, fungerar dem precis som en *sakta*. Formeln har ingen effekt på andra sorters varelser.

Höja vatten: Denna version får vatten (eller motsvarande vätska) att stiga, på samma sätt som den första versionen får det att sjunka undan. Fartyg som höjs upp på detta vis, kanar ner från den kulle som bildas i vattnet. Om det påverkade området infattar flodbänkar, en strand eller liknande land intill vattnet, kan vattnet (och kanande fartyg) hamna ett bit upp på land.

Vilken version du än väljer kan du välja att göra området avlångt genom att halvera den ena dimensionen och fördubbla den andra.

Materiell komponent (trolleri): En droppe vatten (för höja vatten) eller en nypa damm (för sänka vatten).

Styra vindar

Förvandling [Luft]

Grad: Luft 5, Drd 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 m per kastargrad

Område: Cylinder (12m/kastargrad radie, 12m hög) runt dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Du förändrar vindriktning och vindstyrka i din omedelbara omgivning. Du kan få vinden att blåsa från det håll du önskar samt öka eller minska dess styrka. Den nya vindriktningen och vindstyrkan varar tills formelns varaktighet upphör eller till dess du väljer att förändra ditt hantverk, vilket kräver samma mängd koncentration som att kasta formeln. Du kan välja att skapa ett stormöga (ett område av absolut lugn) upp till 12 meter ut från dig själv om du så önskar. Du behöver heller inte låta det påverkade området vara så stort som kastargraden tillåter, men det måste alltid vara en cirkel.

Vindriktning: Du kan välja mellan fyra grundläggande vindar inom området:

- En nedåtvind blåser från centrum av cirkeln utåt.
- En uppåtvind blåser från cirkels ytterkant in mot mitten (och sedan uppåt).
- En virvlande vind får luften att rotera medsols eller motsols runt cirkels centrum.
- En normal vind som blåser från ena sidan av området till den andra.

Vindstyrka: För varje tre kastargrader kan du öka eller minska vindstyrkan en kategori. Vindstyrkor och deras effekter på varelser och attacker med avståndsvapen beskrivs i Bok 1.

Hårda vindar (10–13 m/s) gör det svårt att segla. En kuling (14–22 m/s) ger lättare skada på skepp och byggnader. En storm (23–32 m/s) tvingar bort de flesta flygande varelser, sliter upp mindre träd med rötterna, slår omkull mindre träbyggnader, sliter bort tak och hotar att sänka skepp. Orkaner (33–77 m/s) förstör träbyggnader, sliter ibland upp stora träd med rötterna och sänker de flesta skepp. En tornado (78 m/s och uppåt) förstör alla normala byggnader och sliter upp de flesta stora träd med rötterna.

Styra vädret

Förvandling

Grad: Luft 7, Prs 7, Drd 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 10 minuter (se texten)

Räckvidd: 3 km

Område: Cirkel (3km radie) runt dig (se texten)

Varaktighet: 4t12 timmar (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan förändra vädret i området. Det tar 10 minuter att kasta formeln och ytterligare 10 minuter innan den får full effekt. De aktuella, naturliga väderförhållandena bestäms av SL. Du kan bara förvandla vädret till något som är rimligt med tanke på klimatet och årstiden.

Årstid	Möjligt väder
Vår	Tornado, åskstorm, snöstorm eller värmebölja
Sommar	Ösregn, värmebölja eller hagelstorm
Höst	Varmt eller kallt väder, dimma, snöslask
Vinter	Köldknäpp, snöstorm eller tö

Du kan bestämma de allmänna egenskaperna hos vädret, såsom riktning och styrka hos vinden. Du kan dock inte råda över speciella händelser—var blixten slår ner, hur en tornado rör sig exakt, etc. Efter att du har bestämt vilka väderförhållanden du vill skall råda, kommer vädret gradvis att förändras till dessa. Det tar 10 minuter innan vädret ändrat sig efter dina önskningar. Vädret fortsätter så som du lämnade det tills formelns varaktighet tar slut eller du använder en normal handling till att bestämma nya väderförhållanden (som även de tar 10 minuter att etableras). Omöjliga kombinationer kan inte skapas—dimma och hård vind, snöstorm och värmebölja, etc.

Styra vädret kan avlägsna de flesta meteorologiska fenomen (naturliga eller inte) lika väl som att skapa dem.

Druider som kastar denna formel har dubbla varaktigheten och påverkar en cirkel med 5 km radie.

Styra växter

Förvandling

Grad: Drd 8, Växter 8

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: 2 LT/kastargrad växtvarer, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Nej

Denna formel ger dig förmågan att styra handlingarna hos en eller flera växtvarer under en kort tid. Du befäller varelserna muntligt och de förstår dina kommandon oberoende av vilket språk du uttalar dem på. Även om verbal kommunikation skulle vara omöjlig, kommer varelserna absolut inte att attackera dig. När formelns varaktighet upphör återgår varelserna omedelbart till sitt normala beteende.

Befallningar som praktiskt innebär självmord kommer att ignoreras helt.

Större skapelse

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Icke-magiskt föremål av icke-levande växt- eller mineralmaterial, maximalt 25dm³/kastargrad

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skapar ett icke-magiskt, obevakat föremål bestående av icke-levande växt- eller mineralmaterial. Volymen hos det skapade föremålet kan inte överstiga 25dm³ per kastargrad. Du måste klara ett test av en relevant färdighet för att kunna skapa ett komplicerat föremål, såsom Hantverk (vapensmide) för att skapa ett bra svärd.

Det skapade föremålet kan inte användas som en materiell komponent till en annan formel.

Varaktigheten hos det skapade föremålet beror på dess hårdhet och ädelhet.

Exempel på hårdhet

och ädelhet

	Varaktighet
Växtmaterial	2 timmar per kastargrad
Sten, kristall, enkla metaller	1 timma per kastargrad
Ädla metaller	20 minuter per kastargrad
Ädelsten	10 minuter per kastargrad
Sällsynta metaller ¹	1 runda per kastargrad

¹ Omfattar adamant, alkemiskt silver och mithril. Man kan dock inte skapa föremål av kallt järn.

Svaghet

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: Stråle

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En vitglänsande stråle far ut från din framsträckta hand. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Målets Styrka reduceras tillfälligt med 1t6 poäng plus ytterligare 1 poäng per två kastargrader (men inte mer än -5 ytterligare reducering). Målets Styrka kan inte sjunka under 1.

Svagsinhet

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Målets Intelligens och Utstrålning sjunker båda till 1. Den påverkade varelsen kan inte längre använda Intelligens- och Utstrålningsbaserade färdigheter och inte heller kasta formler, förstå språk eller tala sammanhängande. Trots det, vet varelsen fortfarande vilka dess vänner är och kan följa dem och försvara dem. Det olyckliga offret förblir i detta tillstånd tills en *begränsad önskning*, *hela*, *mirakel* eller *önskning* används för att avlägsna effekten. Varelsor som använder trolleri, eller har formelliknande specialförmågor som baseras på trolleri, drabbas av en nackdel av -4 på sitt räddningsslag mot denna formel.

Materiell komponent: En handfull små kulor av lera, kristall, glas eller något mineral.

Svärm

Besvärjelse (Frammanande)

Grad: Brd 2, Drd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En svärm av fladdermöss, råttor eller spindlar

Varaktighet: Koncentration + 2 rundor

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

En svärm av fladdermöss, råttor eller spindlar (ditt val) dyker upp och attackerar blodtörstigt alla varelser som befinner sig inom området. (Du kan frammana svärmen så att den dyker upp i ett område som redan är upptaget av andra varelser.) Om det inte finns några levande varelser inom dess område, kommer den att röra sig mot och attackera någon varelse i närheten. Du har då ingen kontroll över vilket mål den väljer eller vilken riktning den färdas.

Materiell komponent: Ett rött, kvadratisk tygstycke.

Sväva

Förvandling

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig eller Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Du eller ett föremål eller en villig varelse, med en total vikt som inte överstiger 50kg/kastargrad

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel tillåter dig att förflytta dig själv, en annan varelse eller ett föremål vertikalt, uppåt och neråt som du önskar. En varelse måste vara villig att låta sig hanteras på det viset och ett föremål måste vara obehärdat eller i ägo hos en varelse som är villig. Du kan mentalt styra målet uppåt och neråt maximalt 6 meter på en runda. Denna förflyttning räknas som en kort handling för dig. Du kan inte få målet att röra sig horisontellt, men målet kan ju av egen kraft dra sig fram längs en vägg eller i taket (vanligtvis inte med mer än halv fart).

En svävande varelse som attackerar med ett vapen finner att hans stabilitet i luften avtar snabbt. Hans första attackslag drabbas av en nackdel av -1, det andra -2, och så vidare upp till en värsta nackdel av -5. Om han spenderar en lång handling på att stabilisera sig själv, börjar det om vid -1 igen.

Fokus: En ögla av läder eller guldtråd där den ena änden är längre än den andra.

Symboler

Dessa åtta olika formler tillåter dig att prägla ett visst mäktigt runtecken på en lämplig yta. En aktiv *symbol* skadar dem som befinner sig inom 18 meter (räkna effekten som ett utbrott).

En *symbol* är inaktiv när den är färdigpräglad och förblir så tills den aktiveras. När den väl aktiverats, glöder den och varar vanligtvis i 10 minuter per kastargrad därefter. Vissa symboler varar en obestämd tid efter att de aktiverats.

För att kunna fungera, måste en *symbol* alltid placeras där den syns tydligt. Om den täcks över eller döljs, fungerar den inte alls.

En inaktiv *symbol* aktiveras normalt när en varelse gör något som utlöser den (du väljer vad som utlöser den): läser, vidrör eller passerar över runtecknet, tittar på runtecknet eller passerar genom en öppning som bär runtecknet.

I detta avseende betyder "läsa runtecknet" något försök att studera det, identifiera det eller begripa dess mening. Att kasta något skyl över ett runtecken i ett försök att desarmera det, räknas som en beröring. För att utlösa en *symbol* måste man befinna sig inom 18 meter från den.

Du kan även skapa egna villkor för vad som utlöser din *symbol*. Sådana villkor kan vara hur enkla eller komplicerade som du önskar. De kan baseras på en varelses namn, identitet eller livsåskådning eller på någon annan observerbar handling eller särdrag. Opåtagliga egenskaper, såsom grad, klass, LT eller livspoäng godtas inte. Till exempel kan villkoret för att en *symbol* skall utlösas vara att en lagligt god varelse passerar, men det kan inte vara att just en paladin passerar.

Villkoret för att utlösa en *symbol* måste alltid vara defensivt till sin natur. En *symbol* som utlöses av beröring, utlöses inte av att man vidrör en varelse med det föremål som bär runtecknet. På samma sätt kan man inte placera runtecknet på ett vapen och få det att utlösas när vapnet träffar en fiende i strid.

När villkoret väl har fastställts, kan de inte förändras.

Du kan inte påverkas av effekterna av sina *symboler* och kan inte utlösa dem av misstag. När du skapar en *symbol*, kan du fastställa ett lösenord eller en lösenfras som kan användas av andra för att inte utlösa *symbolen*. Du kan även harmonisera ett obegränsat antal varelser med en *symbol*, men detta kan öka tidsåtgången drastiskt. Att harmonisera en eller två varelser tar i princip ingen extra tid, men en liten grupp (maximalt tio varelser) tar 1 timma. En större grupp (maximalt 25 varelser) tar 1 dygn

att harmonisera. Ännu större grupper tar ännu längre tid att harmonisera—SL bestämmer hur lång tid.

När en *symbol* utlöses, påverkar den alla varelser inom 18 meters radie, utom dig och de varelser som har blivit harmoniserade med den. Om *symbolen* har ett lösenord, är varje varelse som använder lösenordet immun mot *symbolens* effekt så länge som den förblir inom 18 meter från *symbolen*. Om varelsen lämnar detta avstånd och senare återvänder, måste den använda lösenordet på nytt. När en noggrant präglad *symbol* väl har aktiverats, förblir den aktiv tills dess varaktighet har upphört. Varelser som därefter uppfyller en aktiv *symbol*s villkor för att utlösas, drabbas av dess effekt.

En lyckas *skingra magi* avlägsnar en *symbol*s effekt från en drabbad varelse, såvida inte *symbolens* effekt är ögonblicklig eller att dess beskrivning tydligt anger ett annat botemedel. Själva runtecknet kan avlägsnas genom en lyckad *skingra magi* som riktas speciellt mot runtecknet. En *radera* har ingen effekt på en *symbol*. Om man förstör den yta *symbolen* är ritad eller präglad på, förstörs även *symbolen*, men den utlöses också.

Läsa magi tillåter att man identifierar *symbolen* genom ett test av Formelkännedom (SG 19). En sådan identifiering av *symbolen* utlöser den inte och ger kastaren av *läsa magi* vetskap om vilken slags *symbol* som använts.

En *symbol* kan göras permanent med *föreviga*. En *föreviga* utökar *symbolens* varaktighet från dess normala 10 minuter per kastargrad till obegränsad varaktighet. När den utlöses (och därmed aktiveras) glöder den och är aktiv i endast 10 minuter, men det finns ingen gräns för hur många gånger den kan utlösas. Om *symbolen* endast kan påverka ett begränsat antal livspoäng, gäller denna gräns per tiominutersperiod.

OBS: Magiska fällor såsom *symboler*, är mycket svåra att upptäcka och förstöra. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta en *symbol* och sin färdighet Förstöra anordning för att förstöra den. SG i vardera fallet är 25 + formelns grad.

Symbol för bedövning

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien måste klara sina Viljeräddningsslag eller omedelbart bli **bedövade** under 1t6 rundor. När *symbolen* har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för bedövning* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 32.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 5000 gp.

Symbol för döden

Nekromanti [Död]

Grad: Prs 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

En eller fler varelser inom radien vars totala antal livspoäng inte överstiger 150, måste klara sina Fasthetsräddningsslag eller omedelbart dö. Symbolen påverkar de närmaste varelserna först, men hoppar över varelser som har för många livspoäng för att påverkas. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad eller tills den har påverkat varelser för 150 livspoäng (det som kommer först).

SG för att hitta en *symbol för döden* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 33.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 5000 gp.

Symbol för fruktan

Nekromanti [Död, Sinnespåverkande]

Grad: Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Levande varelser inom radien blir **panikslagna** under 1 runda per kastargrad. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för fruktan* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 31.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 1000 gp.

Symbol för galenskap

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 8, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien måste klara sina Viljeräddningsslag eller omedelbart förlora sans och vett (precis som formeln *galenskap*). När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för galenskap* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 33.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 5000 gp.

Symbol för smärta

Nekromanti [Ond]

Grad: Prs 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien som inte klarar sina Fasthetsräddningsslag drabbas av en outhärdlig smärta som sliter i deras kroppar och ger dem en nackdel av -4 på attackslag, färdighetstester och egenskapstester. Smärtan (och effekterna av den) dröjer kvar i 1 timma efter att offret lämnat symbolens närhet. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för smärta* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 30.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 1000 gp.

Symbol för svaghet

Nekromanti

Grad: Prs 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien måste klara sina Viljeräddningsslag eller omedelbart drabbas av en ohygglig svaghet som ger 3t6 poäng Styrkeskada. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för bedövning* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 32.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 5000 gp.

Symbol för sömn

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien med 10 eller färre LT och som inte klarar sina Viljeräddningsslag, faller i en djup dvala under 3t6×10 minuter. Sovande varelser kan inte väckas innan dess utan magisk hjälp. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för sömn* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 30.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 1000 gp.

Symbol för övertalning

Förtrollning (Förhåxning) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter (se texten)

Effekt: En symbol

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Alla varelser inom radien måste klara sina Viljeräddningsslag för att undgå effekten. Om räddningsslaget misslyckas, blir varelsens förhäxad (som av formeln *förhäxa monster*) under 1 timma per kastargrad. När symbolen har aktiverats, varar den i 10 minuter per kastargrad.

SG för att hitta en *symbol för övertalning* med Leta och att förstöra den med Förstöra anordning är 31.

Materiell komponent: Kvicksilver och fosfor samt pulver av diamant och opaler till ett totalt värde av 5000 gp.

Sympati

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Drd 9, Mag/Trk 8

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En plats (max 25m³/kastargrad) eller ett föremål

Varaktighet: 2 timmar/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du får ett föremål eller en plats att utstråla positiva vibrationer som får antingen en viss typ av intelligent varelse eller varelser av en viss livsåskådning att känna en stark lockelse gentemot platsen eller föremålet. Den vissa typen av varelse måste anges exakt – till exempel, röda drakar, bergsjättar, varråttor, lammasu, drapare eller vampyrer. Större grupper, såsom demoner eller vidunder, är inte tillräckligt specifikt. Likaledes måste en livsåskådning anges exakt – till exempel, kaotiskt ond, kaotiskt god, lagligt neutral eller helt neutral.

Varelser av den speciella typen eller livsåskådningen känner en upprymdhet och glädje över att få vara i området eller en stark lockelse att få vidröra eller äga föremålet. Detta tvång att stanna i området eller röra vid föremålet är övermäktigt och det krävs ett Viljeräddningsslag för att stå emot. Om räddningsslaget lyckas, står varelsen emot förtrollningen, men ett nytt räddningsslag måste göras 1t6×10 minuter senare. Om detta nya räddningsslag misslyckas, kommer varelsen att försöka återvända till platsen eller föremålet.

Sympati motverkar och skingrar *antipati*.

Materiella komponenter: Krossade pärlor till ett värde av 1500 gp samt en droppe honung.

Syn

Spådom

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M, EP

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Se texten

Denna formel fyller ditt sinne med intryck och kunskaper om en viktig person, plats eller sak, men är samtidigt mycket krävande för dig. Du formulerar en fråga om en person, plats eller föremål, och kastar sedan formeln. Om personen eller föremålet finns närvarande eller om du befinner sig på den omfrågade platsen, erhåller du genast en *syn* om du lyckas med ett test av kastargraden (1t20 +1 per kastargrad, maximalt +25) mot SG 20. Om du endast känner till personen, platsen eller föremålet i andra hand, men har erhållit detaljerad information, är SG 25 och den information som ges av *synen* är

ofullständig (men oftast tillräcklig för att lokalisera personen, platsen eller föremålet, så att din nästa *syn* kan ge komplett information). Om du endast känner till rykten, är SG 30 och den erhållna informationen är mycket vag (fast den är oftast tillräcklig för att leda dig till mer detaljerad information, så att din nästa *syn* kan bli bättre).

Denna formel fyller ditt sinne med legender om personen, platsen eller föremålet. Detta kan vara legender som ännu berättas, legender som glömts bort eller, till och med, information som aldrig varit allmänt känd. Om personen, platsen eller föremålet inte har legendariska kvaliteter, erhåller du ingen information. Som en tumregel är rollfigurer av 11:e graden och högre "legendariska", och likaså är de varelser de kämpar mot, magiska föremål de nyttjar och de platser där de utför sina stordåd.

EP-kostnad: 100 EP.

Syradimma

Besvärjelse (Skapelse) [Syr]

Grad: Mag/Trk 6, Vatten 7

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En dimma (6m hög) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Tjock, frätande dimma breder ut sig från den punkt du utser. Dimman blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

Denna dimma är så tät att den hindrar förflyttning och alla varelser som försöker ta sig fram genom den rör sig med en fart av endast 1 meter och alla attackslag och skadeslag för närstridsattacker som utförs i dimman drabbas av en nackdel av -2. Dimman omöjliggör helt alla avståndsattacker (förutom magiska strålar och liknande), vilka ändå hade varit svåra mot ett mål man inte ser. En varelse eller ett föremål som faller genom denna dimma bromsas upp så att varje 3 meter fall genom dimman upphäver 3 meter som varelsen eller föremålet redan fallit innan. Så en krigare som faller från 15 meters höjd, där fallets sista 6 meter utgörs av *syradimma*, erhåller bara skada som om han föll 3 meter. Man kan inte utföra en glidning i *syradimma*.

Ångorna från denna formel är starkt frätande. Varje runda, med start i den runda då formeln kastas, orsakar dimman 2t6 poäng syraskada på varelser och föremål inom den.

Endast en kuling eller starkare vind (minst 14 m/s) kan skingra dessa tunga dimmor och det tar 1 runda att göra det.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Materiell komponent (trolleri): En nypa torkade, malda ärtor blandade med malda djurhovar.

Syrastänk

Besvärjelse (Skapelse) [Syr]

Grad: Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En syraprojektil

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du skjuter iväg ett litet klot av syra mot målet. Du måste lyckas med en beröringsattack på avstånd för att träffa målet. Klotet orsakar 1t3 poäng syraskada på målet.

Sägensyn

Spådom

Grad: Brd 4, Kunskap 7, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M, F

Tidsåtgång: Se texten

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: Se texten

Denna formel fyller ditt sinne med intryck och kunskaper om en viktig person, plats eller sak. Om personen eller föremålet finns närvarande eller om du befinner sig på den omfrågade platsen, är tidsåtgången endast 1t4×10 minuter. Om du endast känner till personen, platsen eller föremålet i andra hand, men har erhållit detaljerad information, är tidsåtgången 1t10 dagar och den information som ges av formeln är ofullständig (men oftast tillräcklig för att lokalisera personen, platsen eller föremålet, så att din nästa *sögensyn* kan ge komplett information). Om du endast känner till rykten, är tidsåtgången 2t6 veckor och den erhållna informationen är mycket vag (fast den är oftast tillräcklig för att leda dig till mer detaljerad information, så att din nästa *sögensyn* kan bli bättre).

Under tiden du kastar denna formel, kan du endast ägna sig åt lättare aktiviteter: äta, sova, etc. När formeln är kastad fyller den ditt sinne med legender om personen, platsen eller föremålet. Detta kan vara legender som ännu berättas, legender som glömts bort eller, till och med, information som aldrig varit allmänt känd. Om personen, platsen eller föremålet inte är har legendariska kvaliteter, erhåller du ingen information. Som en tumregel är rollfigurer av 11:e graden och högre "legendariska", och likaså är de varelser de kämpar mot, magiska föremål de nyttjar och de platser där de utför sina stordåd.

Materiell komponent: Rökelse för minst 250 gp.

Fokus: Fyra bitar elfenben, värda 50 gp vardera, som formas till en fyrkant.

Sömn

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Levande varelser inom ett utbrott (3m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får en djup dvala att sänka sig över 4 LT varelser. Varelser med lägst antal LT påverkas först. Bland de varelser som har samma antal LT, påverkas de som befinner sig närmast formelns mittpunkt först. Varelser med 5 eller fler LT påverkas inte alls, och LT som inte räcker till för att söva nästa varelse är bortkastade. Till exempel, Wish-Wisha kastar formeln mot en grupp av tre groller. Varje groll har 2 LT och alla befinner sig inom 3 meter från den centrumpunkt hon kastar formeln mot. Två groller (=4 LT) måste klara sina räddningsslag eller somna. Den tredje förblir opåverkad eftersom det inte finns kraft nog till ytterligare LT.

Sovande varelser räknas som hjälplösa motståndare. Sovande varelser vaknar om man slår på eller skadar dem, men vanligt oväsen väcker dem inte. Att väcka en sovande varelse är en normal handling (en variant på handlingen Bistå en annan).

Sömn kan inte påverka (och hoppar därför över) medvetlösa varelser och varelser som är immuna mot sinnespåverkande formler.

OBS: Extra livspoäng spelar ingen roll när man avgör hur många LT en varelse har. En rese med 4t8+11 livspoäng har fortfarande bara 4LT och kan påverkas av formeln.

Materiell komponent: En nypa fin sand, några rosenblad eller en levande syrsa.

Tala med djur

Spådom

Grad: Brd 3, Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Du kan förstå och göra dig förstådd med djur. Du kan ställa frågor och erhålla svar från djuren, men formeln gör inte djuren vänligare eller samarbetsvilligare än vanligt. Dessutom kommer listiga och vaksamma djur att svara undvikande, medan dummare djur kommer att ge dumma svar. Om djuret är vänligt sinnat, finns det en chans att det vill göra dig en tjänst. Denna chans bedöms av SL.

Tala med döda

Nekromanti [Språkberoende]

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 3 meter

Mål: En död varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Du ger ett sken av liv åt ett lik, så att det kan besvara dina frågor. Du kan ställa maximalt en fråga per två kastargrader. Frågor som du inte ställer innan varaktigheten upphör går förlorade. Likets kunskaper är begränsat av vad varelsen kände till i livet, inklusive de språk den talade. Dess svar brukar vara kortfattade och kryptiska. Om varelsens livsåskådning i livet var en annan än din, erhåller liket ett Viljoräddningsslag (som om det fortfarande levde) för att motstå formeln.

Om liket redan varit utsatt för *tala med döda* den senaste veckan, misslyckas formeln automatiskt. Du kan använda denna formel på någon som varit död hur länge som helst, men liket måste vara förhållandevis intakt för att kunna besvara dina frågor. Ett mindre välbevarat lik kan möjligtvis ge ofullkomliga svar (till omfattning eller korrekthet), men liket måste alltid ha en mun för att överhuvudtaget kunna svara.

Lägg märke till att denna formel inte verkligen låter dig tala med den avlidne (vars själ redan är långt borta). Den bygger istället på den kunskap som finns lagrad i den döda kroppen. Den animerade kroppen behåller ett avtryck av den själ som en gång bebodde den, och kan därför besvara frågor utifrån den kunskap varelsen hade när den levde. Liket kan dock inte lära sig någon ny kunskap. Faktiskt kan det inte ens komma ihåg att det blivit utfrågat.

Lik som blivit förvandlade till en vandöd varelse kan inte utfrågas med hjälp av en *tala med döda*.

Tala med växter

Spådom

Grad: Brd 4, Drd 3, Jgr 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 minut/kastargrad

Du kan förstå och göra sig förstådd med växter—både normala växter och växtvarelser. Du kan ställa frågor och erhålla svar från växterna. En normal växts uppfattningsförmåga är något begränsad, så den lär inte kunna ge några detaljerade beskrivningar av varelser som passerat eller besvara frågor om vad som hänt bortom dess omedelbara närhet.

Formeln gör inte växtvarelser vänligare eller samarbetsvilligare än vanligt. Dessutom kommer listiga och vaksamma växtvarelser att svara undvikande, medan de dummare kommer att ge dumma svar. Om växtvarelsen är vänligt sinnad, finns det en chans att den vill göra dig en tjänst. Denna chans bedöms av SL.

Tankesköld

Avsvärjelse

Grad: Skydd 8, Mag/Trk 8**Komponenter:** V, S**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Kort (6m + 1m/kastargrad)**Mål:** En varelse**Varaktighet:** 1 dygn**Räddningsslag:** Vilja upphäver (harmlös)**Formelmotstånd:** Ja (harmlös)

Målet för denna formel blir helt skyddad från alla föremål och formler som avläser, upptäcker eller påverkar känslor eller tankar. Denna formel skyddar mot såväl sinnespåverkande formler som informationsinsamlade spådomar och liknande effekter. *Tankesköld* kan även överlista *begränsad önskning*, *mirakel* och *önskning* när de används på ett sätt så att de försöker påverka målets sinne eller tillskansa sig information om honom. När det gäller varseblivning som genomsöker det område varelsen befinner sig i, kommer *tankesköld* att se till att han helt enkelt inte upptäcks. Försök till varseblivning som riktas direkt mot den skyddade varelsen, misslyckas helt.

Tashas hejdlösa skratt

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 1, Mag/Trk 2**Komponenter:** V, S, M**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Kort (6m + 1m/kastargrad)**Mål:** En varelse (se texten)**Varaktighet:** 1 runda/kastargrad**Räddningsslag:** Vilja upphäver**Formelmotstånd:** Ja

Denna formel får målet att drabbas av ett okontrollerbart skrattanfall. Det kollapsar i paroxysmer av vansinniga gapskratt och blir liggande på marken. Målet kan inte utföra några handlingar alls medan det skrattar. Efter att formelns varaktighet upphört, kan målet på nytt agera normalt.

Varelser med Intelligens 2 eller lägre påverkas inte. En varelse vars typ (såsom humanoid eller drake) är annorlunda än din erhåller en fördel av +4 på räddningsslaget eftersom humor är svår att översätta.

Materiell komponent: Små gräddbakelser som kastas mot målet samt en fjäder man viftar med i luften.

Telekinesi

Förvandling

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: Se texten

Varaktighet: Koncentration (max 1 runda/kastargrad) eller ögonblicklig (se texten)

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål) eller Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (föremål) (se texten)

Du kan förflytta saker med mental kraft. Beroende på vilken version du väljer när du kastar formeln, kan den ge en mjuk fortlöpande kraft, utföra någon stridsmanöver eller ge en kort våldsamt knuff.

Fortlöpande kraft: En fortlöpande kraft förflyttar en varelse eller ett föremål som väger maximalt 12 kg per kastargrad (maximalt 180 kg) en sträcka av 6 meter (eller mindre) per runda. En varelse kan motstå denna kraft mot sig själv eller ett föremål i sin ägo genom ett lyckat Viljeräddningsslag eller formelmotstånd.

Denna version av formeln varar i 1 runda per kastargrad, men bara så länge som du koncentrerar dig. Målet kan förflyttas vertikalt, horisontellt eller något däremellan. Det kan inte förflyttas bortom formelns räckvidd. Om det händer, upphör formelns varaktighet omedelbart. Om du av någon anledning släpper din koncentration, upphör genast formelns varaktighet.

Ett föremål kan manipuleras telekinetiskt som om du höll det i din ena hand. Till exempel kan du dra i en spak eller ett rep, vrida om en nyckel, rotera ett ratt och så vidare om den nödvändiga kraften är inom viktbegränsningen. Du kan till och med ha en möjlighet att knyta upp enkla knutar, fast sådan finmotorik kräver ett test av Intelligensen (SG bestäms av SL).

Stridsmanöver: Alternativt kan du, en gång per runda, använda formelns kraft till att utföra en tjurussning, avvärpning, brottning (även läsning) eller fällning. Hantera dessa manövrer som vanligt, förutom att du inte orsakar någon gratisattack med dem, du använder din kastargrad istället för din grundattackfördel (vid avvärpning och brottning), du använder din Intelligensjustering (för magiker) eller Utstrålningsjustering (för trollkonstnärer) istället för Styrkejustering eller Händighetsjustering och ett misslyckade tillåter inte målet att kontra (vid avvärpning eller fällning). Inget räddningsslag ges mot dessa attacker, men formelmotstånd gäller som vanligt. Denna version av formeln varar i 1 runda per kastargrad, men bara så länge som du koncentrerar dig.

Våldsamt knuff: Alternativt kan du välja att spendera all kraft i en enda runda. Du kan slunga iväg ett eller fler föremål eller varelser som alla befinner sig inom räckvidden och inom 3 meter från varandra mot något mål inom 3 meter per kastargrad (räknat från den varelse eller det föremål som är längst bort från målet). Du kan slunga iväg en total vikt på 12 kg per kastargrad (maximalt 180 kg).

Du måste lyckas med ett attackslag (ett per föremål eller varelse som slungas) för att träffa målet. Attackfördelen är din GAF + din Intelligensjustering (för magiker) eller din Utstrålningsjustering (för trollkonstnärer). Slungade vapen ger normal skada (ingen fördel av Styrka), förutom pilar och lod som bara räknas som dolkar när de används så här. Andra föremål ger skada beroende på sin natur, från 1 poäng skada per 12 kg (för mindre farliga saker som tunnor) till 1t6 poäng skada per 12 kg (för hårda, massiva föremål som stenar).

Varelser som inte överskrider viktbegränsningen kan slungas iväg, men de erhåller ett Viljeräddningsslag för att motstå effekten och detsamma gäller om ett föremål i deras ägo är målet för formeln. Om en varelse på detta vis slungas mot en hård yta, erhåller den skada som om den fallit 3 meter (1t6 poäng skada).

Teleportation

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Mag/Trk 5, Resor 5

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och berörda föremål eller berörda villiga varelser

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel transporterar ögonblickligen dig till en annan plats som kan vara så långt bort som 150 kilometer per kastargrad. Färden måste vara inom samma existensplan. Du kan föra med dig föremål så länge som deras totala vikt inte överstiger din maximala last. Du kan också föra med dig en villig varelse av Medelstor storlek eller mindre (som inte bär på mer än sin maximala last) per tre kastargrader. En Stor varelse räknas som två, en Jättestor som fyra, en Gigantisk som åtta och en Kollosal som sexton varelser. Alla varelser som skall transporteras måste vara i kontakt med varandra och åtminstone en av dem måste vara i kontakt med dig. Som för alla andra målriktade formler där målet är du, får du själv inte slå räddningsslag mot den och ditt egen eventuella formelmotstånd påverkar den inte. Endast magiska föremål eller föremål i någon annan (ovillig) varelses ägo får räddningsslag och kan utnyttja formelmotstånd.

Du bör ha en ganska klar bild över belägenheten och utseendet hos destinationen. Du kan inte bara teleportera sig till krigsherrens tält, om du inte vet var det är, hur det ser ut och vad som finns i det. Ju klarare bild du har, desto troligare är det att transporten lyckas. Områden med starka fysiska eller magiska energier kan göra transporten betydligt riskfullare eller till och med omöjlig.

OBS: Teleportation är ögonblicklig förflyttning genom astralplanet. Allt som förhindrar astral förflyttning, förhindrar även teleportation.

För att se hur väl teleportationen fungerat, slå t% och jämför med följande tabell.

Grad av kännedom	På målet	Vid sidan av målet	Liknande område	Olycka
Mycket välkänt	01–97	98–99	100	—
Noggrant studerat	01–94	95–97	98–99	100
Betraktat	01–88	89–94	95–98	99–100
Sett en gång	01–76	77–88	89–96	97–100
Falsk destination (1t20+80)	—	—	81–92	93–100

Följande information ger definitioner för termerna i tabellen ovan.

Grad av kännedom: "*Mycket välkänt*" är en plats där du har varit ofta och där du känner dig som hemma. "*Noggrant studerat*" är en plats som du känner till väl, antingen för att du har varit där ofta eller att du har studerat det noggrant på annat vis (till exempel med varseblivning). "*Betraktat*" är en plats som du har sett mer än en gång, men utan att studera den speciellt noga. "*Sett en gång*" är en plats som du bara har sett en gång, kanske med hjälp av varseblivning eller liknande magi.

"*Falsk destination*" är en plats som inte existerar. Kanske har du sett en medveten villa med din varseblivning eller kanske platsen blivit förstörd eller så förändrad att du inte alls känner igen den längre. När du försöker transportera till en falsk destination, slå 1t20+80 för resultatet på tabellen istället för t%, eftersom det inte finns något riktigt mål att hamna på eller vid sidan av.

På målet: Du dyker upp exakt där du avsåg.

Vid sidan av målet: Du dyker upp på ett visst avstånd från den plats som du avsåg. Avståndet är 1t10 × 1t10 procent av den sträcka som föremålet skulle färdas. SL bestämmer slumpmässigt i vilken riktning från det avsedda målet du dyker upp (till exempel genom att slå 1t8 och låta 1 vara norrut, 2 nordöst, osv.). Om du försökte teleportera sig till en hamnstad och dyker upp 3 mil ut till havs, kan du få avsevärda problem.

Liknande område: Du dyker upp i ett område som har samma utseende eller tema som den avsedda platsen. Om du avsåg att dyka upp i ett tempel, kan du hamna i ett annat tempel istället. I allmänhet dyker du upp i det närmaste liknande området Om ett sådant område inte existerar inom räckvidden, misslyckas formeln istället.

Olycka: Du och allt annat som färdas med dig har blivit "omskakade" i överföringen. Varje resenär (varelse eller föremål) erhåller 1t10 poäng skada, och du slår på nytt för att se var ni dyker upp. Vid

dess omslag används 1t20+80. Varje gång "Olycka" blir resultatet, erhåller varje resenär ytterligare 1t10 poäng skada och du slår på nytt för destinationen.

Teleportation, högre

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Mag/Trk 7, Resor 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och berörda föremål eller berörda villiga varelser

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel transporterar ögonblickligen dig till en annan plats. Du kan föra med dig föremål så länge som deras totala vikt inte överstiger din maximala last. Du kan också föra med dig en villig varelse av Medelstor storlek eller mindre (som inte bär på mer än sin maximala last) per tre kastargrader. En Stor varelse räknas som två, en Jättestor som fyra, en Gigantisk som åtta och en Kollosal som sexton varelser. Alla varelser som skall transporteras måste vara i kontakt med varandra och åtminstone en av dem måste vara i kontakt med dig. Som för alla andra målriktade formler där målet är du, får du själv inte slå räddningsslag mot den och ditt egen eventuella formelmotstånd påverkar den inte. Endast magiska föremål eller föremål i någon annan (ovillig) varelses ägo får räddningsslag och kan utnyttja formelmotstånd.

Du måste åtminstone ha en pålitlig beskrivning av den plats du avser att teleportera dig till. Om du försöker teleportera sig med otillräcklig information (eller vilseledande information), försvinner du ett kort ögonblick och dyker sedan helt enkelt upp på samma plats igen. Områden med starka fysiska eller magiska energier kan göra transporten betydligt riskfullare eller till och med omöjlig.

OBS: Teleportation är ögonblicklig förflyttning genom astralplanet. Allt som förhindrar astral förflyttning, förhindrar även teleportation.

Teleportationscirkel

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: 0 meter

Effekt: En cirkel (1m radie) som teleporterar dem som aktiverar den

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du skapar ett cirkelformat område på golvet eller en annan horisontell yta, som teleporterar varje varelse som ställer sig inom det till en fastställd plats. Du fastställer denna plats när formeln kastas och kan inte ändra detta senare. Formeln misslyckas helt om du fastställer att den skall teleportera in i ett solitt föremål, till en plats som du inte känner till eller har en bra beskrivning av eller till en annan existens.

Själva cirkeln är knappt synlig och praktiskt omöjlig att upptäcka. Om du vill förhindra att folk aktiverar den av misstag, gör du bäst i att märka ut den på något vis.

En *teleportationscirkel* kan göras permanent med *föreviga*. En permanent *teleportationscirkel* som blir avaktiverad på något vis, förblir inaktiv i 10 minuter och fungerar därefter som vanligt.

OBS: Magiska fällor såsom *teleportationscirkel*, är mycket svåra att upptäcka och förstöra. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta en *teleportationscirkel* och sin

färdighet Förstöra anordning för att förstöra den. SG i vardera fallet är 25 + formelns grad, alltså 34 för teleportationscirkel.

Materiell komponent: Bärnstensdamm som måste täcka cirkelns yta (kostnad 1000 gp).

Teleportera föremål

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett berört föremål, maximalt 25kg/kastargrad och 75dm³/kastargrad

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel transporterar ögonblickligen ett föremål till en annan plats som kan vara så långt bort som 100 kilometer per kastargrad. Färden måste vara inom samma existensplan. Varelsor och magiska krafter kan inte transporteras av denna formel.

Du bör ha en ganska klar bild över belägenheten och utseendet hos destinationen. Ju klarare bild du har, desto troligare är det att transporten lyckas. Områden med starka fysiska eller magiska energier kan göra transporten betydligt riskfullare eller till och med omöjlig.

OBS: Teleportation är ögonblicklig förflyttning genom astralplanet. Allt som förhindrar astral förflyttning, förhindrar även teleportation.

För att se hur väl teleportationen fungerat, slå t% och jämför med följande tabell.

	På målet	Vid sidan av målet	Liknande område	Olycka
Grad av kännedom				
Mycket välkänt	01–97	98–99	100	—
Noggrant studerat	01–94	95–97	98–99	100
Betraktat	01–88	89–94	95–98	99–100
Sett en gång	01–76	77–88	89–96	97–100
Beskrivning	01–52	53–76	77–92	93–100
Falsk destination (1t20+80)	—	—	81–92	93–100

Följande information ger definitioner för termerna i tabellen ovan.

Grad av kännedom: *"Mycket välkänt"* är en plats där du har varit ofta och där du känner sig som hemma. *"Noggrant studerat"* är en plats som du känner till väl, antingen för att du har varit där ofta eller att du har studerat det noggrant på annat vis (till exempel med varseblivning). *"Betraktat"* är en plats som du har sett mer än en gång, men utan att studera den speciellt noga. *"Sett en gång"* är en plats som du bara har sett en gång, kanske med hjälp av varseblivning eller liknande magi. *"Beskrivning"* är en plats som du bara känner till från någon annans beskrivning eller en detaljerad karta.

"Falsk destination" är en plats som inte existerar. När du försöker transportera till en falsk destination, slå 1t20+80 för resultatet på tabellen istället för t%, eftersom det inte finns något riktigt mål att hamna på eller vid sidan av.

På målet: Föremålet dyker upp exakt där du avsåg.

Vid sidan av målet: Föremålet dyker upp på ett visst avstånd från den plats som du avsåg. Avståndet är 1t10 × 1t10 procent av den sträcka som föremålet skulle färdas. SL bestämmer slumpmässigt i vilken riktning från det avsedda målet föremålet dyker upp.

Liknande område: Föremålet dyker upp i ett område som har samma utseende eller tema som den avsedda platsen. Om du avsåg att föremålet skulle dyka upp i ett tempel, kan det hamna i ett annat tempel istället. I allmänhet dyker föremålet upp i det närmaste liknande området, men eftersom avstånd inte spelar någon roll, kan föremålet i princip dyka upp var som helst i världen.

Olycka: Föremålet erhåller 1t10 poäng skada, och du slår på nytt för att se var det dyker upp. Vid dessa omslag används 1t20+80. Varje gång "Olycka" blir resultatet, erhåller föremålet ytterligare 1t10 poäng skada och du slår på nytt för destinationen.

Om du så önskar, kan du även sända föremålet till en avlägsen plats på Eterplanet. I det fallet förblir den plats som föremålet försvann från svagt magiskt tills föremålet återförs. En framgångsrik *skingra magi* som kastas mot den plats föremålet försvann från, återför föremålet från Eterplanet.

Tensers förvandling

Förvandling

Grad: Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Du förvandlas till en veritabel stridsmaskin, men förlorar all magisk förmåga. Du kan inte längre kasta formler, inte ens från magiska föremål.

Du erhåller en förbättringsfördel av +4 på Styrka, Händighet och Fysik, en hårdhudsfordel av +4 på PK, en kompetensfordel av +5 på Fasthetsräddningsslag och vapenträning på alla enkla vapen och alla stridsvapen. Din grundattackfordel blir lika med din totala figurgrad (vilket kan ge dig ytterligare attacker).

Betrakta din förlorade magiska förmåga som om dina formellistor plötsligt är tomma. Du känner inte längre till några formler och har ingen åtkomst till de du har preparerat sedan tidigare.

Materiell komponent: Ett styrkeelixir som du dricker (och vars normala effekt ersätts av formeln).

Tensers svävande skiva

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Effekt: En skiva (1m diameter) av ren kraft

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du åkallar en lätt konkav, cirkulär skiva av ren kraft som följer med dig vart du går och som fungerar bra som bagagevagn. Skivan är 1 meter i diameter och ett par, tre centimeter djup i mitten. Den kan bära upp 50 kg per kastargrad. (Om den används för att frakta en vätska, rymmer den endast cirka 10 liter.) Skivan svävar fram cirka 1 meter över marken hela tiden och förblir alltid horisontell. Den följer efter dig med en förflyttning per runda som inte kan överskrida din normala fart. Om inte du bestämmer annat, håller den sig alldeles intill (1 meter bort) dig. Skivan upphör omedelbart att existera när formeln varaktighet upphör. Den upplöses också direkt om du rör sig utanför räckvidden (genom att röra sig för fort, teleportera sig eller liknande) eller om skivan hamnar mer än 1 meter över marken av någon anledning. När skivan försvinner, kommer det som den bar upp att falla till marken.

Materiell komponent: En droppe kvicksilver.

Tidsinställt eldklot

Åkallan [Eld]

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Utbredning (6m) ifrån godtycklig punkt

Varaktighet: Max 5 rundor (se texten)

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar ett hav av flammor som orsakar 1t6 poäng eldskada per kastargrad (maximalt 20t6) på alla varelser inom området. Obevakade föremål erhåller samma skada. Explosionen skapar nästan ingen tryckvåg, så det är ingen som slungas iväg av den. Formeln kan fås att detonera upp till 5 rundor efter att den kastats.

Du bestämmer på vilket avstånd eldklotet skall detonera. En glödande, ärtstor pärla far iväg från ditt pekfinger och kan fås att detonera omedelbart (i samma runda som den kastas) om du så önskar eller vid en tidpunkt upp till 5 rundor senare. Du väljer denna tidpunkt när formeln kastas och den kan inte ändras därefter. Om pärlan slår emot ett solitt hinder innan den nått sitt föreskrivna avstånd, detonerar den i ett hav av flammor vid den punkten.

Om du väljer att fördröja detonationen, ligger den glödande pärlan vid destinationen och väntar på att få släppa lös sin eld. En varelse kan plocka upp den och kasta den som ett kastvapen (avståndssteg 3 meter). Om varelsen gör detta när det är mindre än 1 runda kvar tills den detonerar, är det 25% chans att den detonerar där och då.

Om du försöker skjuta pärlan genom en trång öppning, måste du "träffa" öppningen med en beröringsattack på avstånd. I annat fall har pärlan slagit emot kanten och detonerar där.

Eldklotet antänder brännbara material och skadar obevakade föremål inom området. Det kan få metaller med låg smältpunkt, såsom bly, guld, silver och brons, att smälta. Om skadan som eldklotet orsakar på ett hinder (till exempel en dörr) är tillräcklig för att förstöra det, kommer flammorna att breda ut sig bakom hindret så långt som räckvidden tillåter (och ge full skada till allt och alla där). I annat fall stannar lågorna vid hindret, precis som alla andra formeffekter.

Materiell komponent: En liten hoprullad kula av fladdermusspillning och svavel.

Tillfoga livshotande skador

Nekromanti

Grad: Prs 4, Förstörelse 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ energi in, vilket orsakar 4t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +20).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga livshotande skador, mångfaldig

Nekromanti

Grad: Prs 8

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du låter negativ energi flöda ut, vilket orsakar 4t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +40) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga lätta skador

Nekromanti

Grad: Prs 1, Förstörelse 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ energi in, vilket orsakar 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +5).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga lätta skador, mångfaldig

Nekromanti

Grad: Prs 5, Förstörelse 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du låter negativ energi flöda ut, vilket orsakar 1t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +25) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga måttliga skador

Nekromanti

Grad: Prs 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ energi in, vilket orsakar 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +10).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga måttliga skador, mångfaldig

Nekromanti

Grad: Prs 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du låter negativ energi flöda ut, vilket orsakar 2t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +30) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga små skador

Nekromanti

Grad: Prs 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ energi in, vilket orsakar 1 poäng skada.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga svåra skador

Nekromanti

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

När du vidrör en levande varelse, flödar negativ energi in, vilket orsakar 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +15).

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tillfoga svåra skador, mångfaldig

Nekromanti

Grad: Prs 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja halv (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du låter negativ energi flöda ut, vilket orsakar 3t8 poäng skada +1 poäng per kastargrad (maximalt +35) på varje påverkad varelse.

Eftersom vandöda varelser tar sin kraft från negativ energi, läker denna formel motsvarande mängd på dem istället för att skada dem.

Tjocka

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En dimma (6m hög) som breder ut sig 6m ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Tjock, frätande dimma breder ut sig från den punkt du utser. Dimman blockerar normal syn och mörkersyn (men inte blindsyn) bortom 1 meter. Inne i dimman anses en motståndare 1 meter bort ha skyl (attacker drabbas av 20% misschans). Varelser som befinner sig längre bort i dimman har totalt skyl (50% misschans och anfallaren kan inte använda synen för att avgöra i vilken kvadratmeter fienden befinner sig).

Denna dimma är så tät att den hindrar förflyttning och alla varelser som försöker ta sig fram genom den rör sig med en fart av endast 1 meter och alla attackslag och skadeslag för närstridsattacker som utförs i dimman drabbas av en nackdel av -2. Dimman omöjliggör helt alla avståndsattacker (förutom magiska strålar och liknande), vilka ändå hade varit svåra mot ett mål man inte ser. En varelse eller ett föremål som faller genom denna dimma bromsas upp så att varje 3 meter fall genom dimman upphäver 3 meter som varelsen eller föremålet redan fallit innan. Så en krigare som faller från 15 meters höjd, där fallets sista 6 meter utgörs av *tjocka*, erhåller bara skada som om han föll 3 meter. Man kan inte utföra en glidning i *tjocka*.

Endast en kuling eller starkare vind (minst 14 m/s) kan skingra dessa tunga dimmor och det tar 1 runda att göra det.

Denna formel fungerar inte under vattnet.

Materiell komponent (trolleri): En nypa torkade, malda ärtor blandade med malda djurhovar.

Tjurstyrka

Förvandling

Grad: Prs 2, Drd 2, Pal 2, Mag/Trk 2, Styrka 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 poäng på Styrka, vilket ger normala förbättringar av attackslag och skadeslag i närstrid och andra användningar av Styrka.

Materiell komponent (trolleri): Några hårstrån eller en bit spillning från en ox eller tjur.

Tjurstyrka, mångfaldig

Förvandling

Grad: Prs 6, Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9 meter ifrån varandra.

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel ger varje påverkad varelse en förbättringsfördel av +4 poäng på Styrka, vilket ger normala förbättringar av attackslag och skadeslag i närstrid och andra användningar av Styrka.

Materiell komponent (trolleri): Några hårstrån eller en bit spillning från en ox eller tjur.

Trollbinda

Förtrollning (Förhåxning) [Språkberoende, Sinnespåverkande, Ljud]

Grad: Brd 2, Prs 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Godtyckligt antal varelser

Varaktighet: Maximalt 1 timma

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Om du redan har en grupp varelsers uppmärksamhet, kan du använda denna formel för att *trollbinda* dem. För att kasta formeln, måste du tala eller sjunga under en hel runda. Därefter kommer de påverkade varelserna att ge dig sin odelade uppmärksamhet och helt ignorera allt som händer omkring dem. De anses ha en vänlig attityd till dig under det att formeln varar. De som är av en ras eller religion som har anledning att tycka illa om dig, erhåller en fördel av +4 på räddningsslagen.

Varelser med 4 eller fler LT eller som har Visdom 16 eller mer, förblir medvetna om sin omgivning och anses ha en ointresserad attityd. De erhåller nya räddningsslag om de åser handlingar som de bekämpar.

Denna förtrollning varar så länge du talar eller sjunger, men aldrig mer än 1 timma. De som trollbinds av dig agerar inte alls medan du talar eller sjunger och inte heller under 1t3 rundor därefter medan de diskuterar och begrundar ämnet eller uppträdandet. De som inträder i området under föreställningen måste också lyckas med ett Viljeräddningsslag för att inte trollbindas. Föreställningen är över (men eftersnacket på 1t3 rundor gäller fortfarande) om du tappar koncentrationen eller gör något annat än talar eller sjunger.

Om de som inte trollbinds har ovänlig eller fientlig attityd mot dig, kan de samarbeta runt ett test av Utstrålning för att avbryta formeln. Detta test görs av den med högst Utstrålning och han erhåller en fördel av +2 för varje ytterligare buropare som lyckas med ett test av Utstrålning (SG 10). Detta häckande avbryter formeln om det vinner över din motställda test av Utstrålning. Endast en sådan utmaning kan göras per kastande av formeln.

Om någon av åhörarna blir attackerad (eller utsatt för någon annan öppet fientlig handling), avbryts formeln och publiken blir omedelbart ovänlig mot dig (eller fientliga om de har 4 eller fler LT eller Visdom 16 eller högre).

Trollpil

Åkallan [Kraft]

Grad: Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Maximalt fem varelser, som inte får vara mer än 4m ifrån varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En projektil av magisk energi far iväg från din fingerspets och träffar ofelbart sitt mål. Pilen gör 1t4+1 poäng skada.

Pilen träffar alltid, även om målet är i närstrid eller har delvis skydd eller skyl (d.v.s. under 100%). Specifika delar på en varelse kan inte vara målet för pilen. Döda ting (hänglås, etc) kan inte skadas av formeln.

För varje två kastargrader utöver den första erhåller du en extra pil. Du skjuter alltså iväg två pilar vid 3:e graden, tre pilar vid 5:e graden, fyra pilar vid 7:e graden och det maximala antalet av fem pilar vid 9:e graden. Om du kan skjuta iväg flera pilar, kan du rikta dem mot samma mål eller fördela dem mellan olika mål, precis som du önskar. En viss enstaka pil kan bara träffa ett mål. Du måste utse alla mål innan man slår för formelmotstånd och skada.

Trons sköld

Avsvärjelse

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel skapar ett skimrande, magiskt kraftfält som avvärjer attacker runt om den vidrörda varelsen. Formeln ger målet en avvärjningsfördel av +2 på PK, med en extra +1 på fördelen för varje sex kastargrader (maximalt +5 total fördel).

Trädform

Förvandling

Grad: Drd 2, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Med hjälp av denna formel kan du anta formen av ett Stort levande träd eller buskage eller en Stor död trädstam med några torra gamla grenar. Inte ens den noggrannaste inspektion kan avslöja att trädet i själva verket är en magiskt dold varelse. För alla normala tester framstår du som ett träd eller buske, men en *upptäcka magi* avslöjar en svag aura av Förvandling på trädet. Medan du är i trädform, kan du iakttaga allt som händer runt omkring dig precis som om du hade din normala gestalt, och dina livspoäng och räddningsslag föreblir dina normala. Däremot erhåller du en hårdhudsfordel av

+10 på PK, men å andra sidan blir din effektiva Händighet 0 och din fart 0. Du är immun mot fataliteter medan du är i trädform. Alla kläder och all utrustning förvandlas med dig.

Du kan avfärda formeln och återta din normala form som en fri handling.

Trädpassage

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Drd 5, Jgr 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Mål: Du

Varaktighet: 1 dag/kastargrad eller tills förbrukad (se texten)

Du erhåller förmågan att kliva in i ett träd och förflytta dig från dess insida till insidan av ett annat träd. Det första trädet du kliver in i och alla de du transporterar dig till måste alla vara av samma typ, måste alla vara levande och måste alla ha ett omfång som räcker för att rymma dig. Genom att kliva in i en ek (till exempel), känner du omedelbart till var alla andra ekar inom transportavstånd (se nedan) finns och kan välja att transportera dig till någon av dem eller att helt enkelt kliva ut ur det träd du kliv in i. Du kan transportera dig till vilket träd du vill av samma typ inom det avstånd som anges nedan:

Typ av träd	Transportavstånd
Ek, ask, idegran	1 km
Alm, lind	600 m
Andra lövträd	450 m
Barrträd	300 m
Övriga träd	150 m

Du kan utnyttja ett träd per kastargrad (både det träd han kliver in i först och det eller de träd han transporterar sig till räknas). Formeln varar tills dess varaktighet upphör eller tills du kliver ut ur ett träd. Varje transport mellan träd är en lång handling.

Du kan även välja att stanna kvar inne i ett träd utan att transportera dig vidare, fast inte längre än formelns varaktighet. Om det träd du gömmer dig i höggs eller bränns ner, dör du om du inte lämnar det innan illdådet är fullbordat.

Tungomål

Spådom

Grad: Brd 2, Prs 4, Mag/Trk 3

Komponenter: V, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel ger den vidrörda varelsen förmågan att tala och förstå språket hos varje intelligent varelse, antingen det är ett rasspråk eller ett regionalt språk. Naturligtvis kan varelsen endast tala ett språk i taget, även om den kan förstå många på en gång. *Tungomål* tillåter inte kommunikation med varelser som inte använder språk. Den berörda varelsen kan göra sig förstådd på så långt håll som dess röst når. Denna formel får inte de varelser som blir tilltalade på sitt eget språk att regera på något visst sätt.

Tungomål kan göras permanent med *föreviga*.

Materiell komponent: En liten lermodell av en trappstegspyramid som splittras när den verbala komponenten uttalas.

Tyst illusion

Illusion (Chimär)

Grad: Brd 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En chimär som inte kan vara större än $100\text{m}^3 + 25\text{m}^3/\text{kastargrad}$ (F)

Varaktighet: Koncentration

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt)

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en visuell illusion av ett föremål, en varelse eller en kraft såsom du föreställer dig det. Illusionen skapar inte ljud, lukt, yta eller temperatur. Du kan få illusionen att röra sig inom effektens begränsningar.

Tystnad

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 2, Prs 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Utflöde (6m) ifrån en varelse, ett föremål eller en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

När denna formel kastas, breder en kompakt tystnad ut sig i området. Allt ljud upphör, konversation blir omöjlig, formler med verbala komponenter kan inte kastas och inget oväsen vare sig lämnar, tränger in eller passerar genom det påverkade området. Formeln kan kastas på en punkt i luften, men den är orörig om den inte kastas på ett flyttbart föremål. Formeln kan även kastas på en varelse och effekten flödar då ut från denna och följer med den. En ovillig varelse kan undgå effekten med ett lyckat Viljeräddningsslag och kan även använda formelmotstånd. Föremål i en varelses ägo eller magiska föremål som utsänder ljud erhåller räddningsslag och kan använda formelmotstånd, men inte oönskade föremål och punkter i luften.

Törnen

Förvandling

Grad: Drd 3, Jgr 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: 36m^2 per kastargrad (F)

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Reflex delvis

Formelmotstånd: Ja

All marktäckande vegetation inom området blir väldigt hård och försedd med vassa spetsar utan att den ser annorlunda ut. I områden utan markvegetation, betar sig rötter och utlöpare på motsvarande vis. I allmänhet kan *törnen* kastas i alla utomhusmiljöer utom på öppet vatten, is, tjock snö, sandöken eller nakna klippor. Varje varelse som färdas till fots in i eller genom det påverkade området erhåller automatiskt 1t3 poäng skada för varje meter den färdas.

Varje varelse som blir skadad av denna formel, måste klara sitt Reflexräddningsslag för att inte ådra sig skador på ben och fötter (eller motsvarande) som sänker dess fart till hälften. Denna reduktion av

farten varar i 24 timmar eller tills varelsen erhåller någon slags magisk läkning (som också läker livspoäng som vanligt). En annan rollfigur kan avlägsna denna reducering genom att ta 10 minuter och sköta om såren och lyckas med ett test av Läkekonst mot formelns SG.

Törnen är en magisk fälla som inte kan desarmeras med färdigheten Förstöra anordning.

OBS: Magiska fällor såsom *törnen*, är mycket svåra att upptäcka. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta *törnen*. SG är 25 + formelns grad, alltså 28 (från en druid) eller 27 (från en jägare) för *törnen*.

Törnevägg

Besvärjelse (Skapelse)

Grad: Drd 5, Växter 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En vägg av törnbuskar, maximalt 25m³/kastargrad (F)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel skapar en vägg av sega, snåriga buskar försedda med sylvassa, decimeterlånga törnen. Varje varelse som försöker ta sig igenom en *törnevägg* (eller som tvingas in i en) drabbas av 25 poäng skada per runda av förflyttning, minus 1 poäng för varje poäng PK varelsen har. Händighetsfördel och duckafördelar räknas i detta sammanhang inte in i varelsens PK. (Varelser med PK 25 eller bättre utan att räkna Händighetsfördel eller duckafördelar, drabbas alltså inte av någon skada av närkontakten med en *törnevägg*.)

Du kan göra väggen så tunn som 1 meter, vilket ger dig 25m² *törnevägg* per kastargrad att placera ut. Väggen gör inte mindre skada för det, men en varelse som försöker pressa sig igenom kommer ju igenom väggen så mycket snabbare.

Varelser kan bara kämpa sig genom väggen långsamt genom att göra ett test av Styrka som en lång handling. För varje 3 poäng som resultatet översteg 20 kommer varelsen 1 meter framåt (men inte mer än sin normala fart), så en varelse som fick 27 på sitt test av Styrka kommer 2 meter framåt. Naturligtvis kommer varje försök att röra sig (lyckat eller misslyckat) att ge den skada som angivits ovan. En varelse som fångats i *törneväggen* kan välja att förbli orörlig för att undvika att drabbas av skada.

Varje varelse som befinner sig i det område som *törneväggen* skapas i, drabbas av skada som om den rört sig in i väggen och är sedan fången inne i den. För att kunna fly, måste den kämpa sig igenom väggen eller helt enkelt vänta på att formelns varaktighet upphör. Varelser med förmågan att röra sig genom naturliga törnbusksnår, överväxta områden och liknande terräng med normal fart, kan passera genom en *törnevägg* med normal fart utan att få någon skada.

En säker passage genom en *törnevägg* kan med stor möda röjas med hjälp av huggvapen. Genom att hugga sönder väggen kan man skapa en säker passage. Det tar 30 minuter för varje meter man röjer. Vanlig eld kan inte skada en *törnevägg*, men magisk eld bränner bort den på 10 minuter.

Sitt utseende till trots är en *törnevägg* inte egentligen en levande växt, så formler som påverkar växter har ingen effekt på den.

Ugglevisdom

Förvandling

Grad: Prs 2, Drd 2, Pal 2, Jgr 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

Den förvandlade varelsen blir klokare. Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 poäng på Visdom, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Visdomsbaserade och andra användningar av Visdom. Präster, druider, jägare och paladiner (och andra formelkastare som baserar sin magi på Visdom) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Visdomen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot.

Materiell komponent (trolleri): Några fjädrar eller en nypa spillning från en uggla.

Ugglevisdom, mångfaldig

Förvandling

Grad: Prs 6, Drd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

De förvandlade varelserna blir klokare. Denna formel ger varje påverkad varelse en förbättringsfördel av +4 poäng på Visdom, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Visdomsbaserade och andra användningar av Visdom. Präster, druider, jägare och paladiner (och andra formelkastare som baserar sin magi på Visdom) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Visdomen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot.

Materiell komponent (trolleri): Några fjädrar eller en nypa spillning från en uggla.

Upplåsa

Förvandling

Grad: Mag/Trk 2

Komponenter: V

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En dörr, lock eller liknande med en area som inte överstiger 1m²/kastargrad

Varaktighet: Ögonblicklig (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel öppnar upp en fastkärvad, låst, förbommad, *blockerad* eller *magikerlåst* dörr. Den fungerar även på fönster, lönn dörrar, lådor och kistor. Den kan även lösgöra svetsar, kedjor och bojor (under förutsättning att de håller en dörr eller lucka stängd). Om den används mot en *magikerlåst* dörr, bryter den inte formeln utan undertrycker bara dess effekt under 10 minuter. I övriga fall kommer dörren inte att låsa sig själv igen. *Upplåsa* kan inte höja ett sänkt fällgaller eller liknande och har heller ingen inverkan på rep, snaror, etc. Lägg märke till att effekten är begränsad till sin utsträckning. En 3:e gradens magiker kan kasta en *upplåsa* på en dörr som är högst 3m² (vilket omfattar de flesta enkla dörrar). Varje kastande av formeln kan avlägsna två hindrande företeelser. Sålunda skulle en dörr som är låst, förbommad och *blockerad* (eller låst av tre olika lås) kräva att man kastar två *upplåsa*.

Upplösa

Förvandling [Jord]

Grad: Drd 5, Mag/Trk 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Maximalt 50 m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent (se texten)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Nej

Denna formel förvandlar natursten av alla de sorter till motsvarande mängd gyttja. Om formeln kastas på en klippa, kommer den att kollapsa i en gyttjepöl. Magisk eller magiskt påverkad sten kan dock inte påverkas av formeln. Djupet hos gyttjan som bildas kan inte överstiga 3 meter. Varelser som inte kan sväva, flyga eller på annat sätt frigöra sig ur gyttjan sjunker ner till bröstet, vilket reducerar deras fart till 1 och ger dem en nackdel av -2 på attackslag och PK. Växtlighet ovanpå gyttjan kan bära upp varelser som kan klättra upp på den. Varelser som är stora nog för att gå på botten, kan ta sig fram genom gyttjan med kvarts fart. Riktigt stora varelser kan ta sig fram med halv fart.

Om upplösa kastas på taket i en grotta eller tunnel, kommer den bildade gyttjan att störta ner på golvet och bilda en meterdjup gyttjepöl där. Till exempel kan en 10:e gradens trollkonstnär förvandla 500m³ sten i taket till gyttja. Denna gyttja lägger sig på golvet och täcker en yta av 500m² (eftersom den är 1m djup). Den nedstörtande gyttjan ger 8t6 poäng skada till de som befinner sig direkt under (ett lyckat Reflexräddningsslag halverar skadan).

Slott och andra stora stenbyggnader är oftast immuna mot denna formels effekter, eftersom *upplösa* inte kan påverka bearbetad sten och inte kan nå djupt nog för att påverka byggnadens fundament. Däremot vilar små byggnader eller andra byggnadsverk ofta på stenfundament som går att nå och påverka med formeln. I det fallet kan *upplösa* ställa till stor skada.

Gyttjan varar till dess en framgångsrik *skingra magi* används eller den motsatta formeln, *härda*, används för att återge stenen sin substans—men inte nödvändigtvis dess form. Naturlig uttorkning förvandlar gyttjan till normal jord under loppet av några dagar. Den exakta tiden beror givetvis på temperatur, solinstrålning, vind och avrinning.

Materiell komponent (trolleri): Lera och vatten.

Upptäcka bevakning

Spådom

Grad: Brd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 12 meter

Område: Utflöde (12m) ifrån dig

Varaktighet: 24 timmar

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du blir omedelbart medveten om att du står under magisk bevakning genom *klarsyn/klarhörsel* eller *varseblivning*. Formelns effekt flödar ut från dig och rör sig med dig. Formeln avslöjar även *kristallkuler* och andra liknande magiska föremål. Du upptäcker varje magisk sensor inom området.

Om bevakningen härrör från en plats inom formelns område, får du även reda på denna plats. Om den däremot härrör från en plats utanför området, utför du och bevakaren motställda test av kastargraden. Om du vinner testet, erhåller du en vision av bevakaren och en känsla för dennes riktning och avstånd från den plats där du befinner dig.

Materiell komponent: En liten bit spegel och en liten hörlur av mässing.

Upptäcka djur eller växter

Spådom

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka en viss typ av djur eller växt inom en kvartscirkel som flödar ut från dig i den riktning du står vänd. Du måste tänka på en viss typ av djur eller växt när du använder denna formel. Varje runda kan du byta djur/växt om du så önskar. Mängden information du erhåller beror på hur länge du söker ett visst område och fokuserar på samma typ av djur/växt:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av just denna typ av djur eller växt i området.

2:a rundan: Antalet individer av denna typ inom området, och tillståndet för den friskaste individen.

3:e rundan: Tillståndet och platsen för varje individ inom området. Om ett djur/växt befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Tillstånd: I detta avseende skiljer man på fyra olika tillstånd:

Normalt: Har minst 90% av sina livspoäng, inga sjukdomar.

Dåligt: 30% till 90% av livspoängen kvar.

Svagt: Mindre än 30% av livspoängen kvar, drabbad av en sjukdom eller en försvagande skada.

Uruselt: 0 eller färre livspoäng kvar, dödligt sjuk eller lemlästad.

Om en varelse passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den svagare av de två.

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

SL bestämmer givetvis om en viss typ av djur eller växt finns närvarande eller inte.

Upptäcka gift

Spådom

Grad: Prs 0, Drd 0, Jgr 1, Pal 1, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål eller Område: En varelse eller ett föremål; eller en kub (1m×1m×1m)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan avgöra om en varelse, ett föremål eller ett område är förgiftad eller giftig. Du kan även avgöra den exakta typen av gift om du lyckas med ett test av Visdom (SG 20). Om du har färdigheten Hantverk(Alkemi) kan du testa denna (SG 20) om testet av Visdom misslyckas, men du kan också välja att testa Hantverk(Alkemi) innan du testar Visdom.

OBS: Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka godhet

Spådom

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling**Räckvidd:** 18 meter**Område:** Konformat utflöde**Varaktighet:** Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Nej

Du kan upptäcka närvaron av godhet. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av godhet.

2:a rundan: Antalet goda aurer (varelser, föremål eller formler) inom området och styrkan hos den starkaste. Om du är av ond livsåskådning, den starkaste auran är "överväldigande" (se nedan) och dess kraft (LT, kastargrad eller klassgrad hos källan) är minst dubbelt så hög som din figurgrad, blir du **bedövad** i 1 runda och formeln avbryts.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om en aura befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Styrkan hos en aura: En auras goda kraft och styrka beror på typen av god varelse eller föremål som utstrålar den och dess LT, kastargrad eller klassgrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Varelse/Föremål	Svag	Aurans kraft			Överväldigande
		Måttlig	Stark		
God varelse ¹ (LT)	10 eller lägre	11–25	26–50		51 eller högre
God utomvärlding (LT)	1 eller lägre	2–4	5–10		11 eller högre
Präst av en god gud ² (klassgrad)	1	2–4	5–10		11 eller högre
God formel eller magiskt föremål (kastargrad)	2:a eller lägre	3:e–8:e	9:e–20:e		21:a eller högre

¹ Utom utomvärldingar som har en egen rad i tabellen.

² Vissa rollfigurer som inte är präster kan också utstråla en liknande aura. Klassbeskrivningen anger i så fall detta.

Hur länge en aura dröjer kvar: En god aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka godhet* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en obetydlig aura (alltså svagare än svag). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka	Varaktighet för den kvardröjande auran
Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 ×10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

Kom ihåg att läkeelixir, motgift och liknande användbara ting inte är goda i sig—denna formel kan inte upptäcka dem.

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka kaos

Spådom**Grad:** Prs 1**Komponenter:** V, S, TeF**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** 18 meter**Område:** Konformat utflöde**Varaktighet:** Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)**Räddningsslag:** Inget**Formelmotstånd:** Nej

Du kan upptäcka närvaron av kaos. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av kaos.

2:a rundan: Antalet kaotiska aurore (varelser, föremål eller formler) inom området och styrkan hos den starkaste. Om du är av laglig livsåskådning, den starkaste auran är "överväldigande" (se nedan) och dess kraft (LT, kastargrad eller klassgrad hos källan) är minst dubbelt så hög som din figurgrad, blir du **bedövad** i 1 runda och formeln avbryts.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om en aura befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Styrkan hos en aura: En auras kaotiska kraft och styrka beror på typen av kaotisk varelse eller föremål som utstrålar den och dess LT, kastargrad eller klassgrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Varelse/Föremål	Svag	Aurans kraft		
		Måttlig	Stark	Överväldigande
Kaotisk varelse ¹ (LT)	10 eller lägre	11–25	26–50	51 eller högre
Kaotisk utomvärlding (LT)	1 eller lägre	2–4	5–10	11 eller högre
Präst av en kaotisk gud ² (klassgrad)	1	2–4	5–10	11 eller högre
Kaotisk formel eller magiskt föremål (kastargrad)	2:a eller lägre	3:e–8:e	9:e–20:e	21:a eller högre

¹ Utom utomvärldingar som har en egen rad i tabellen.

² Vissa rollfigurer som inte är präster kan också utstråla en liknande aura. Klassbeskrivningen anger i så fall detta.

Hur länge en aura dröjer kvar: En kaotisk aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka kaos* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en obetydlig aura (alltså svagare än svag). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka	Varaktighet för den kvardröjande auran
Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 × 10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka lag

Spådom

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka närvaron av lag. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av lag.

2:a rundan: Antalet lagliga aurore (varelser, föremål eller formler) inom området och styrkan hos den starkaste. Om du är av kaotisk livsåskådning, den starkaste auran är "överväldigande" (se nedan) och dess kraft (LT, kastargrad eller klassgrad hos källan) är minst dubbelt så hög som din figurgrad, blir du **bedövad** i 1 runda och formeln avbryts.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om en aura befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Styrkan hos en aura: En auras lagliga kraft och styrka beror på typen av laglig varelse eller föremål som utstrålar den och dess LT, kastargrad eller klassgrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Varelse/Föremål	Svag	Aurans kraft		Överväldigande
		Måttlig	Stark	
Laglig varelse ¹ (LT)	10 eller lägre	11–25	26–50	51 eller högre
Laglig utomvärlding (LT)	1 eller lägre	2–4	5–10	11 eller högre
Präst av en laglig gud ² (klassgrad)	1	2–4	5–10	11 eller högre
Laglig formel eller magiskt föremål (kastargrad)	2:a eller lägre	3:e–8:e	9:e–20:e	21:a eller högre

¹ Utom utomvärldingar som har en egen rad i tabellen.

² Vissa rollfigurer som inte är präster kan också utstråla en liknande aura. Klassbeskrivningen anger i så fall detta.

Hur länge en aura dröjer kvar: En laglig aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka lag* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en obetydlig aura (alltså svagare än svag). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka Varaktighet för den kvadröjande auran

Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 × 10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka lönndörrar

Spådom

Grad: Brd 1, Kunskap 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka lönndörrar, hemliga utrymmen och liknande. Endast korridorer, dörrar eller öppningar som speciellt konstruerats för att undgå upptäckt kan upptäckas av denna formel – en normal golvlucka under en tjock matta blir inte upptäckt. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av lönndörrar.

2:a rundan: Antalet lönndörrar och platsen för varje. Om en lönndörr befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Varje ytterligare runda: Öppningsmekanismen för en viss lönndörr som du studerar noggrant.

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka magi

Universell

Grad: Brd 0, Prs 0, Drd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka magiska aurer. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av magiska aurer.

2:a rundan: Antalet olika magiska aurer och styrkan hos den starkaste.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om föremålet eller varelsen som besitter auran är i din siktlinje, kan du testa din Formelkännedom för att avgöra vilken magiskola auran hör till. (Gör ett test per aura. SG 15 + formelgrad eller 15 + halva kastargraden om ingen uppenbar formelgrad finns.)

Magiska områden, många olika typer av magi eller mycket starka magiska utstrålningar kan göra det svårt att upptäcka svaga magiska aurer.

Styrkan hos en aura: En auras magiska kraft och styrka beror på en formels aktuella formelgrad eller ett föremåls kastargrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Formel/Föremål	Svag	Aurans styrka			Överväldigande
		Måttlig	Stark		
Aktiv formel (formelgrad)	3:e eller lägre	4:e–6:e	7:e–9:e		10:e eller högre (episk magi)
Magiskt föremål (kastargrad)	5:e eller lägre	6:e–11:e	12:e–20:e		21:a eller högre (artifakt)

Hur länge en aura dröjer kvar: En magisk aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka magi* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en **obetydlig** aura (alltså svagare än **svag**). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka **Varaktighet för den kvadröjande auran**

Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 × 10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den. Utomvärldingar och elementarer är inte magiska i sig, men om de är frammanade upptäcker man denna besvärjelse.

Upptäcka magi kan göras permanent med *föreviga*.

Upptäcka ondska

Spådom

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka närvaron av ondska. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av ondska.

2:a rundan: Antalet onda aurer (varelser, föremål eller formler) inom området och styrkan hos den starkaste. Om du är av god livsåskådning, den starkaste auran är "överväldigande" (se nedan) och dess kraft (LT, kastargrad eller klassgrad hos källan) är minst dubbelt så hög som din figurgrad, blir du **bedövad** i 1 runda och formeln avbryts.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om en aura befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Styrkan hos en aura: En auras onda kraft och styrka beror på typen av ond varelse eller föremål som utstrålar den och dess LT, kastargrad eller klassgrad. Om en aura passar in i mer än en kategori, kommer formeln att ange den starkare av de två.

Varelse/Föremål	Svag	Aurans kraft		
		Måttlig	Stark	Överväldigande
Ond varelse ¹ (LT)	10 eller lägre	11–25	26–50	51 eller högre
Vandöd (LT)	2 eller lägre	3–8	9–20	21 eller högre
Ond utomvärlding (LT)	1 eller lägre	2–4	5–10	11 eller högre
Präst av en ond gud ² (klassgrad)	1	2–4	5–10	11 eller högre
Ond formel eller magiskt föremål (kastargrad)	2:a eller lägre	3:e–8:e	9:e–20:e	21:a eller högre

¹ Utom utomvärldingar och vandöda som har en egen rad i tabellen.

² Vissa rollfigurer som inte är präster kan också utstråla en liknande aura. Klassbeskrivningen anger i så fall detta.

Hur länge en aura dröjer kvar: En ond aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka ondska* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en obetydlig aura (alltså svagare än svag). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Ursprunglig styrka **Varaktighet för den kvardröjande auran**

Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 ×10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

Kom ihåg att djur, fällor, gift och andra hotfulla saker inte är onda i sig—denna formel kan inte upptäcka dem.

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka snaror

Spådom

Grad: Drd 1, Jgr 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka enkla fallgropar, rasfällor, snaror som vilda djur gillrat (spindlar, myrlejon, etc.) och primitiva fällor gjorda av naturliga material (bambufällor, repsnaror, etc.). Formeln kan inte upptäcka komplexa fällor, fallluckor inräknade.

Formeln varnar även för vissa naturliga faror—kviksand (en snara), jordskreds fara (en rasfälla) eller liknande. Andra faror, såsom grottor som vattenfylls vid häftiga regn, en dåligt byggd hängbro som brister vid belastning eller en giftig växt, avslöjas inte. Formeln kan inte heller upptäcka magiska fällor (utom de som fungerar som snaror, fallgropar eller rasfällor), komplicerade mekaniska fällor eller fällor som blivit desarmerade och nu är ofarliga.

Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av faror.

2:a rundan: Antalet faror och platsen för varje. Om en fara befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Varje ytterligare runda: Den allmänna typen och utlösaren för en viss fara som studeras noggrant av dig.

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Upptäcka tankar

Spådom [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Kunskap 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Nej

Du kan avläsa ytliga tankar hos andra varelser. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av tankar (från medvetna varelser med en Intelligens av minst 1).

2:a rundan: Antalet tänkande sinnen och Intelligensen hos var och en. Om den högsta Intelligensen är 26 eller högre och minst 10 poäng högre än din egen Intelligens, blir du **bedövd** i 1 runda och formeln avbryts. Om ett sinne befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till det, men inte den exakta platsen.

3:e rundan: Ytliga tankar hos de sinnen som finns inom området. En varelse kan undgå att få sina tankar avlästa med ett lyckat Viljeräddningsslag. Resultatet av detta gäller tills varaktigheten upphör. Varelser med djurintelligens (1 eller 2) har enkla, instinktiva tankar som du kan uppfatta ("hungrig", "rädd", "arg", etc.).

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att lyssna efter tankar i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Fokus (trolleri): En kopparpeng.

Upptäcka vandöda

Spådom

Grad: Prs 1, Pal 1, Mag/Trk 1

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utflöde

Varaktighet: Koncentration, maximalt 1 minut/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du kan upptäcka auran av negativ energi som omger vandöda. Mängden information detta ger beror på hur länge du studerar ett visst område eller en viss varelse:

1:a rundan: Närvaron eller frånvaron av vandöda aurer.

2:a rundan: Antalet vandöda aurer inom området och styrkan hos den starkaste. Om du är av god livsåskådning, den starkaste auran är "överväldigande" (se nedan) och den vandöda varelsens antal LT är minst dubbelt så högt som din figurgrad, blir du **bedövd** i 1 runda och formeln avbryts.

3:e rundan: Styrkan och platsen för varje aura. Om en aura befinner sig ur sikte för dig, urskiljer du endast riktningen till den, men inte den exakta platsen.

Styrkan hos en aura: Styrkan hos en vandöd aura bestäms av LT hos den vandöda varelsen.

LT	Styrka
1 eller lägre	Svag
2–4	Måttlig
5–10	Stark
11 eller högre	Överväldigande

Hur länge en aura dröjer kvar: En vandöd aura dröjer sig kvar långt efter att dess källa försvunnit. Om en *upptäcka vandöda* kastas och används mot ett sådant område, indikerar den en obetydlig aura (alltså svagare än svag). Den tid en aura finns kvar i ett område beror på dess ursprungliga styrka:

Styrkan hos auran **Varaktighet för den kvardröjande auran**

Svag	1t6 rundor
Måttlig	1t6 minuter
Stark	1t6 × 10 minuter
Överväldigande	1t6 dygn

OBS: Varje runda kan du bestämma dig för att upptäcka saker i ett nytt område. Formeln kan genomtränga solid materia, men 25 cm sten, 2 cm vanlig metall (eller ett tunt lager bly) eller 1 meter trä eller jord blockerar den.

Materiell komponent (trolleri): En nypa gravjord.

Uppväcka

Förvandling

Grad: Drd 5

Komponenter: V, S, TeF, EP

Tidsåtgång: Ett dygn

Räckvidd: Beröring

Mål: Ett djur eller träd

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du väcker ett träd eller ett djur till mänsklig grad av medvetande. För att lyckas måste du klara ditt Viljeräddningsslag (SG 10 + målets LT, eller det antal LT trädet får när det väckts).

Det uppväckta djuret eller trädet är vänligt sinnat mot dig. Du har ingen speciell empati eller annan koppling med det djur eller träd du väckt upp, men det kommer att hjälpa dig med de uppgifter eller uppdrag som du ber om.

Ett uppväckt träd har samma egenskaper som ett animerat föremål, förutom att dess Intelligens, Visdom och Utstrålning alla är 3t6. Uppväckta träd erhåller förmågan att röra sina grenar, rötter och andra utväxter och har samma sinnen som en människa.

Ett uppväckt djur får 3t6 Intelligens, +1t3 Utstrålning och +2 LT. Dess typ förändras till magisk best (förstärkt djur). Ett uppväckt djur kan inte fungera som förtrogen, djurföljeslagare eller en paladins riddjur.

Ett uppväckt träd eller djur kan tala ett språk som du känner till, plus ytterligare ett språk som du känner till för varje poäng av Intelligensfördel det har (om någon).

EP-kostnad: 250 EP.

Uppväcka döda

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 5

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 1 minut

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd död varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du återger livet till en avliden varelse. Du kan återuppväcka varelser som varit döda i upp till 1 dygn per kastargrad. Dock måste målets själ vara fri och villig att återvända. Om själen inte är fri eller inte önskar återvända, fungerar formeln helt enkelt inte.

Att återvända till livet är en hård och utmattande resa. Målet för denna formel förlorar en grad när den återuppväcks, precis som om den förlorat en grad till en livstappande varelse. Denna förlorade grad kan inte återställas av någon magi. Om varelsen är 1:a graden, förlorar den 2 poäng Fysik istället (om detta reducerar dess Fysik till 0 eller lägre, kan den inte återuppväckas). Denna förlust av grader eller Fysik kan inte repareras på något vis (även om man naturligtvis kan tjäna in nya grader och höja sin Fysik på vanligt vis). En varelse som dog med preparerade formler kvar, har 50% chans att bli av med varje given formel när han återuppväckts, förutom de formler han förlorar när han förlorar en grad. En varelse som spontankastar formler (såsom en trollkonstnär eller bard) har 50% chans att bli av med varje givet formelutrymme, förutom de formelutrymmen han förlorar när han förlorar en grad.

En återuppväckt varelse vaknar med endast 1 livspoäng per LT hos varelsen. Varje grundegenskap som är skadad ner till 0, höjs till 1. Normalt gift och normala sjukdomar försvinner när varelsen återuppväcks, men inte magiska sjukdomar eller förbannelser. Även om formeln kan läka dödliga sår och reparera annan skada, måste kroppen av den varelse som skall återuppväckas vara komplett. Annars kommer saknade kroppsdelar att saknas även efter uppvaknandet. Ingen av den avlidnes utrustning eller andra ägodelar påverkas av denna formel på något vis.

En varelse som förvandlats till en vandöd varelse eller som dödats av dödsmagi, kan inte ges livet tillbaka av denna formel. Konstruktioner, elementarer, utomvärldingar och vandöda kan inte återuppväckas. Formeln kan inte återge livet till en varelse som dött av hög ålder.

Materiell komponent: Diamanter till ett värde av minst 5000 gp.

Uthärda elementen

Avsvärjelse

Grad: Prs 1, Drd 1, Pal 1, Jgr 1, Mag/Trk 1, Solen 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 24 timmar

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

En varelse som skyddas av *uthärda elementen* lider ingen skada av en varm eller kall miljö. Varelsen kan vistas behagligt i temperaturer från -45°C till $+80^{\circ}\text{C}$ utan att behöva göra några Fasthetsräddningsslag. Varelsens utrustning är skyddad på samma vis.

Formeln ger däremot inget skydd mot eld- eller köldskada och skyddar inte heller mot andra miljöfaror, såsom rök, syrebrist, osv.

Utmattande beröring

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du leder in negativ livskraft genom din beröring och tröttar ut offret. Du måste lyckas med en beröringsattack för att träffa målet.

Målet blir omedelbart **utmattad** under formelns varaktighet.

Formeln har ingen effekt på en varelse som redan är **utmattad**. Till skillnad mot det normala tillståndet, försvinner detta så fort formelns varaktighet upphör (om varelsen redan var **utmattad** innan, gäller förstås detta fortfarande).

Materiell komponent: En svettdroppe.

Utsläcka

Förvandling

Grad: Drd 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål eller Område: Ett eldbaserat magiskt föremål; eller 200m³ per kastargrad (F)

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget eller Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Nej eller Ja (föremål)

Denna formel används ofta för att släcka skogsbränder och liknande eldsvådor. Den utsläcker automatiskt alla icke-magiska eldar inom området. Formeln skingrar även eldformler inom området, fast du måste lyckas med ett test av kastargraden (med 1t20 +1 per kastargrad, maximalt +15) mot varje formel för att skingra den. SG för att skingra är som vanligt 11 + kastargraden för den formel man vill skingra.

Eldelementarer inom området drabbas av 1t6 poäng skada per kastargrad av formeln (maximalt 15t6, inget räddningsslag).

Alternativt kan du rikta formeln mot en enstaka formel eller magiskt föremål som skapar eller kontrollerar eld, såsom ett *eldklotsspö* eller *flammande svärd*. Detta föremål förlorar alla sina eldbaserade egenskaper i 1t4 timmar såvida det inte klarar sitt Viljeräddningsslag. (Artefakter är helt immuna mot denna effekt.)

Vaggsång

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Område: Levande varelser inom ett utbrott (3m radie)

Varaktighet: Koncentration + 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Varje varelse inom området som misslyckas med sitt Viljeräddningsslag blir genast dåsig och ouppmärksam. Detta ger offret en nackdel av -5 på tester av Lyssna och Upptäcka samt en nackdel av -2 på alla Viljeräddningsslag mot *sömn*. *Vaggsång* varar så länge du koncentrerar dig, plus ytterligare 1 runda per kastargrad därefter.

Vaktruna

Avsvärjelse

Grad: Prs 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål eller Område: Berört föremål; eller maximalt ½m² per kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent tills aktiverad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna mäktiga inskription skadar dem som träder in i, passerar eller öppnar det skyddade området eller föremålet. En *vaktruna* kan vakta en bro eller korridor, beskydda en ingång eller som en fälla på en skattkista eller låda.

Du bestämmer förutsättningarna för skyddet. Vanligtvis blir varje varelse som bryter skyddet utan att uttala den speciella lösenfrasen (som du bestämmer när du kastar formeln) utsatt för dess magi. Förutsättningarna kan kopplas till fysiska egenskaper (såsom längd eller vikt) eller typ av varelse, undertyp eller ras (såsom "gråbäke" eller "vidunder"). De kan också rätta sig efter livsåskådning (god, ond, lag, kaos) eller bara släppa igenom de av samma religion som dig. De kan dock inte fås att rätta sig efter klass, LT eller grad. Runor reagerar normalt på osynliga varelser, men inte på de som färdas eteriska. Flera vaktrunor kan inte kastas på samma område. Dock, om en byrå har tre lådor, kan en separat *vaktruna* placeras på varje.

När formeln kastas drar du upp de svagt glödande kraftlinjer som omgärdar runan och ramar in området. Runan kan fås att skydda ett område av godtycklig form så länge som den totala ytan inte överskrider den tillåtna. När formeln kastats färdigt, blir både runan och inramningen i det närmaste osynliga.

Runor kan inte utlösas i förväg genom att, till exempel, hålla en lång stång (eller ett magiskt dito) framför sig. Däremot kan de skingras och formeln ersättare, *omdaning*, *förvandla saker* och *oupptäckt* kan lura en *vaktruna*. Normala förklädnader kan det dock inte.

Läsa magi tillåter att man identifierar runan genom ett test av Formelkännedom (SG 13). Identifiering av runan utlöser den inte och gör att man förstår runans natur (version och typ av skada eller lagrad formel).

OBS: Magiska fällor såsom *vaktruna*, är mycket svåra att upptäcka och förstöra. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta en *vaktruna* och sin färdighet Förstöra anordning för att förstöra den. SG i vardera fallet är 25 + formelns grad, alltså 28 för *vaktruna*.

Beroende på vilken version du väljer, gör en runa antingen direkt skada på en inkräktare eller aktiverar en lagrad formel.

Skaderuna: En explosion av energi orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader på inkräktaren och alla inom 1 meter ifrån honom (maximalt 5t8). Denna skada är antingen eld, elektricitet, köld, ljud eller syra (ditt val när formeln kastas). De som utsätts för den kan halvera skadan med ett lyckat Reflexräddningsslag.

Formelruna: Du kan lagra en godtycklig skadlig formel av högst 3:e graden som du känner till i runan. Formelns kastargrad bestäms av den kastargrad du är när du kastar runan. Om formeln är målriktad, är målet alltid inkräktaren. Om formeln har ett område eller annan utbredd effekt (såsom ett moln), är området eller effekten centrerat vid inkräktaren. Om formeln frammanar varelser, dyker de upp så nära inkräktaren som möjligt och attackerar. Alla räddningsslag (och formelmotstånd) gäller som vanligt, fast SG för räddningsslaget baseras på vaktrunans grad.

Materiell komponent: Tänd rökelse som först pudrats med diamantpulver värt minst 200 gp används för att rita upp runan.

Vaktruna, högre

Avsvärjelse

Grad: Prs 6

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål eller Område: Berört föremål; eller maximalt 0,5m² per kastargrad (F)

Varaktighet: Permanent tills aktiverad (A)

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna mäktiga inskription skadar dem som träder in i, passerar eller öppnar det skyddade området eller föremålet. En *högre vaktruna* kan vakta en bro eller korridor, beskydda en ingång eller som en fälla på en skattkista eller låda.

Du bestämmer förutsättningarna för skyddet. Vanligtvis blir varje varelse som bryter skyddet utan att uttala den speciella lösenfrasen (som du bestämmer när du kastar formeln) utsatt för dess magi. Förutsättningarna kan kopplas till fysiska egenskaper (såsom längd eller vikt) eller typ av varelse, undertyp eller ras (såsom "gråbäke" eller "vidunder"). De kan också rätta sig efter livsåskådning (god, ond, lag, kaos) eller bara släppa igenom de av samma religion som dig. De kan dock inte fås att rätta sig efter klass, LT eller grad. Runor reagerar normalt på osynliga varelser, men inte på de som färdas eteriska. Flera vaktrunor kan inte kastas på samma område. Dock, om en byrå har tre lådor, kan en separat *högre vaktruna* placeras på varje.

När formeln kastas drar du upp de svagt glödande kraftlinjer som omgärdar runan och ramar in området. Runan kan fås att skydda ett område av godtycklig form så länge som den totala ytan inte överskrider den tillåtna. När formeln kastats färdigt, blir både runan och inramningen i det närmaste osynliga.

Runor kan inte utlösas i förväg genom att, till exempel, hålla en lång stång (eller ett magiskt dito) framför sig. Däremot kan de skingras och formeln ersättare, omdaning, förvandla saker och oupptäckt kan lura en *högre vaktruna*. Normala förklädnader kan det dock inte.

Läsa magi tillåter att man identifierar runan genom ett test av Formelkännedom (SG 13). Identifiering av runan utlöser den inte och gör att man förstår runans natur (version och typ av skada eller lagrad formel).

OBS: Magiska fällor såsom *högre vaktruna*, är mycket svåra att upptäcka och förstöra. En rackare (och bara en rackare) kan använda sin färdighet Leta för att hitta en *högre vaktruna* och sin färdighet Förstöra anordning för att förstöra den. SG i vardera fallet är 25 + formelns grad, alltså 28 för *högre vaktruna*.

Beroende på vilken version du väljer, gör en runa antingen direkt skada på en inkräktare eller aktiverar en lagrad formel.

Skaderuna: En explosion av energi orsakar 1t8 poäng skada per två kastargrader på inkräktaren och alla inom 1 meter ifrån honom (maximalt 10t8). Denna skada är antingen eld, elektricitet, köld, ljud eller syra (ditt val när formeln kastas). De som utsätts för den kan halvera skadan med ett lyckat Reflexräddningsslag.

Formelruna: Du kan lagra en godtycklig skadlig formel av högst 6:e graden som du känner till i runan. Formelns kastargrad bestäms av den kastargrad du är när du kastar runan. Om formeln är målriktad, är målet alltid inkräktaren. Om formeln har ett område eller annan utbredd effekt (såsom ett moln), är området eller effekten centrerat vid inkräktaren. Om formeln frammanar varelser, dyker de upp så nära inkräktaren som möjligt och attackerar. Alla räddningsslag (och formelmotstånd) gäller som vanligt, fast SG för räddningsslaget baseras på vaktrunans grad.

Materiell komponent: Tänd rökelse som först pudrats med diamantpulver värt minst 400 gp används för att rita upp runan.

Vampyrfingrar

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd levande varelse

Varaktighet: Ögonblicklig/1 timma (se texten)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Du måste lyckas med en beröringsattack i närstrid. Din beröring orsakar 1t6 poäng skada per två kastargrader (maximalt 10t6). Du erhåller själv tillfälliga livspoäng motsvarande den skada du gör. Dock kan du inte erhålla fler än offrets nuvarande livspoäng + 10, vilket ju är tillräckligt för att döda offret. Tillfälliga livspoäng försvinner efter 1 timma.

Vanhelga

Åkallan [Ond]

Grad: Prs 5, Drd 5

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: Ett dygn

Räckvidd: Beröring

Område: Utflöde (3m/kastargrad) ifrån berörd punkt

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Se texten

Denna formel gör en särskild plats eller byggnad till en ohelig plats. Detta innebär tre saker.

1. Alla varelser inom området är skyddade mot attacker från goda varelser, från mental kontroll och från frammanade eller tillkallade varelser. De skyddade varelserna erhåller en avvärjningsfördel av +2 på PK och en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. I båda fallen gäller fördelarna bara mot attacker från eller effekter skapade av goda varelser. Formeln förhindrar varje försök att besätta (till exempel från en *magisk behållare*) eller utöva mental kontroll (till exempel med *dominera person* eller andra förtrollningar som ger fortlöpande kontroll över offret) över den skyddade varelsen. Skyddet förhindrar inte att en formel eller en effekt som ger mental kontroll används, men skyddet förhindrar att kontrollen kan utövas. På liknande sätt förhindrar formeln att någon livskraft besätter någon skyddad varelse, men den jagar inte bort en sådan om den redan har besatt en varelse när formeln kastas. Denna effekt fungerar oberoende av livsåskådning.

Formeln förhindrar även kroppslig kontakt från frammanade eller tillkallade varelser. Det gör att alla attacker med naturliga vapen från sådana varelser misslyckas och för varelsen att rygga undan. Onda elementarer och utomvärldingar är immuna mot denna effekt. Skyddet mot kroppskontakt från frammanade eller tillkallade varelser upphör genast om den skyddade varelsen attackerar eller pressar barriären mot den utestängda varelsen. Formelmotstånd kan tillåta en varelse att övervinna detta skydd och kunna vidröra den skyddade varelsen.

Dessa effekter kan inte kombineras med *godhetsskydd* eller *godhetsbarriär*.

2. Alla tester av Utstrålning för att fördriva vandöda drabbas av en nackdel av -4 och tester av Utstrålning för att förmana vandöda erhåller en oheligfördel av +4. Formelmotstånd hjälper inte mot denna effekt. (OBS: Denna inskränkning gäller inte när en druid kastar formeln.)

4. Du kan välja att förstärka den oheliga platsen med ytterligare en formel. Denna andra formel varar i ett år och har effekt inom hela det vanhelgade området oberoende av dess normala varaktighet och område/effekt. Du kan bestämma om denna formels effekt gäller alla varelser, endast varelser som delar din religion eller livsåskådning eller varelser som tillhör en annan religion eller livsåskådning. När året är till ända, upphör formelns varaktighet, men den kan förnyas, eller ersättas av en annan, genom att man kastar *vanhelga* på nytt.

Formler som kan bindas till den oheliga platsen omfattar *avlägsna fruktan*, *avslöja lögn*, *dagsljus*, *dimensionsankare*, *dödsskydd*, *energiskydd*, *fri rörlighet*, *hjälp*, *injaga fruktan*, *motstå energi*, *mäktigt mörker*, *mörker*, *onda ögat*, *osynlighetsrensning*, *sanningscirkel*, *skingra magi*, *tungomål*, *tystnad*, *upptäcka godhet*, *upptäcka magi*, *uthärda elementen* och *välsignelse*. Räddningsslag och formelmotstånd kan gälla för en del av dessa formler. (Se respektive formels beskrivning för detaljer.)

Ett givet område kan bara mottaga en *vanhelga* (och dess bundna formel) i taget.

Vanhelga motverkar och skingrar *helga*.

Materiella komponenter: Örter, oljor och rökelse värda minst 1000 gp, plus ytterligare 1000 gp per grad hos den formel du vill binda till området.

Varseblivning

Spådom (Varseblivning)

Grad: Brd 3, Prs 5, Drd 4, Mag/Trk 4

Komponenter: V, S, M/TeF, F

Tidsåtgång: 1 timma

Räckvidd: Se texten

Effekt: Magisk sensor

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du kan se och höra en varelse, fastän den befinner sig hur långt bort som helst. Om varelsen klarar ett Viljeräddningsslag misslyckas försöket till varseblivning. Svårighetsgraden för räddningsslaget beror på hur väl du känner denna varelse och vilken slags fysisk ledtråd du har till varelsen. Om varelsen inte befinner sig på samma existensplan som du, erhåller den en fördel av +5 på räddningsslaget.

Kunskap

Justering på RS

Ingen¹

+10

I andra hand (du har hört talas om varelsen)

+5

I första hand (du har träffat varelsen)

0

Välkänd (du känner varelsen väl)

-5

¹ Du måste ha någon fysisk ledtråd till varelsen om du helt saknar kunskap om den.

Ledtråd

Justering på RS

Avbildning eller bild

-2

Ägodel eller klädesplagg

-4

Kroppsdela, hårlock, avklippta naglar, etc.

-10

Denna formel skapar en magisk sensor nära den sökta varelsen. Om varelsen misslyckas med sitt räddningsslag kan du se och höra varelsen och dess omedelbara omgivning (ungefär 3 meter åt alla håll runt varelsen). Om varelsen rör sig, följer sensorn efter med en fart upp till 45 meter. Om varelsen klarar sitt räddningsslag kan du inte göra något nytt försök på 24 timmar.

Som med alla spådomar (varseblivning) har sensorn din egen synförmåga, även magisk syn.

Dessutom har följande formler 5% chans per kastargrad att fungera när de kastas genom en

varseblivning: budskap, upptäcka godhet, upptäcka kaos, upptäcka lag, upptäcka magi och upptäcka ondska.

Materiell komponent (trolleri): Ett öga från en hök, örn eller rock, samt salpetersyra, koppar och zink.

Fokus (trolleri): En spegel av välarbetad och blankpolerat silver som kostar minst 1000 gp. Spegeln måste vara minst 1 meter hög och ½ meter bred.

Fokus (präst): En skål med vigvatten. Skålen måste vara värd minst 100 gp.

Fokus (druid): En naturlig vattensamling.

Varseblivning, högre

Spådom (Varseblivning)

Grad: Brd 6, Prs 7, Drd 7, Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Effekt: Magisk sensor

Varaktighet: 1 timma/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Du kan se och höra en varelse, fastän den befinner sig hur långt bort som helst. Om varelsen klarar ett Viljeräddningsslag misslyckas försöket till varseblivning. Svårighetsgraden för räddningsslaget beror på hur väl du känner denna varelse och vilken slags fysisk ledtråd du har till varelsen. Om varelsen inte befinner sig på samma existensplan som du, erhåller den en fördel av +5 på räddningsslaget.

KunskapIngen¹

I andra hand (du har hört talas om varelsen)

I första hand (du har träffat varelsen)

Välkänd (du känner varelsen väl)

Justering på RS

+10

+5

0

-5

¹ Du måste ha någon fysisk ledtråd till varelsen om du helt saknar kunskap om den.**Ledtråd**

Avbildning eller bild

Ägodel eller klädesplagg

Kroppsdela, hårlock, avklippta naglar, etc.

Justering på RS

-2

-4

-10

Denna formel skapar en magisk sensor nära den sökta varelsen. Om varelsen misslyckas med sitt räddningsslag kan du se och höra varelsen och dess omedelbara omgivning (ungefär 3 meter åt alla håll runt varelsen). Om varelsen rör sig, följer sensorn efter med en fart upp till 45 meter. Om varelsen klarar sitt räddningsslag kan du inte göra något nytt försök på 24 timmar.

Som med alla spådomar (varseblivning) har sensorn din egen synförmåga, även magisk syn. Dessutom fungerar följande formler genom sensorn: *budskap, läsa magi, tungomål, upptäcka godhet, upptäcka kaos, upptäcka lag, upptäcka magi och upptäcka ondska*.

Vattenandning

Förvandling

Grad: Prs 3, Drd 3, Mag/Trk 3, Vatten 3**Komponenter:** V, S, M/TeF**Tidsåtgång:** 1 handling**Räckvidd:** Beröring**Mål:** Berörda levande varelser (se texten)**Varaktighet:** 2 timmar/kastargrad (se texten)**Räddningsslag:** Vilja upphäver (harmlös)**Formelmotstånd:** Ja (harmlös)

Den förvandlade varelsen kan andas vatten utan besvär. Varaktigheten fördelas jämnt mellan de varelser du vidrör.

Förvandlingen innebär inte att varelsen inte kan andas luft som vanligt.

Materiell komponent (trolleri): En kort vasspipa eller ett sugrör.

Villkor

Åkallan

Grad: Mag/Trk 6**Komponenter:** V, S, M, F**Tidsåtgång:** Minst 10 minuter (se texten)**Räckvidd:** Personlig**Mål:** Du**Varaktighet:** 1 dygn/kastargrad eller tills uppfylld

Du kan binda en annan formel vid dig själv så att den senare formeln omedelbart aktiveras så snart *villkoret* uppfylls. Både *villkor* och den bundna formeln måste kastas samtidigt. Tidsåtgången på 10 minuter avser minimitiden för att kasta båda formlerna—om den bundna formeln har en längre tidsåtgång i sig självt, använder man den istället.

Den bundna formeln måste vara en som påverkar dig själv (*fjäderlätt, flyga, sväva, teleportation* eller motsvarande) och den får inte vara högre än en tredjedel av kastargraden (avrundat neråt, maximalt 6:e graden).

Förutsättningarna som uppfyller *villkoret* måste vara klart och enkelt angivna, men de får lov att vara allmänna och generella. *Villkoret* kommer att aktivera den bundna formeln, precis som om den kastades exakt i det ögonblick förutsättningarna uppfylls. Om förutsättningarna är alltför krångligt

eller omständligt specificerade kan hela formelkomplexet (*villkor* och den bundna formeln) bli så otympligt att det kollapsar istället för att aktiveras. Den bundna formeln aktiveras endast utifrån de angivna förutsättningarna, antingen du önskar det vid tillfället eller inte.

Du kan bara ha ett *villkor* aktivt i taget. Om du kastar ett nytt ovanpå ett gammalt, förstörs det gamla och ersätts av det nya.

Materiella komponenter: Den bundna formelns komponenter plus kvicksilver och en ögonfrans från en varelse med naturlig magianvändning.

Fokus: En statyett av en elefant snidad av elfenben och dekorerad med ädelstenar (värd minst 1500 gp). Du måste ha fokuset i din ägo för att *villkoret* skall fungera.

Villobild

Illusion (Bländverk)

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel efterliknar den medfödda förmågan hos villobesten — att se ut att befinna sig en halvmeter ifrån sin verkliga plats. Den berörda varelsen anses ha fullt skyl (motståndare får 50% misschans). Men, till skillnad från normalt skyl, är det uppenbart ungefär var han befinner sig, så motståndare behöver inte gissa i vilken kvadratmeter han finns. *Sannsyn* avslöjar hans verkliga plats.

Materiell komponent: En liten remsa av läder som snotts ihop till en ögla.

Vindfärd

Förvandling [Luft]

Grad: Prs 6, Drd 7

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Du och en berörd varelse/tre kastargrader

Varaktighet: 1 timma/kastargrad (A)

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du förvandlar sin kropp till en molnliknande substans och kan färdas genom luften med hög hastighet. Du kan ta andra varelser med dig på färden, men de är fortfarande enskilda varelser som agerar individuellt.

Normalt kan en vindvandrare röra sig med en fart av 3 meter med perfekt manövrerbarhet. Om vandraren så önskar kan magisk vind för med sig honom med en hastighet av upp till 180 meter per runda (100 km/h) med dålig manövrerbarhet. Han kan passera genom små hål och smala öppningar, även tunna springor, med allt det han bar på eller höll i händerna, så länge som formeln varar. Vandrarerna påverkas starkt av vinden och kan inte ta sig ner i vatten eller andra vätskor. Han kan inte heller hantera normala föremål eller aktivera magiska föremål, inte ens de den har med sig i molnform. Kontinuerligt verkande magiska föremål är fortfarande aktiva, men deras effekt kan ibland vara meningslös.

Vindvandrare är inte osynliga, men de ser dimmiga och genomskinliga ut. Om de klär sig helt i vitt, är det 80% chans att de misstas för vanliga moln, dimslöjor, etc.

En vindvandrare kan återta sin normala form när han så önskar och senare åter bli till moln. Varje förändring till eller från moln tar 5 rundor i anspråk. Du kan dock närhelst du önskar avfärda formeln, vilket avbryter den för alla vindvandarna. Du kan dessutom avfärda den för vissa vindvandrare och inte andra.

När en vindvandrare är i molnform, har han en skadereducering 10/magi och blir immun mot gifter och fataliteter. Han kan inte attackera fysiskt eller kasta formler med verbala, somatiska, materiella eller fokus-komponenter så länge han befinner sig i gasform. (Notera att detta fortfarande möjliggör vissa formler om de metamagiska knepen Tyst formel, Stillsam formel och/eller Undslippa material används.) Vandraren förlorar alla övernaturliga förmågor när han befinner sig i gasform. Om han har en beröringsformel aktiv, laddas den ur utan effekt när denna formel kastas.

Under formelns sista minut, sjunker en vindvandrare automatiskt ner mot marken med 18 meter per runda (alltså totalt 180 meter), men han kan sjunka snabbare om han så önskar. Denna höjdförlust fungerar som en varning för att formelns varaktighet är på väg att upphöra.

Vindpust

Åkallan [Luft]

Grad: Drd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Effekt: Linje av kraftiga vindar från dig ut till räckvidden

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Fasthet upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna formel åkallar en vind av kulingstyrka som startar vid din hand och blåser i den riktning du är vänd.

En Pytteliten eller mindre varelse kastas till marken och rullar iväg 3t4 meter. De erhåller 1 poäng bedövande skada för varje meter de rullas. Om varelsen flyger, tvingas den tillbaka 6t6 meter och erhåller 2t6 poäng bedövande skada av påfrestningen.

En Liten varelse vräks omkull och blir liggande av vindens kraft. Om varelsen flyger, tvingas den tillbaka 3t6 meter.

En Medelstor varelse kan inte röra sig mot vinden. Om varelsen flyger, tvingas den tillbaka 2t4 meter.

En Stor eller större varelse kan röra sig obehindrat av vinden.

En *vindpust* kan inte tvinga en varelse bakåt utanför sin räckvidd.

Alla varelser, oavsett storlek, drabbas av en nackdel av -4 på alla avståndsattacker och alla tester av Lyssna inom området som påverkas av *vindpust*.

Styrkan i denna vind är nog för att blåsa ut vaxljus, facklor och liknande oskyddade lågor. Den får skyddade lågor, såsom hos en lykta, att fladdra vilt och har 50% chans att utsläcka även dessa.

En vindpust kan göra allt det som en stark vind förväntas göra. Den kan skapa en smärtsam blästring av lös sand, fläkta en stor eld, välta omkull höga konstverk, kapsejsa en liten båt och blåsa bort gaser och ångor.

Vindpust kan göras permanent med *föreviga*.

Vindvägg

Åkallan [Luft]

Grad: Luft 2, Prs 3, Drd 3, Jgr 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Effekt: En vägg av vind, maximalt 3m bred/kastargrad och 1m hög/kastargrad (F)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Du åkallar en osynlig, vertikal vägg av starka vindar. Den är en halvmeter tjock och besitter stor kraft. Dess ursinne är nog för att blåsa bort fåglar som är mindre än en örn eller slita loss papper eller liknande ur händerna på folk. (Ett lyckat Reflexräddningsslag låter varelsen behålla greppet.) En flygande varelse som är Pytteliten eller Liten kan inte ta sig igenom väggen. Lösa ting, till och med klädesplagg, fladdrar uppåt av vindväggen. Pilar och lod böjer av uppåt och missar, medan andra normala projektiler som passerar genom vindväggen drabbas av 30% misschans. (Klippblock kastade av jättar, katapultstenar och liknande massiva projektiler påverkas dock inte.) Gaser, de flesta gasbaserade andedräktsvapen och varelser i gasform kan inte ta sig igenom vindväggen. Den är dock inget hinder för okroppsliga varelser.

Väggen måste alltid vara vertikal, men du kan forma den utmed en godtycklig linje på marken. Det är möjligt att skapa cylindriska eller kvadratiska vindväggar för att stänga in ett speciellt område. En 5:e gradens kastare kan, till exempel, skapa en vindvägg som är 15 meter bred (och 5 meter hög), vilket är nog med vind för att forma en cylinder med nästan 5 meters diameter.

Materiell komponent (trolleri): En liten solfjäder och en fjäder av exotiskt ursprung.

Vinterstorm

Åkallan [Kyla]

Grad: Drd 4, Mag/Trk 4, Vatten 5

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Cylinder (6m radie, 12m hög) runt en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Stora hagelstenar vräker ner under en hel runda och orsakar 3t6 poäng krosskada och 2t6 poäng köldskada på varje varelse inom området. Alla tester av Lyssna drabbas av en nackdel av -4 inom området och all förflyttning på marken sker med halv fart. När varaktigheten upphör försvinner allt hagel och det enda som blir bestående är skadan den gjorde.

Materiell komponent (trolleri): En nypa damm och några droppar vatten.

Virvelvind

Åkallan [Luft]

Grad: Luft 8, Drd 8

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En cyklon (3m diameter vid basen, 9m diameter vid toppen, 9m hög)

Varaktighet: 1 runda/kastargrad

Räddningsslag: Reflex upphäver (se texten)

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en kraftfull cyklon av ursinniga vindar som drar fram genom luften, längs marken eller över vattnet med en hastighet av 18 meter per runda. Du kan välja att koncentrera dig och kontrollera cyklonens minsta rörelse eller ge den ett enkelt program, såsom att röra sig rakt fram, zick-zacka fram, cirkla runt en punkt eller något liknande. Att styra en cyklons rörelser eller att förändra dess programmering är en normal handling för dig. *Virvelvinden* förflyttar sig alltid i ditt drag i initiativordningen. Om cyklonen kommer utanför formelns räckvidd, rör den sig i ett

slumpmässigt, okontrollerat mönster under 1t3 rundor—och hotar möjligtvis dig eller dina vänner—innan den upplöses. (Du kan inte återta kontrollen över cyklonen, även om den kommer inom räckvidden igen.)

Varje varelse av Stor eller mindre storlek som kommer i kontakt med *virvelvinden* måste klara ett Reflexräddningsslag för att inte erhålla 3t6 poäng skada. Medelstora eller mindre varelser som misslyckas med sitt första räddningsslag, måste lyckas med ett nytt Reflexräddningsslag för att inte lyftas upp av vinden och virvlas runt i den, vilket orsakar dem 1t8 poäng skada varje runda (utan fler räddningsslag). Du kan befälla *virvelvinden* att dumpa en varelse som virvlas runt i den när du vill, och den stackaren blir då avlämnad där *virvelvinden* råkar befinna sig just då.

Viskande vind

Förvandling [Luft]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 1,5 km per kastargrad

Område: Utbredning (3m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 timma/kastargrad eller tills fullbordad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du sänder ett meddelande med vinden till en viss plats. Den *viskande vinden* färdas till den angivna platsen, som måste vara känd av dig, inom räckvidden under förutsättning att den kan ta sig dit. (Den kan till exempel inte ta sig igenom väggar.) Vinden är mjuk och omärklig som en mild västanvind tills den når sitt mål. Där viskar den sedan fram sitt budskap eller vilket ljud du nu bestämt. Lägg märke till att vinden inte bryr sig om huruvida någon är där för att höra det—den bara framför det den skall. Därefter upplöses den. Du kan få vinden att framföra ett meddelande om högst 25 ord, få vinden att låta på något visst sätt under en runda eller helt enkelt låta den cirkla runt på platsen med ett susande ljud. Du kan få den att färdas så sakta som 1 km/h eller så snabbt som 10 km/h. Medan den lämnar sitt meddelande virvlar den ofarligt runt på platsen. Den *viskande vinden* kan inte kasta formler (inte ens sådana med endast verbala komponenter), uttala kommandoord eller på annat vis aktivera magiska effekter.

Vissna

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 8, Vatten 8

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Mål: Berörda levande varelser, som alla måste vara inom 18m

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet halv

Formelmotstånd: Ja

Denna formel får fuktighet att förångas ur kropparna på levande varelser, vilket orsakar 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 20t6). Detta är speciellt smärtsamt för vattenelementarer och växtvarelser, som istället erhåller 1t8 poäng skada per kastargrad (maximalt 20t8).

Materiell komponent (trolleri): En liten bit tvättsvamp.

Vrede

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Brd 2, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En villig levande varelse per kastargrad, som ingen får vara mer än 9m ifrån varandra

Varaktighet: Koncentration + 1 runda/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Varje påverkad varelse erhåller en moralfördel av +2 på Styrka och Fysik, en moralfördel av +1 på Viljeräddningsslag och en nackdel av -2 på PK. Effekten är i övrigt identisk med barbarers raseri, förutom att de påverkade varelserna inte blir utmattade när den tar slut.

Vrida trä

Förvandling

Grad: Drd 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: ½kg trä/kastargrad, allt inom 6m radie

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du får trä att böja och vrida sig, så att det tappar all form och styrka. En dörr vrider sig ur sin dörrkarm (eller fastnar stenhårt och kräver ett test av Styrka för att öppna, ditt val). En båt eller ett skepp springer läck. Avståndsvapen blir helt oanvändbara. Närstridsvapen som påverkas drabbas av en nackdel av -4 på attackslagen.

Du kan påverka ett Litet eller mindre föremål per kastargrad. Ett Medelstort föremål räknas som två, ett Stort som fyra, ett Jättestort som åtta, ett Gigantiskt som sexton och ett Kollosalt som trettio två föremål.

Alternativt kan du använda den här formeln till att räta ut trä (vrida det rätt igen) om det blivit skevt av denna formel eller på annat vis. *Reparera* är däremot helt oanvändbart för att få ordning på träföremål som påverkats av denna formel.

Du kan kasta den här formeln flera gånger för att påverka ett föremål som är för stort för att påverkas med en enstaka formel. Tills föremålet har blivit fullständigt påverkat lider det ingen som helst skada.

Vågor av kraftlöshet

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 7

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 18 meter

Område: Konformat utbrott

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Vågor av negativ energi far ut och gör alla levande varelser inom området **slutkörda**. Formeln har ingen effekt på en varelse som redan är **slutkörd**.

Vågor av utmattning

Nekromanti

Grad: Mag/Trk 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 9 meter

Område: Konformat utbrott

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Vågor av negativ energi far ut och gör alla levande varelser inom området **utmattade**. Formeln har ingen effekt på en varelse som redan är **utmattad**.

Vägleddning

Spådom

Grad: Prs 0, Drd 0

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut eller tills förbrukad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skänker gudomlig vägleddning till den varelse du vidrör. Varelsen erhåller en kompetensfördel av +1 på ett enda attackslag, räddningsslag eller test av någon färdighet. Man måste besluta sig för att använda fördelen innan tärningen slås. Om den inte använts innan varaktigheten upphör, är den bortkastad.

Vägvisning

Spådom

Grad: Brd 6, Prs 6, Drd 6, Kunskap 6, Resor 6

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 3 rundor

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Målet för den här formeln kan hitta den kortaste, fysiska vägen till en viss destination. Formeln fungerar bara med avseende på platser, inte varelser eller föremål på denna plats. Platsen måste även vara på samma existens som du befinner sig på när formeln kastas.

Formeln ger målet känslan för vilken riktning och vilka handlingar som är rätt för att nå den destination han söker. Denna formel befriar målet från formeln *labyrinth* på en enda runda.

Denna spådom är inställd på endast en varelse, inte hans följeslagare, och den förutsäger inget och andra varelsers agerande (till exempel vaktposter).

Väktarek

Förvandling

Grad: Drd 6

Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 10 minuter
Räckvidd: Beröring
Mål: Ett träd
Varaktighet: 1 dygn/kastargrad (A)
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna formel förvandlar en ek till en magisk beskyddare. Du kan bara kasta denna formel på en ek i taget—innan formelns varaktighet har upphört kan du inte kasta den på någon annan ek. Trädet som du kastar formeln på måste stå inom 3 meter från din boning, på en plats som är helig för dig eller inom 90 meter från någonting som du vill skydda.

Väktarek måste kastas på en frisk, Stor ek. Ett villkor som består av ett ord per kastargrad kan placeras på eken. Till exempel, "Anfall alla människor som kommer i närheten utan att först säga 'helig mistelkvist'" är ett tretton-ords villkor som du kan använda från 13:e graden och uppåt. När villkoret uppfylls animeras trädet till en trent. Egenskaper för en trent finns i Bok 3. (Om SL önskar kan han låta dig kasta *väktarek* på en mindre ek, och låta trenten bli motsvarande mindre.)

Om *väktarek* skingras, slår trädet omedelbart rot, var det än befinner sig vid tillfället. Om det befrias från förvandlingen av dig, försöker det först återvända till sin ursprungliga plats, innan det rotar sig igen.

Välsigna vapen

Förvandling
Grad: Pal 1
Komponenter: V, S
Tidsåtgång: 1 handling
Räckvidd: Beröring
Mål: Berört vapen
Varaktighet: 1 minut/kastargrad
Räddningsslag: Inget
Formelmotstånd: Nej

Denna förvandling får ett vapen att verka bättre mot onda fiender. Vapnet anses ha en magisk förbättringsfördel av +1 mot alla onda varelsers skadereducering och för att skada onda okroppsliga varelser (vapnet erhåller dock ingen förbättringsfördel). Vapnet räknas dessutom som gott, vilket innebär att det kan ignorera skadereduceringen hos vissa varelser (denna effekt undertrycker eventuell annan livsåskådning som vapnet redan har). Alla vapnets fatalitetsslag mot onda fiender lyckas automatiskt (så varje möjlig fatalitet är alltid en fatalitet). Enstaka pilar och lod kan förvandlas, men skjutvapen (såsom pilbågar) som förvandlas ger inte denna egenskap åt de projektiler det skjuter iväg.

Dessutom kommer alla vapnets fatalitetsslag mot onda fiender att lyckas automatiskt (så varje möjlig fatalitet är alltid en fatalitet). Denna sista effekt gäller inte ett vapen som redan har någon magisk effekt relaterad till fataliteter på sig, såsom en *vässad yxa* eller ett *dödligt svärd*.

Välsigna vatten

Förvandling [God]
Grad: Prs 1, Pal 1
Komponenter: V, S, M
Tidsåtgång: 1 minut
Räckvidd: Beröring
Mål: Berörd vattenbehållare
Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Denna förvandling uppfyller en flaska vatten (cirka en halv liter) med positiv energi, och förvandlar det därmed till vigvatten. Dessutom räknas vigvatten som välsignat, vilket betyder att det har speciella effekter på vissa varelser.

Materiell komponent: Silverpulver, värt minst 25 gp.

Välsignelse

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Prs 1, Pal 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 15 meter

Område: Alla vänner inom ett utbrott (15m) ifrån dig

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du och dina vänner erhåller en moralfördel av +1 på sina attackslag och en moralfördel av +1 på sina räddningsslag mot fruktan.

Välsignelse motverkar och skingrar *onda ögat*.

Värma metall

Förvandling [Eld]

Grad: Drd 2, Solen 2

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Metallutrustning hos en varelse/två kastargrader (alla varelserna måste vara inom 9m från varandra) eller 12 kg metall/kastargrad (all metall måste befinna sig inom 9m från all annan)

Varaktighet: 7 rundor

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Obevakade, icke-magiska föremål erhåller inga räddningsslag. Magisk metall är tillåten ett räddningsslag mot formeln. Ett föremål i någon varelses ägo, använder dennes räddningsslagsfördel (såvida inte dess eget är högre).

En varelse drabbas av eldskada om dess utrustning hettas upp. Den erhåller full skada om dess pansar påverkas eller om den håller i eller bär metall motsvarande minst en femtedel av dess egen vikt. Den erhåller bara minimal skada (1 eller 2 poäng, se tabellen nedan) om den inte bär metallpansar och den metall den håller i eller bär på inte uppgår till en femtedel av dess egen vikt.

Under formelns första runda, blir metallen mycket varm och obehaglig, men orsakar ingen skada (detta är samma effekt som i formelns sjunde och sista runda). Under andra rundan (och den sjätte och näst sista) orsakar den brännande värmen skada. Under den tredje, fjärde och femte rundan är metallen glödande och orsakar ännu mer skada, såsom tabellen anger.

Runda	Temperatur	Skada
1	Varm	Ingen
2	Brännande	1t4 poäng
3–5	Glödande	2t4 poäng
6	Brännande	1t4 poäng
7	Varm	Ingen

Varje kyla som är intensiv nog att skada varelsen upphäver eldskada från formeln (och vice versa) skadepoäng för skadepoäng.

Om den kastas under vattnet, orsakar den bara halv skada och får vattnet runt omkring att koka.
Värma metall motverkar och skingrar *kyla metall*.

Vässa

Förvandling

Grad: Brd 3, Mag/Trk 3

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: Ett vapen eller femtio projektiler (som alla måste vara i kontakt med varandra när formeln kastas)

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös, föremål)

Formelmotstånd: Ja (harmlös, föremål)

Denna formel gör ett vapen magiskt vässat, vilket ökar dess förmåga att orsaka allvarliga skador. Denna förvandling fördubblar vapnets fatalitetschans. En normal (20) fatalitetschans blir till 19–20. En fatalitetschans av 19–20 blir 17–20. En fatalitetschans på 18–20 blir 15–20. Denna formel fungerar bara på stick- och huggvapen och den staplar inte med sig själv. Om den kastas på pilar eller lod, räknas varje projektil bara som vässad för ett skott, antingen den träffar eller ej. (Räkna kaststjärnor som projektiler och inte som kastade vapen i detta sammanhang.)

Formeln effekt staplar inte med andra effekter som ökar ett vapens fatalitetschans, såsom knepet Förbättrad fatalitet.

Man kan inte kasta den här formeln på ett naturligt vapen.

Växtbarriär

Avsvärjelse

Grad: Drd 4

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 3 meter

Område: Utflöde (3m) ifrån dig

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad (A)

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

Denna formel skapar en osynlig, rörlig barriär runt dig som skyddar alla varelser inom området för attacker från växtvarer och animerade växter. Som med de flesta avsvärjelser, om man tvingar barriären mot en av de varelser den skyddar mot, kollapsar den omedelbart.

Växtförminskning

Förvandling

Grad: Drd 3, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Område: Se texten

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel kan kastas i två olika versioner:

Beskränning: Den första versionen får normal vegetation (buskar, gräs, klängväxter, lianer, ogräs, rankor, rötter, träd, törnesnår, etc.) inom Lång räckvidd (120 meter + 12 meter per kastargrad) att krympa ihop till en tredjedel av sin normala storlek och därigenom bli fria från varandra och mindre snåriga. Den påverkade vegetationen tycks ha blivit noggrant beskuren och rensad.

Du väljer om du vill att området skall vara en cirkel med radien 30 meter, en halvcirkel med radien 45 meter eller en kvartscirkel med radien 60 meter. Du kan även undanta vissa växter inom området som inte påverkas.

Missväxt: Den andra versionen påverkar alla normala växter inom en cirkel med radien 1 km, vilket får deras potentiella produktivitet under året att endast bli en tredjedel av den normala.

Växtförminskning motverkar och skingrar *växtkraft*.

Växtkraft

Förvandling

Grad: Drd 3, Växter 3, Jgr 3

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Område: Se texten

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Denna formel kan kastas i två olika versioner:

Tillväxt: Den första versionen får normal vegetation (buskar, gräs, klängväxter, lianer, ogräs, rankor, rötter, träd, törnesnår, etc.) inom Lång räckvidd (120 meter + 12 meter per kastargrad) att växa till och trassla ihop sig. Växterna tar i varandra så att svårforcerade snår bildas som man måste kämpa sig fram genom. All fart minskar till 1 för varelser av Medelstor storlek och mindre och till 2 för varelser av Stor storlek och större. (SL kan tillåta högre hastighet får mycket små eller mycket stora varelser.) Området måste ha buskar och träd inom sig för att denna formel skall fungera.

Du väljer om du vill att området skall vara en cirkel med radien 30 meter, en halvcirkel med radien 45 meter eller en kvartscirkel med radien 60 meter. Du kan även undanta vissa växter inom området som inte påverkas.

Rikedom: Den andra versionen påverkar alla normala växter inom en cirkel med radien 1 km, vilket får deras potentiella produktivitet under året att bli en tredjedel över den normala.

I många jordbruksbygder kastas denna formel i samband med firandet av vårens ankomst.

Växtkraft motverkar och skingrar *växtförminskning*.

Växtpassage

Besvärjelse (Teleportation)

Grad: Drd 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Obegränsad

Mål: Du och berörda föremål eller andra berörda villga varelser

Varaktighet: 1 runda

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Nej

Du och dina medresenärer kan kliva in i en normal växt (Medelstor eller större) och förflyttas till och kliva ut ur en annan växt av samma typ, oberoende av avstånd, på en enda runda. Båda växterna måste vara levande. Du behöver inte känna till växten som du vill transportera er till. Om du inte känner till var det finns en viss växt du vill transportera er till, behöver du bara ange riktning och

avstånd ("en ek 15 mil norrut") och formeln transporterar er så nära denna plats som möjligt. Om du känner till en viss växt som du vill transportera er till (till exempel, eken utanför din heliga lund), men denna växt inte längre lever, misslyckas formeln och ni kommer ut ur samma träd som ni klev in i.

Denna formel fungerar inte på växtvarer som krakelkomposter och trenter.

Om destinationsväxten förstörs just medan ni är på väg dit, dör ni och era döda kroppar faller ut ur växten.

Ångest

Nekromanti [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Prs 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: En levande varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver

Formelmotstånd: Ja

Denna förtrollning fyller en levande varelses sinne med hemsk vanda, vilket gör honom **uppskakad**.

Åsknedslag

Åkallan [Elektricitet]

Grad: Drd 5

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 runda

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Effekt: En eller flera 9 meter långa, vertikala blixtar

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Omedelbart när du kastat denna formel, och en gång per runda därefter, kan du nedkalla en meterbred, 9 meter lång, elektrisk urladdning som orsakar 5t6 poäng elektrisk skada. Urladdningen slår ner vertikalt mot den punkt du utser inom räckvidden (beräknas från den punkt du befinner sig på när du kallar ner den). Varje varelse i målrummet eller i urladdningens väg blir påverkad.

Du behöver inte nedkalla urladdningen omedelbart — du kan utföra andra handlingar, till och med kasta andra formler, innan du låter blixten slå ned. Dock måste du använda en normal handling (och koncentration) för att kalla ner blixten. Du kan totalt kalla ner det antal blixtar som motsvarar din kastargrad (maximalt 15 blixtar).

Om du befinner dig utomhus i ett stormigt område—en regnskur, moln och vindar, varmt och molnigt eller en tornado (inklusive den virvelvind som kan skapas av en djinn eller en luftelementar som är minst Stor)—orsakar varje blixtn 5t10 poäng elektrisk skada istället för 5t6.

Denna formel fungerar inomhus och under jord, men inte under vattnet.

Åskvigg

Åkallan [Elektricitet]

Grad: Mag/Trk 3

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 36 meter

Område: Linje ut till räckvidden

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Reflex halv

Formelmotstånd: Ja

Du släpper lös en kraftig elektrisk urladdning som orsakar 1t6 poäng elektrisk skada per kastargrad (maximalt 10t6) på varje varelse inom området. Urladdningen startar vid dina fingertoppar och far iväg utmed en rät linje 36 meter bort från dig..

Åskviggen antänder brännbara material och skadar oövevakade föremål i sin väg. Det kan få metaller med låg smältpunkt, såsom bly, guld, silver och brons, att smälta. Om skadan som *åskviggen* orsakar på ett hinder (till exempel en dörr) är tillräcklig för att förstöra det, kommer den att fortsätta bakom hindret så långt som räckvidden tillåter (och ge full skada till allt och alla där). I annat fall stannar den vid hindret, precis som alla andra formeffer.

Materiell komponent: En bit päls och en stav av bärnsten, kristall eller glas.

Återfödelse

Förvandling

Grad: Drd 4

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd död varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Med denna formel kan du föra tillbaka en varelse, som inte varit död mer än 1 vecka, till en ny kropp, under förutsättning att varelsens själ är villig att återvända. Om själen inte är fri eller inte önskar återvända, fungerar formeln helt enkelt inte.

Eftersom den döda varelsen återvänder i en helt ny kropp, är alla fysiska skador och åkommor förstås borta. Vilket skick varelsens kvarlevor är i, spelar ingen roll. Så länge som en liten del av kroppen finns kvar att kasta formeln på, kan varelsen återfödas, men denna del måste ha varit en del av varelsen vid dödsögonblicket. Magin i denna formel skapar en helt ny (vuxen) kropp för själen att bebo, utifrån de naturliga ämnen som finns runt omkring. Denna process tar 1 timma att fullborda. När kroppen är klar, återföds själen i den.

En återfödd varelse kommer ihåg det mesta av sitt tidigare liv och form. Han behåller sin Intelligens, Visdom och Utstrålning, såväl som alla klassförmågor, knep och färdigheter han hade tidigare. Hans klass, GAF, grundläggande räddningsslag och livspoäng är oförändrade. Styrka, Händighet och Fysik beror däremot delvis på hans nya kropp. Räkna först bort de rasjusteringar som rollfiguren hade tidigare (eftersom han inte längre är av den rasen) och använd sedan de justeringar som anges i tabellen nedan. Rollfigurens grad minskar med 1. Om rollfiguren bara var 1:a graden, drabbas han istället av en reduktion av sin Fysik med 2 poäng. (Om detta skulle ge honom en Fysik av 0 eller lägre, kan han inte reinkareras.) Denna förlust av grader eller Fysik kan inte repareras på något vis (även om man naturligtvis kan tjäna in nya grader och höja sin Fysik på vanligt vis).

Det är fullt möjligt att förändringen av rollfigurens grundegenskaper gör det svårt för honom att fortsätta inom den klass han tidigare tillhörde. Om detta händer kan det vara lämpligt för rollfiguren att bli en multiklassad rollfigur.

Om varelsen tidigare var humanoid bestäms hans nya inkarnation på tabellen nedan. Om han inte var humanoid tidigare, måste SL skapa en liknande tabell för att bestämma hans nya inkarnation.

En varelse som förvandlats till en vandöd varelse eller som dödsats av dödsmagi, kan inte ges livet tillbaka av denna formel. Konstruktioner, elementarer, utomvärldingar och vandöda kan inte återfödas. Formeln kan inte återföda en varelse som dött av hög ålder.

t%	Ny kropp	Sty	Hän	Fys
01–12	Alv	+0	+2	–2
13–24	Dvärg	+0	+0	+2

25–36	Gnom	–2	+0	+2	
37	Groll	+4	+0	+2	
38	Gryle	+4	+2	+2	
39–48	Halvalv	+0	+0	+0	
49–60	Halvling	–2	+2	+0	
61–70	Halvorch	+2	+0	+0	
71–74	Kobold	–4	+2	–2	
75–89	Människa	+0	+0	+0	
90–93	Orch	+4	+0	+0	
94	Troglodyt	+0	–2	+4	
95–98	Vätte	–2	+2	+0	
99	Ödlefolk	+2	+0	+2	
100	Annat	?	?	?	(SL bestämmer)

Den återfödda rollfiguren erhåller alla förmågor hos den nya kroppen, inklusive extraordinära, övernaturliga eller formelliknande specialförmågor, men inte de språk en sådan varelse talar normalt.

En *önsknings* eller ett *mirakel* kan återge en återfödd varelse sin ursprungliga form.

Materiell komponent: Exotiska oljor och smörjelser värda minst 1000 gp som kvarlevorna gnids in med.

Återställning

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 4, Pal 4

Komponenter: V, S, M

Tidsåtgång: 3 rundor

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla magiska effekter som tillfälligt reducerar målets grundegenskaper. Den avlägsnar också tillstånden **utmattad** och **slutkörd**. Formeln avlägsnar också alla negativa grader som drabbat målet, och återger honom även en grad han tidigare förlorat på grund av livstappning. Den tappade graden återställs endast om tiden som förflutit sedan den förlorades inte överstiger 1 dygn per kastargrad.

Återställning läker all tillfällig egenskapsskada och återställer alla poäng som har tappats permanent från en av målets grundegenskaper.

Dock kan formeln aldrig återge grader eller Fysikpoäng som förlorats på grund av död.

Materiell komponent: Diamantdamm värt 100 gp som strös över mottagaren.

Återställning, högre

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 7

Komponenter: V, S, EP

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel skingrar alla magiska effekter som reducerar målets grundegenskaper, alla magiska effekter som ger nackdelar på målets förmågor, läker all tillfällig egenskapsskada och återställer alla poäng som har tappats permanent från alla egenskaper. Den avlägsnar också tillstånden **utmattad** och **slutkörd** samt alla former av galenskap, förvirring och liknande mentala effekter. Formeln avlägsnar

också alla negativa grader som drabbat målet, och återställer honom till den högsta grad han erhållit. Detta återställer alltså grader som har tappats på grund av krafter eller varelser.

Dock kan formeln aldrig återge grader eller Fysikpoäng som förlorats på grund av död.

EP-kostnad: 500 EP.

Återställning, lägre

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 2, Drd 2, Pal 1

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 3 rundor

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Denna formel avlägsnar alla magiska effekter som tillfälligt reducerar en av målets grundegenskaper (såsom *svaghet*) eller läker 1t4 poäng egenskapsskada på en av målets grundegenskaper (såsom från gift eller en skuggas beröring). Den avlägsnar också tillståndet **utmattad** och reducerar **slutkörd** till **utmattad**. Den kan inte göra något åt permanent egenskapstappning (såsom från en vålnads beröring).

Återuppväcka

Besvärjelse (Läkning)

Grad: Prs 7

Komponenter: V, S, M, TeF

Tidsåtgång: 10 minuter

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd död varelse

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Inget (se texten)

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Du återger livet till en avliden varelse. Du kan återuppväcka varelser som varit döda i upp till 10 år per kastargrad. Vilket skick varelsens kvarlevor befinner sig i spelar ingen roll. Så länge som någon liten del av varelsens kropp fortfarande existerar, kan den återuppväckas, men den kroppsdel som används måste ha varit en del av varelsens kropp vid dess död. (Det fina damm som blir kvar efter en varelse som träffats av en *förinta* räknas som en liten del av dess kropp.) Dock måste målets själ vara fri och villig att återvända. Om själen inte är fri eller inte önskar återvända, fungerar formeln helt enkelt inte.

Att återvända till livet är en hård och utmattande resa. Målet förlorar en grad när han blir återuppväckt. Om han bara var 1:a graden, drabbas han istället av en reduktion av sin Fysik med 2 poäng. (Om detta skulle ge honom en Fysik av 0 eller lägre, kan han inte reinkareras.) Denna förlust av grader eller Fysik kan inte repareras på något vis (även om man naturligtvis kan tjäna in nya grader och höja sin Fysik på vanligt vis).

När formelkastandet är över, är varelsen levande med fulla livspoäng och hälsa i övrigt, samt utan förlust av preparerade formler eller formelutrymmen.

Ingen av den avlidnes utrustning eller andra ägodelar påverkas av denna formel på något vis.

Du kan återuppväcka en varelse som dödats av en dödseffekt eller någon som har förvandlats till en vandöd varelse och sedan förstörts. Konstruktioner, elementarer, utomvärldingar och vandöda kan inte återuppväckas. Formeln kan inte återge livet till en varelse som dött av hög ålder.

Materiella komponenter: Vigvatten och diamantpulver till ett värde av 10000 gp som strös över kvarlevorna.

Älvglans

Åkallan [Ljus]

Grad: Drd 1

Komponenter: V, S, TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Lång (120m + 12m/kastargrad)

Område: Varelser och föremål inom ett utbrott (1m) ifrån en godtycklig punkt

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja

En blek glöd omger de påverkade varelserna och föremålen. Påverkade föremål lyser med samma styrka som vaxljus. Påverkade varelser erhåller inte längre några förmåner av skyl från *flimmer*, normalt mörker (fast skyl från magiskt mörker gäller fortfarande), osynlighet, *villobild* eller liknande. Ljuset är för svagt för att ha någon speciell effekt på vandöda eller andra mörkrets varelser. Du kan välja när du kastar formeln om du vill att *älvglansen* skall vara blå, grön eller lila. Älvglansen skadar inte de påverkade varelserna eller föremålen på något vis.

Öde

Illusion (Inbillning) [Fruktan, Sinnespåverkande]

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Mellan (30m + 3m/kastargrad)

Mål: Godtyckligt antal varelser, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja misstro (vid närkontakt), sedan Fasthet delvis

Formelmotstånd: Ja

Endast målen för formeln kan se de inbillade varelserna som attackerar dem. Du ser endast en skugglik form, övriga åskådare ser inget alls. Målen erhåller först Viljeräddningsslag för att inse att varelserna inte är verkliga. Om ett mål misslyckas med detta, vidrör inbillningen honom och han måste klara ett Fasthetsräddningsslag för att inte dö av skräck. Även om han lyckas med det, erhåller han 3t6 poäng skada och blir **bedövad** i 1 runda. Offrets Styrka reduceras också med 1t4 poäng under 10 minuter.

Om ett mål för formeln lyckas med sitt Viljeräddningsslag och bär en Telepatihjälm, kan han sända hjärnspöket tillbaka mot dig. Du måste då själv försöka misstro det för att inte bli utsatt för dess dödliga skräck.

Ögonkast

Nekromanti [Ond]

Grad: Brd 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En levande varelse/runda

Varaktighet: 1 runda/tre kastargrader (se texten)

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Varje runda kan du drabba en varelse med styrkan hos din onda kraft. Beroende på målets antal LT har formeln upp till tre olika effekter.

LT	Effekt
10 eller fler	Äcklad
5–9	Panikslagen, äcklad
4 eller färre	Koma, panikslagen, äcklad

Effekterna räknas samman och verkar samtidigt.

Äcklad: Plötsligt illamående får grepp om målets kropp. Varelsen blir **äcklad** under 10 minuter per kastargrad. Denna effekt kan inte avlägsnas med en *bota sjukdom* eller *hela*, men *häva förbannelse* fungerar fint.

Panikslagen: Målet blir **panikslagen** under 1t4 rundor. När paniken upphör, kommer den att vara **uppskakad** under 10 minuter per kastargrad och blir automatiskt **panikslagen** igen om den under denna tid ställs öga mot öga med dig. Denna effekt räknas som Frukta.

Koma: Målet faller i djup dvala under 10 minuter per kastargrad, och går att väcka annat än genom att skingra magin. Denna effekt räknas inte som *sömn*, så den kan även påverka alver.

Formeln varar i 1 runda per tre kastargrader. Efter första rundan då du kastar formeln är det en kort handling att attackera en fiende med formelns kraft.

Önskning

Universell

Grad: Mag/Trk 9

Komponenter: V, EP

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Se texten

Mål, Effekt eller Område: Se texten

Varaktighet: Se texten

Räddningsslag: Se texten

Formelmotstånd: Ja

Detta är den mäktigaste formel en magiker eller trollkonstnär kan lära sig att kasta. Genom att bara uttala sin önskan, kan du förändra verkligheten så att den passar dig bättre. Även en *önskning* har dock sina begränsningar.

En önskning kan åstadkomma något av det följande:

- Efterlikna vilken trollformel som helst från magiker/trollkarlslistan, som är 8:e graden eller lägre, förutsatt att den inte är från en förbjuden skola (gäller specialister).
- Efterlikna vilken formel som helst, som är 6:e graden eller lägre, förutsatt att den inte är från en förbjuden skola (gäller specialister).
- Efterlikna vilken trollformel som helst från magiker/trollkarlslistan, som är 7:e graden eller lägre, även om den är från en förbjuden skola.
- Efterlikna vilken formel som helst, som är 5:e graden eller lägre, även om den är från en förbjuden skola.
- Upphäva de skadliga effekterna från andra formler, såsom *påbud/uppdrag* eller *galenskap*.
- Skapa ett icke-magiskt föremål, vars värde inte överstiger 25000 gp.
- Skapa ett magiskt föremål eller lägga till egenskaper hos ett redan magiskt föremål.
- Ge en varelse en inneboende fördel av +1 på någon grundegenskap. Två till fem *önskningar* som kastas direkt efter varandra kan ge en varelse en inneboende fördel av +2 till +5 på en grundegenskap (två önskningar för +2, tre för +3, osv.). Inneboende fördelar är ögonblickliga, så de kan inte skingras. OBS: En inneboende fördel kan inte uppgå till mer än +5 på en given grundegenskap och flera inneboende fördelar på samma grundegenskap staplar inte med varandra.
- Avlägsna skador och andra åkommor. En enstaka önskning kan bota en varelse per kastargrad och alla påverkade varelser måste botas från samma slags åkomma. Till exempel,

du kan läka all skada som alla i gruppen har drabbats av eller avlägsna alla gifter som påverkar medlemmarna i gruppen, men inte båda sakerna med samma *önskning*. En *önskning* kan aldrig återställa de erfarenhetspoäng som betalats för att kasta en viss formel eller den grad eller det Fysikpoäng som det kostat att återvända från de döda.

- Återuppliva döda. En *önskning* kan föra en död varelse tillbaka till livet på samma sätt som en *återuppväcka*. *Önskning* kan återuppliva en varelse vars kropp blivit fullständigt förstörd, men detta kräver två *önskningar*—en för att återskapa kroppen och en för att ge kroppen liv igen. En *önskning* kan dock inte förhindra att en rollfigur som återuppväcks förlorar en erfarenhetsgrad.
- Transportera resenärer. En *önskning* kan föra en varelse per kastargrad från vilken plats som helst i vilken existens som helst, till den plats du önskar inom samma existens. En ovillig resenär erhåller ett Viljeräddningsslag för att förhindra denna förflyttning och kan även använda formelmotstånd.
- Upphäva olycka. En *önskning* kan omintetgöra en enstaka nyss inträffad händelse. *Önsknigen* tvingar fram ett nytt tärningsslag för att ersätta ett tärningsslag som gjorts inom den senaste rundan (inklusive ditt senaste drag). Verkligheten anpassar sig efter detta nya resultat. Till exempel, *önsknigen* kan omintetgöra en motståndares lyckade räddningsslag, en fiendeattacks fatalitet (antingen attackslaget eller fatalitetsslaget), en väns missade räddningsslag, osv. Det nya tärningsslaget kan ju dock vara lika illa (eller värre) än det ursprungliga. Ett ovilligt mål erhåller ett Viljeräddningsslag för att förhindra denna förändring och kan även använda formelmotstånd.

Du kan önska dig mäktigare saker än detta, men det innebär risker. Magin i formeln kan då välja att uppfylla din önskan, fast på ett oönskat sätt. (*Önsknigen* kan ignorera din avsikt och tolka dig alltför bokstavligt. Den kan även utlämna viktiga, men icke uttalade delar av *önsknigen*.)

Efterliknade formler ger räddningsslag och användning av formelmotstånd som vanligt (fast räddningsslagens SG är ju för en 9:e gradens formel).

Materiell komponent: När du med *önskning* efterliknar en formel som kräver en materiell komponent som kostar mer än 10000 gp, måste du använda en sådan komponent.

EP-kostnad: Minst 5000 EP. När du med *önskning* efterliknar en formel som har en EP-kostnad, måste du betala det dyraste av den kostnaden eller 5000 EP. När du med *önskning* skapar eller förbättrar ett magiskt föremål, måste du betala dubbla den normala EP-kostnaden för att skapa eller förbättra föremålet utöver de 5000 EP som *önskning* kräver.

Öppna/Stänga

Förvandling

Grad: Brd 0, Mag/Trk 0

Komponenter: V, S, F

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En dörr eller liknande föremål som kan öppnas eller stängas

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Vilja upphäver (föremål)

Formelmotstånd: Ja (föremål)

Du kan få en dörr, en skattkista, en låda, en påse, en säck, en flaska eller någon annan behållare att öppna eller stänga (ditt val) sig. Om någonting hindrar denna aktivitet (såsom en bom över dörren eller ett lås på skattkistan) misslyckas formeln. Dessutom kan formeln endast öppna eller stänga saker som väger 15 kg eller mindre. Locket på en gigantisk skattkista eller en kolossal port är långt bortom denna formels förmåga.

Fokus: En mässingsnyckel.

Örneprakt

Förvandling

Grad: Brd 2, Prs 2, Pal 2, Mag/Trk 2

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Beröring

Mål: Berörd varelse

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

Den förvandlade varelsen blir säkrare och uttrycksfullare. Denna formel ger en förbättringsfördel av +4 poäng på Utstrålning, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Utstrålningsbaserade och andra användningar av Utstrålning. Trollkonstnärer och barder (och andra formelkastare som baserar sin magi på Utstrålning) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Utstrålningen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot.

Materiell komponent (trolleri): Några fjädrar eller en nypa spillning från en örn.

Örneprakt, mångfaldig

Förvandling

Grad: Brd 6, Prs 6, Mag/Trk 6

Komponenter: V, S, M/TeF

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En varelse/kastargrad, som alla måste vara inom 9m från varandra

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Vilja upphäver (harmlös)

Formelmotstånd: Ja

De förvandlade varelserna blir säkrare och uttrycksfullare. Denna formel ger varje påverkad varelse en förbättringsfördel av +4 poäng på Utstrålning, vilket ger normala förbättringar av tester av färdigheter som är Utstrålningsbaserade och andra användningar av Utstrålning. Trollkonstnärer och barder (och andra formelkastare som baserar sin magi på Utstrålning) som påverkas av denna formel erhåller inga extraformler av den ökade Utstrålningen, men SG för räddningsslagen mot de formler de kastar under tiden ökar däremot.

Materiell komponent (trolleri): Några fjädrar eller en nypa spillning från en örn.