

# Magibogen

## Sidste Søndag

En Liverollespilskampagne arrangeret af  
TRoA

Version: 2.10a



*Magibogen – Sidste Søndag*

*Udover dette er skrevet: Grundbogen.*

*Sidste Søndag er en liverollespilskampagne arrangeret af TRoA, Aalborg.*

*For kontaktoplysninger, se Grundbogen*

*Skrevet november 2006 – April 2008*

*Renoveret december 2016 – Juni 2018*

*ISBN 978-87-89699-05-9 - EAN 9788789699059 (hf)*

*ISBN 978-87-89699-05-9 - EAN 9788789699059 (pdf-fil)*

# Indholdsfortegnelse

<b>INDHOLDSFORTEGNELSE .....</b>	<b>4</b>
<b>INDLEDNING.....</b>	<b>7</b>
FORMÅLET MED SIDSTE SØNDAG .....	7
OPDELING I BØGER .....	7
INDHOLD I MAGIBOGEN .....	8
LÆSEVEJLEDNING .....	9
DISCLAIMER.....	9
TAK TIL.....	9
<b>INTENTIONERNE BAG MAGIREGLERNE.....</b>	<b>11</b>
MAGIBRUGERENS EVNER .....	11
FRAVALG AF FORMULARER.....	12
<i>Umulige</i> .....	12
<i>For meget abstraktion / offgame</i> .....	12
<i>Mange regler som alle skal kende</i> .....	12
<i>Påvirke mange spillere</i> .....	13
<i>Formularer som let kan misforstås</i> .....	13
TILVALG AF FORMULARER .....	13
<i>Offeret har indflydelse på effekten</i> .....	13
<i>Oplevelser skabes sammen</i> .....	14
AFRUNDING .....	14
<b>BAGGRUNDSMATERIALE FOR MAGI.....</b>	<b>15</b>
MAGIENS NATUR.....	15
TROLDMÆND .....	16
<i>Troldmandsmagi i historisk perspektiv</i> .....	16
<i>Troldmænd i samfundet</i> .....	17
<i>Hvad er troldmandsmagi?</i> .....	18
<i>De Otte Magikollegier</i> .....	18
<i>Faren ved Troldmandsmagi</i> .....	21
<i>Mørk Magi og Høj Magi</i> .....	22
PRÆSTER.....	23
<i>Hvad er præstemagi?</i> .....	23
<i>Præster i samfundet</i> .....	24
<i>Faren ved præstemagi</i> .....	24
<i>Hvilke guder kan jeg være præst for til Sidste Søndag?</i> .....	25
<b>REGLER FOR ALKYMI .....</b>	<b>28</b>
AT FREMSTILLE EN MIKSTUR.....	28
AT ANVENDE EN MIKSTUR.....	29
<i>Drik</i> .....	29
<i>Salve</i> .....	29
<i>Gift</i> .....	29
<i>Alkymister, lov og orden</i> .....	29
<b>EVNER FOR ALKYMI .....</b>	<b>30</b>
EVNER.....	30
MIKSTURER.....	31
<i>Flydende Førstehjælp</i> .....	31
<i>Læderklister</i> .....	31

<i>Mirakelkur</i> .....	31
<i>Slagbroderens Skål</i> .....	32
<i>Psykedelisk Bryg</i> .....	32
<i>Flydende Herbalisme</i> .....	32
<i>Metallurgistens Olie</i> .....	32
<i>Gyroskopisk Gløgg</i> .....	33
<i>Vidundermikstur</i> .....	33
<i>Tyrens Rus</i> .....	33
<i>Antimagisk Mikstur</i> .....	34
<b>REGLER FOR MAGI</b> .....	<b>35</b>
<b>TALENTER</b> .....	35
<b>AT ANVENDE MAGI</b> .....	35
<i>Magisk Kraft</i> .....	35
<i>Forbehold</i> .....	36
<i>Remse</i> .....	37
<i>Skalering</i> .....	38
<i>Varighed</i> .....	38
<b>TYPER AF FORMULARER</b> .....	38
<i>Ildkugler</i> .....	39
<i>Vindstød</i> .....	39
<i>Forhekselser</i> .....	39
<i>Besværgelser</i> .....	40
<i>Forbandelser</i> .....	41
<i>Øjeblikkelig</i> .....	41
<i>Lenritualer</i> .....	41
<i>Forkæmpere</i> .....	42
<i>Specielle</i> .....	42
<b>REMEDIER</b> .....	42
<i>Sådan laver du en Ildkugle</i> .....	42
<i>Sådan laver du et armbind</i> .....	43
<i>Andre remedier</i> .....	43
<b>EVNER FOR PRÆSTER</b> .....	<b>43</b>
<b>EVNER</b> .....	43
<b>PRÆSTEFOMULARER</b> .....	47
<i>Generelle formularer</i> .....	47
<i>Morr</i> .....	49
<i>Myrmidia</i> .....	52
<i>Ranald</i> .....	55
<i>Shallya</i> .....	58
<i>Sigmar</i> .....	61
<i>Taal / Rhya</i> .....	63
<i>Ulric</i> .....	66
<i>Verena</i> .....	69
<b>EVNER FOR TROLDMÆND</b> .....	<b>72</b>
<b>EVNER</b> .....	72
<b>TROLDMANDSFOMULARER</b> .....	74
<i>Generelle formularer</i> .....	74
<i>Ildens Orden</i> .....	78
<i>Himmelkollegiet</i> .....	82
<i>Ametyst Ordenen</i> .....	86
<i>Den Grå Orden</i> .....	90
<i>Livets Orden</i> .....	94
<i>Ravets Broderskab</i> .....	98
<i>Lysets Orden</i> .....	102
<i>Den Gyldne Orden</i> .....	106

<b>KORT OPSUMMERING.....</b>	<b>111</b>
<b>ORDFORKLARING .....</b>	<b>112</b>
<b>COPYRIGHT NOTICE .....</b>	<b>113</b>

# Indledning

Velkommen til det nye regelsæt til Sidste Søndag, version 2.10a!

Det har, som du nok er klar over, været længe undervejs, men nu ligger det her. Der er blevet arbejdet meget med det, og vi er sikre på, at det er blevet rigtig godt og til gavn for både spillere og arrangører.

Det er en god ide, at du læser resten af indledningen og særlig grad læsevejledningen, så du får det maksimale ud af regelsættet. For at få det maksimale ud af regelsættet er det en rigtig god ide, at du læser resten af indledningen færdig, herunder særligt læsevejledningen. Når du har læst læsevejledningen, har du bedre mulighed for at overskue, hvad der er vigtigst at læse igennem. På den måde kan du blive fri for at læse hele regelsættet i første omgang, selvom det på længere sigt er en god ide.

## Formålet med Sidste Søndag

Først og fremmest er formålet, at alle deltagerne skal have det sjovt!

Dernæst har vi arrangører en ide om hvad godt og spændende rollespil er, og det vil vi naturligvis gerne lære fra os. Så spillet og reglerne er formet efter hvad, vi synes, er spændende, og vi håber, at vi derigennem kan få andre til at se det spændende i den måde at spille på.

Et andet formål med Sidste Søndag at rekruttere medlemmer til foreningen, TRoA. Medlemmerne kan gennem foreningen have fornøjelse af andre aktiviteter og selv være med til at lave nogle af dem. Så måske er det om nogle år dig, der arrangerer spil. Mange af arrangørerne til Sidste Søndag er startet med at være spillere, og sådan vil vi jo gerne have det fortsætter.

Men husk: det vigtigste formål er, at *alle* deltagerne til Sidste Søndag har det sjovt og får en god oplevelse. Tænk altid på det når du spiller, det er en opgave, der skal varetages både af arrangører og spillere.

## Opdeling i bøger

Vi har en masse ting, vi gerne vil fortælle jer. Faktisk så meget at vi mener, det er urimeligt at forlange, at alle folk har læst alting. Derfor har vi gjort os meget umage, for at det er så let som muligt at overskue reglerne. For at gøre dette har vi opdelt regelsættet i to bøger; Grundbogen og Magibogen.

Grundbogen indeholder alt, hvad du behøver at vide om reglerne til Sidste Søndag. Magibogen, som du læser nu, indeholder de regler, som du yderligere er nødt til at gøre dig bekendt med, hvis du vil være troldmand, præst eller alkymist.

## Indhold i Magibogen

Magibogen er inddelt i kapitler, som dækker hvert deres område. Herunder finder du en nærmere beskrivelse af indholdet i de enkelte kapitler, som kan gøre det lettere at finde de oplysninger, du skal bruge.

### Intentionerne bag magireglerne

I dette kapitel har vi skrevet noget om vores tanker omkring hvordan vi gerne ser magien fungere, og hvorfor magireglerne er lavet som de er.

### Baggrundsmateriale for magi

I dette kapitel beskrives det hvorledes magi passer ind i Warhammerverdenen. Der er tale om baggrundsmateriale, men det er vigtigt, at man som magibruger får læst dette afsnit grundigt igennem, så man på realistisk vis kan fremstå, som om man forstår det man arbejder med.

### Regler for Alkymi

Dette kapitel indeholder alt, du skal vide for at spille alkymist.

### Evner for Alkymi

Dette kapitel indeholder alle de evner der er knyttet til at spille alkymist.

### Regler for magi

Dette kapitel indeholder de regler du skal kende for at bruge magi til Sidste Søndag. Her er en forklaring af hvordan man anvender magi og hvilke typer af formularer der eksisterer og hvordan de kastes.

### Evner for præster

Dette kapitel indeholder alle de evner der er knyttet til at spille Præst. Formularer for de forskellige religioner beskrives i hver deres afsnit.

### Evner for troldmænd

Dette kapitel indeholder alle de evner der er knyttet til at spille Troldmand. Formularer for hvert kollegium er beskrevet i hver deres afsnit.

### Kort opsummering

En opsummering af de vigtigste regler. Den er ikkeudtømmende men fungerer udelukkende som oversigt.

### Ordforklaring

En forklaring af de vigtigste ord og begreber. Hvis du er i tvivl om et begreb, kan du sikkert slå det op her.

### Copyright Notice

En lovpligtig Copyright notice fra Games Workshop, som ejer Warhammerverdenen, som vi generøst låner til vores arrangement.



## Læsevejledning

Magibogen indeholder megen information, og det er de færreste spillere, der har brug for det hele. Derfor er der her en kort læsevejledning til, hvad du bør læse

### Jeg spiller hverken troldmand eller præst

Så behøver du faktisk slet ikke at læse noget som helst i den her bog! Det står dig naturligvis frit for, men det er bestemt ikke et krav. Medmindre du har planer om at blive en af de to ting på et tidspunkt, så er det kun kapitlet "Baggrundsmateriale for magi", der er rigtig interessant at læse. Vær dog opmærksom på at det er de færreste folk der ved de ting der står i kapitlet. de fleste almindelige mennesker ved bare, at magi er farligt, og at alle der anvender magi (med undtagelse af præster) er farlige.

### Jeg vil spille troldmand

Læs kapitlerne: "Intentionerne bag magireglerne", "Baggrundsmateriale for magi", "Regler for magi" samt "Troldmandsformularer". Du er nødt til at læse alle afsnit for at få en ordentlig forståelse for, hvad det vil sige at være troldmand.

### Jeg vil spille præst

Læs kapitlerne: "Intentionerne bag magireglerne", "Baggrundsmateriale for magi", "Regler for magi" samt "Præseformularer". Du er nødt til at læse alle afsnit for at få en ordentlig forståelse for, hvad det vil sige at være Præst. Derudover bør du læse alt omkring religion i Grundbogen.

## Disclaimer

TRoA eller arrangørgruppen kan ikke drages til ansvar for hverken fysiske eller psykiske skader, som du må påføre dig selv eller andre gennem deltagelse til Sidste Søndag. Dette gælder også skader på materielle genstande. Ved at deltage i Sidste Søndag accepterer du disse betingelser.

Det skal i den forbindelse nævnes, at arrangørgruppen gør sit ypperste for at undgå alle former for skader og overlast, men vi kan ikke være alle steder og tage højde for alting, da der er mange flere spillere end arrangører, og det er umuligt at overskue alt, der sker i skoven.

## Tak til

Følgende folk har bidraget til udarbejdelsen version 2.10 af reglerne. Dem er vi naturligvis uendeligt taknemmelige:

Rasmus Søgaard Jacobsen, Søren Larsen, Emilie Koch Hansen, Johnathan Bremer, Mia Wendelboe Dalsgaard, Jakob Kannegaard, Marcus Bach, Chris Sigvardsen Nielsen, Erik Støvring Preussler, Ditte Filskov Theilgaard, Søren Mosekær Fredsgaard, Kristian Emil Weinreich Nielsen, Astrid Nygaard-Thomsen, Kåre Torndahl Kjær, Steffen Akto Kanstrup samt et utal af personer der har svaret på spørgeskemaer, afprøvet test regler, givet feedback og endelig mange npc'er der har ageret prøveklude for formularer samt har givet feedback på deres oplevelser.

Disse og flere til som står unævnte vil vi sige tak til. Især skal dog nævnes Rasmus Søgaard Jacobson for hans initiativ og enorme arbejde med dette regelsæt.

Følgende folk har bidraget til udarbejdelsen af version 2.00 af reglerne i 2007, som har dannet grundlag for den videre udarbejdelse. Dem er vi naturligvis uendeligt taknemmelige.

Daniel Ytterdal, Philip Knakkegaard, Thomas Aagaard, Steffen Kanstrup, Jonas Byrresen, Kåre M. Kjær, Morten Hagbard Jensen, Rasmus Holland, Rasmus O. Jensen, Søren Parbæk, Thomas Lykke Larsen og Michael G. Nielsen.

Derudover er der inkluderet nogle tekster der blev skrevet i forbindelse med Khypris IV. Arrangørgruppen retter naturligvis også en stor tak til forfatterne bag disse tekster.

# Intentionerne bag magireglerne

I dette kapitel vil vi redegøre for, hvorfor magireglerne er lavet, som de er.

## Magibrugerens evner

Vi vil gerne starte med at understrege, at vi mener, at magi er en vigtig del af en fantasysætning, og det er så afgjort en integreret del af Warhammerverdenen. Så naturligvis skal der være magi til stede. Vi mener også, at det skal være i spillernes hænder, for selvfølgelig skal spillerne have lov at prøve at være magibrugere.

I mange verdener hvor der er en eller anden form for magi, er magibrugere meget mægtigere end almindelige mennesker – et godt eksempel er diverse D&D-settings, f.eks. Dragonlance eller Forgotten Realms, hvor selv de mægtigste krigere kan have meget svært ved at måle sig med en velforberedt troldmand. De kan egenhændigt slå mange folk ihjel eller overvinde selv de mægtigste fjender og i nogle tilfælde selv jage en hel hær på flugt!

Når man har læst vores magiregler igennem, opdager man, at det er stort set umuligt for en magibruger at blive markant mægtigere end andre spillere, næsten uanset hvor mange XP han har. Faktisk vil en magibruger opleve, at han i mange tilfælde vil være dårligere stillet overfor 2-3 modstandere end en veltrænet kriger, som forstår at bruge sine våben. Så hvorfor er magibrugere ikke mere mægtige, end de er?

Faktisk synes vi, de er ret mægtige, som de er nu. De kan gøre ting, som er umulige for mange af de andre spillere og beskyttet af nogle trofaste kammerater, kan de udrette enorm skade eller styrke gruppens evner til at løse problemer, både voldelige og fredelige, markant. Men det er korrekt, at man aldrig vil kunne opnå samme magt som Voldemort eller Dumbledore ude til Sidste Søndag, uanset hvor længe man spiller. Der er simpelthen ikke formularer, der er mægtige nok til, at man egenhændigt kan knuse en hær.

Der er to primære årsager til dette. For det første er troldmænd i Warhammerverdenen, selv de allermægtigste, skrøbelige væsner. Selvom de kan udrette fantastiske ting, så er deres evner ikke så meget voldsommere, end alle andre mennesker. Derudover er meget mægtig magi enormt farligt, og langt de fleste troldmænd dør eller kommer grueligt galt afsted ved at anvende magi, som de ikke kan kontrollere. Dette er ikke muligt at simulere let i vores regler, og derfor begrænser vi blot troldmænd.

Den anden primære årsag er, at vi ikke mener at regler skal gå foran personlige evner. Vi vil ikke have, at en spiller, udelukkende ved brug af regler, kan vinde en masse konflikter. Hvis vi f.eks. tillod formularer, hvor en troldmand kunne paralyserer alle personer, der hørte ham råbe et givent kommandoråb, ville denne troldmand kunne overvinde enhver fjende og ville derfor, udelukkende gennem regler, kunne vinde mange konflikter. Det mener vi ikke er fordrende for rollespillet eller sjovt for de andre spillere.

Så det nuværende niveau af magibrugernes evner er altså fastlagt ud fra, at det passer godt ind i Warhammerverdenen, og vi mener, det er fremmede for spillet.

## Fravalg af formularer

Når du kigger formularerne igennem, får du sikkert en masse ideer til fede formularer, man kunne have lavet i stedet for. Der er måske ligefrem nogen, du undrer dig over, at vi ikke har valgt at lave. Det skyldes, at der er nogle former for formularer, der bevidst er fravalgt. Det er gjort, fordi de falder i en af nedenstående kategorier, som vi alle mener er problematiske af den ene eller den anden årsag.

### Umulige

Formularer, som ikke kan fungere i praksis, er ikke inkluderet. Det burde give sig selv, men det ses desværre alt for tit at magisæt indeholder formularer, som ikke fungerer i virkeligheden.

*Eksempel: En formular der gør dig i stand til at finde ud af, hvor andre spillere er henne. Meget nyttig formular og som sådan ikke specielt magtforvridende, men eftersom ingen (heller ikke arrangørerne) ved, hvor alle spillere befinder sig på et vilkårligt tidspunkt, er det umuligt at skaffe informationen i virkeligheden og derfor, kan formularen ikke bruges. Ja, vi har set flere magisæt med en formular som denne, forbløffende nok!*

### For meget abstraktion / offgame

Formularer, som kræver, at man skal tænke meget i regler eller skal ignorere ting, som i virkeligheden er til stede, er minimeret kraftigt idet vi mener, at det er ødelæggende for illusionen, og ofte ender i situationer med dårligt rollespil. Formularer af denne type kan også let lede til misforståelser, hvis en udenforstående spiller f.eks. ikke lægger mærke til de tegn, der bruges til at symbolisere, at magibrugeren er usynlig / flyvende / lytter fra lang afstand.

*Eksempel: En formular, hvor troldmanden skal holde hånden ovenpå hovedet, hvorefter han er usynlig, er meget mægtig og har mange anvendelser, f.eks. til spionage eller snigmord. Desværre er det meget svært for spillere, der snakker om nogle hemmelige ting at vedblive med at ignorere den usynlige spiller, som står og lytter med. Hvis de pludselig skifter emne, er det som sådan ikke snyd, selvom det er dårligt rollespil (idet de bruger offgame viden). Tilsvarende kunne en spiller udefra måske overvåge situationen og undgå at bemærke, at magibrugeren var usynlig. Dette kunne lede til at han f.eks. angriber ham, fordi han tydeligvis spionerer og så, vil der opstå noget forvirring og offgame snak indtil overfaldsmanden finder ud af, at troldmanden i virkeligheden er usynlig, og han kan ikke se ham.*

### Mange regler som alle skal kende

Formularer som kræver, at alle spillerne skal læse meget om magi for at vide, hvordan de fungerer, har vi også forsøgt at undgå. Her er det ikke så meget den enkelte formular der er problemet men den samlede mængde – vi ønsker ikke at pålægge alle spillerne at lære f.eks. 30 forskellige effekter for at kunne deltage til Sidste Søndag.

Vi har forsøgt at omgå dette problem ved bl.a. at have få, simple effekter, som alle skal kende – resten er lavet således, at der er tid til at forklare det i situationen.

*Eksempel: Man kunne forestille sig at alle formularer var bygget op af en eller flere "magiske ord", som alle troldmænd skulle lære udenad. Hver formular havde sin unikke kombination af magiske ord, og når de var udtalt,*

havde formularen taget affekteffekt. Så skulle alle spillerne også kende disse magiske ord, for at vide hvad formularen gjorde og for at forstå, om den påvirkede dem, og det ville de fleste spillere sandsynligvis ikke kunne huske.

## Påvirke mange spillere

Formularer som i negativ grad påvirker mange spillere er også fjernet. Det er for at modvirke, at en magibruger ved hjælp af magi kan nedkæmpe mange spillere egenhændigt. Årsagerne til dette er allerede beskrevet ovenover.

*Eksempel: En formular ved navn Masseparalyse hvor man kaster en håndfuld peberkorn ud i luften – alle der bliver ramt er paralyseret. Enhver magibruger med denne formular ville let kunne nedkæmpe store styrker og ville derfor afslutte mange spændende konflikter hurtigt og kedeligt – og andre spillere ville blive statister i denne magibrugers spil.*

## Formularer som let kan misforstås

Hvis en formular kræver forklaring i en stresset situation, f.eks. i kampens hede, kan der meget let opstå misforståelser. Vi har forsøgt at sikre at alle formularer, som er udviklede, er lavet sådan, at de stort set er umulige at kaste i kamp (i al fald på fjender), og alle formularer som kan anvendes i kamp er simple.

*Eksempel: Hvis en troldmand havde en formular, der gjorde, at han kunne pege på en spiller og beordre ham til at gå et bestemt sted hen, ville det være meget upraktisk, hvis den kunne kastes i kamp. Det kan være meget svært, hvis ikke umuligt, at forklare effekten af denne formular til en spiller, mens vedkommende forsøger at forsvare sig selv, og det er stort set umuligt samtidigt at forklare præcist, hvad det er, man gerne vil have ham til.*

## Tilvalg af formularer

Nu hvor du har læst om, hvorfor vi har fravalgt nogle formularer, kan det være, at du spekulerer på, hvad vi har tænkt over, da vi fandt på formularerne. Vi vil derfor også gerne fortælle hvilke tanker, vi har gjort os, da vi fandt på formularer. Vi modtager ofte forslag til nye formularer, men oplever ofte at forslagene ikke fungerer. For at skabe en god oplevelse er det ikke nok, at en formular ikke er en af de typer, der er beskrevet i Fravalg af formularer. Vi vil derfor gerne fortælle lidt om hvilke virkninger vi har forsøgt at få med vores formularer

## Offeret har indflydelse på effekten

Vi mener, at magi skal tilstræbe at være sjovt for alle og derfor være sjovt både for magibrugeren og hans offer. Vi har derfor valgt, at de magiske effekter skal fungere lidt som stikord. Det vil sige, at magibrugeren stadig bestemmer, hvad der skal ske, men offeret kan få lov at rollespille effekten efter egen fortolkning.

*Eksempel: En præst kan påvirke sin modstander med effektordet Frygt. Offeret er bange for præsten og tør ikke angribe ham. Offeret kan dog selv vælge, hvordan han rollespiller frygten; han kan kaste sig på jorden i rædsel og skribe, vende sig om og løbe væk, stivne i rædsel eller noget helt fjerde. Offeret skal spille på frygten i 30 sekunder, men må gerne spille længere.*

## Oplevelser skabes sammen

I settingen er magi noget hemmeligt, som almindelige dødelige ikke kender meget til og ser endnu mindre til. Hvis man holder magi hemmelig på samme måde i spillet, så skaber det isolation, mellem dem der bruger magi, og dem der ikke gør. Vi tror på, at man skaber gode oplevelser ved at have noget med hinanden at gøre i spillet, og derfor skal magi naturligvis støtte op om dette. De fleste magibrugere har en eller flere formularer, som opfordrer til, at man kaster dem på sine medspillere.

*Eksempel: Nogle præster kan udvælge sig en forkæmper og velsigne denne med en formular.*

## Afrunding

Vi håber, at du ved at læse dette afsnit har forstået hvorfor, vi har designet magireglerne, som vi har. Der er mange måder at designe magiregler på, og vi har valgt en tilgangsvinkel, som passer til den spillestil, vi gerne ser. Vi håber, at du med dette i baghovedet kan spille magibruger til Sidste Søndag på en måde, der er med til at gøre det sjovt for dig selv såvel som de andre spillere.

# Baggrundsmateriale for magi

I dette afsnit gennemgås først, hvad magi er i Warhammerverdenen. Dernæst beskrives de to typer af magibrugere. Troldmænd og Præster. Det gennemgås kort, hvordan de forskellige typer af magibrugere forholder sig til den verden, de færdes i.

Vær opmærksom på, at kapitlets indhold skal betragtes som "sandheden" – det er det, der er korrekt ifølge mennesker. Men sandheden er desværre begrænset til meget få mennesker, og langt de fleste aner intet om magi. De ved bare, at troldmænd er mennesker med farlige kræfter, og at de kan gøre ting, som minder utroligt meget om det, De Unævneliges tjenere kan gøre. Præster anvender derimod magi, som er givet til dem af guderne og er således, naturligvis, ganske ufarlige.

Selv blandt troldmænd er der lidt uenighed om, hvordan magien fungerer, og særligt lærlinge fra forskellige kollegier kan have lange og ophedede diskussioner omkring magiens natur, bl.a. fordi de endnu ikke ordentligt har forstået den. Derudover vil elvere med magiske kræfter have en anden opfattelse af magi, da de er i stand til at anvende alle De Magiske Vinde samtidig når de får erfaring nok (til Sidste Søndag fungerer de dog som alle andre troldmænd).

Så den version, der beskrives her, er det de færreste, der er helt enig i – langt de fleste ved næsten intet, af det der står her, og selv dem der ved noget er nogle gange uenige i, hvordan magien fungerer. Så husk det når I skal spille jeres roller.

## Magiens natur

Der er en slags kraft, som gennemtrænger Kejserriget og alle landene i de dødeliges verden. Den rører alt i forskellige grader, den påvirker ethvert dyr, enhver plante, sten, dråbe af vand og endda luften er inficeret af det. Denne kraft er ikke en, der kan ses, måles eller forudses med øjet alene.

Modsat varme eller lys er denne anden kraft, denne mystiske energi, ikke fysisk. Selvom den påvirker den naturlige balance i den dødelige verden, er den ikke en naturlig part af den. Den har fået tildelt adskillige navne igennem tiden af mange forskellige folkeslag og civilisationer, men for Kejserriget og de andre racer i den gamle verden kendes denne kraft bedst som magi.

Magien kan betragtes som vinde, der blæser over verdenen. De er usynlige for almindelige mennesker, men for troldmænd, som kan manipulere den, er den lige så synlig som andre genstande. Der er i alt otte vinde, som ofte bare kaldes De Magiske Vinde. Hver af De Magiske Vinde har forskellige egenskaber, som gør dem velegnede til at lave formularer af en bestemt type.

Hver af de otte vinde har: en farve, et almindeligt anvendt navn, en rune og et navn for runen. Hver vind hører til et bestemt kollegie som knytter sig til en bestemt form for magi. Dette kan ses i tabellen herunder.

Farve	Alm. navn	Rune	Rune navn	Kollegie	Magiens navn
Rød	Ild		Aqshy	Ildens Orden	Ild
Blå	Himmel		Azyr	Himmelkollegiet	Himmel

Lilla	Ametyst	✓	Shyish	Ametyst Ordenen	Død
Grå	Skygge	↓	Ulgu	Den Grå Orden	Skygge
Grøn	Jade	☉	Ghyran	Livets Orden	Liv
Brun	Rav	↖	Ghur	Ravets Broderskab	Dyr
Hvid	Lys	☼	Hysh	Lysets Orden	Lys
Gul	Guld	☼	Chamon	Den Gyldne Orden	Guld

De fleste troldmænd mener, at al magi stammer fra De Magiske Vinde, om end de fleste præster er uenige i dette. Dette er nærmere beskrevet under de forskellige typer af magibrugere på side 18.

De Magiske Vinde stammer alle fra chaossletterne mod nord. Her strømmer de ud over verdenen. Det betyder også, at al magi i bund og grund stammer fra De Unævnelige – et faktum langt de fleste, der er bevidste omkring det, undlader at nævne og således, ved stort set ingen almindelige mennesker dette.

At al magi stammer fra De Unævnelige betyder også, at det er forbundet med en vis risiko at udøve magi. Særlig troldmandsmagi, som benytter rigtig store mængder af magien, er farligt. Hver gang man anvender magi, kan man risikere at åbne sin sjæl for en af De Unævneliges dæmoner, dø en grusom død eller det der er værre. Derfor omgås alle former for magi med en vis mistro – selvom almindelige folk ikke er klar over hvorfor, så har de observeret, at det ikke er alle troldmænd, som er gennemført troværdige.

## Troldmænd

I dette afsnit vil vi redegøre for, hvordan troldmandsmagi fungerer, hvordan troldmændene er organiseret og hvordan de agerer i samfundet.

### Troldmandsmagi i historisk perspektiv

Af alle racerne var det højelverne, der som de første forstod at manipulere med magien. Før menneskeheden knap havde lært at bruge ilden, mestrede højelverne de mest magtfulde formularer. Højelverne fandt efterhånden ud af, at der fra det kolde nord strømmede en række "vinde" som på hver sin vis påvirkede den fysiske verden. Disse vinde blev senere kendt blandt menneskene som De Magiske Vinde.

Mens højelverne sad i deres lysende sale og studerede de mest kraftfulde formularer, levede mennesket i primitive samfund. Det viste sig dog, at nogle få mennesker var følsomme overfor De Magiske Vinde, og de kunne forklare og anvende magi på et meget primitivt niveau. Men med primitiv og ukontrollabel magi kom der også farer; mange af disse hekse og troldkarle forstod ikke de kræfter, de gjorde brug af, og mange blev derfor også korrumpet af De Unævneliges kræfter. På grund af denne manglende forståelse for magiens natur, blev den fordømt af de fleste præster. Magien blev af dem set som en uren kræft, som havde været skyld i mutanter, korrruption af landet og sygdomme. Det medførte, at magi blev forbudt i hele Kejserriget.

Det var frygtelige tider at være troldmand i. Hvis man blev afsløret i at bruge magi, fik det frygtelige konsekvenser, endnu værre var det for dem, som studerede det aktivt. Præsterne blev klar over, at afbrænding af kættere både beskyttede deres medmennesker, mindede dem om deres religion og gav passende underholdning i vintermånederne. I mange tilfælde blev de som forsøgt at



forsvare disse ”hekse og troldkarle” også brændt for en sikkerheds skyld. Der var jo ingen grund til at tage chancer. Sådan vedblev det i rigtig mange år og først for få hundrede år siden, ændrede det sig.

## Magnus den Fromme

Magnus var øverste general i en tid, hvor De Unævneliges horder fra nord havde presset sig længere og længere sydpå. Kejserriget havde ikke folk nok til at bekæmpe dem og uden hjælp, ville Kejserriget falde. Magnus søgte hjælp hos højelverne, men de var selv i krig med mørkelverne og kunne kun yde begrænset hjælp til Kejserriget.

En højelver troldmand ved navn Teclis og hans brodermagere Yrte og Finreir valgte at hjælpe mennesket, for de mente, at hvis først menneskene faldt, så ville elverne i sidste ende også blive slået af De Unævneliges styrker. Teclis’ råd til Magnus var, at Kejserriget skulle bruge troldmænd og på trods af Magnus’ tvivl, kunne han se fordelene ved kontrollabel brug af magi og valgte derfor at stole på de vise elvere.

Med tilladelsen fra Magnus og hjælpen fra de folk som der blev givet Teclis og hans brødre var der for første gang beskyttelse til alle magibrugere i Kejserriget. Der blev sendt besked ud med hest til de yderste kanter af Kejserriget om, at hvis de meldte sig i Altdorf, fik de fuld benådning og træning i magi. Hvis de valgte at underkaste sig Teclis’ lære og træning og lovede at kæmpe i krigen, så kunne de ikke blive gjort fortræd af Kejserrigets andre magtfolk eller de religiøse kulter.

Teclis og hans brødre rejste Kejserriget rundt med uhyrlig fart. De fandt mange vildledte troldmænd; dem som kunne hjælpes blev hjulpet, og dem som brugte ond magi eller var korrumpet af De Unævnelige blev udslettet. Igennem Teclis og hans brødres vejledning blev de første troldmænd oplært. De nyoplærte troldmænd var med til at vende krigslykken og Kejserriget sejrede.

Magnus blev på grund af hans bedrifter i krigen, herunder hans beslutning om brugen af troldmænd, valgt som Kejserrigets nye kejser. Under genopbygningen af landet bad Magnus Teclis, Yrte og Finreir om hjælp til at lave en institution hvor kejserlige borgere kunne blive ordentlig oplært i magiens hemmeligheder. Han og hans brødre skabte derefter De Otte Magikollegier.

## Troldmænd i samfundet

Selvom troldmændene stadig den dag i dag ses på med mistroiske øjne, så er det lykkedes De Otte Magikollegier at sætte sig politisk stærkt rundt om i Kejserriget. Den almene troldmand er generelt mere accepteret i dag af den brede befolkning, ikke mindst fordi at de med deres magiske evner har gjort store ting for i Kejserriget, bl.a. er de aktive i den konstante kamp mod De Unævnelige.

Trods troldmændenes øgede respekt er der i Kejserriget også internt i kollegierne strenge regler og en hård disciplin, alene med det formål at forhindre svage sjæle i at sværge loyalitet overfor De Unævnelige. Der er derfor også en lov i Kejserriget der siger at hvis man ikke har et bevis på sin status som troldmand, betragtes man som kætter hvilket i bedste fald straffes med dødsstraf ved brænding.

Mistroen overfor troldmænd kommer til udtryk på mange måder; i de store byer begrænser det sig som regel til, at de fleste folk undgår troldmænd, hvis de kan. I de små landsbyer i udkanten af Kejserriget kan det dog hurtigt komme til afbrænding og henrettelse – selv med en godkendt magilicens.

## Hvad er troldmandsmagi?

Troldmænd forsøger at beherske De Magiske Vinde. Eller, mere præcist, så forsøger de at beherske én af De Magiske Vinde – mennesket kan nemlig ikke beherske mere end en vind uden stor risiko for sig selv. Dette er også årsagen til opdeling i De Otte Magikollegier; der er et for hver af De Magiske Vinde.

De få, som forsøger at kombinere en eller flere af De Magiske Vinde, kan gøre det enten i Harmoni eller Disharmoni. For mere information om dette se afsnittet ”Mørk Magi og Høj Magi” på side 22. I første omgang er det dog nok at gøre opmærksom på, at ingen mennesker har tilladelse til at anvende mere end én af De Magiske Vinde, og de som gør det som regel dør en utidig død på den ene eller den anden måde.

## De Otte Magikollegier

De Otte Magikollegier behersker hver især en af De Magiske Vinde. Hver magisk vind har sine egne karakteristika og er bedre til nogen ting end andre, hvorfor der er stor forskel på troldmænd fra de forskellige kollegier. De Otte Magikollegier er beskrevet herunder.

### Ildens Orden

**Symboler:** Hemmelighedernes Nøgle, Vredens Flamme og Visdommens Fakkelt.

Ildens Orden kan ses som den ældste af alle de otte ordener, fordi primitiv ildmagi var blandt noget at det første, Teclis lærte de første troldmænd.

Troldmændene af denne orden studerer ildens kraft i alle dets former, en stil som også kaldes pyromani. Formularer skabt af disse troldmænd er aggressive, destruktive og fulde af energi. Disse formularer kan variere fra simple og effektive Ildkugler til massive infernoer, som kan dække hele grupper af modstandere. En troldmand af Ildens Orden kan bruge ilden, ligesom en god kriger kan bruge et sværd eller bue. Det er ingen tilfældighed, at disse troldmænd er velanset blandt Kejserrigetets generaler. Derudover er de i fredstid velanset blandt de adelige som gode rådgivere og beskyttere.

Grundet deres aggressive og lidenskabelige natur vælger mange Pyromansere at træne og kæmpe sammen med forskellige soldaterregimenter i Kejserriget. Som et resultat af dette nyder de ofte de menige soldaters respekt. Derudover lærer de ikke kun at bruge deres evner til at støtte soldaterne på afstand ligesom de andre troldmænd gør, de lærer også at kæmpe ved soldaternes side.

Pyromansere er af natur: lidenskabelige, impulsive, hyperaktive og hurtige til at blive sure, men kan også holde disse træk i skak igennem ordenens strikse militærlignende disciplin. Under konflikter kan disse træk dog blive meget tydelige. Troldmændene bliver voldsomme og er altid fyldt med en knejsende og ægte selvtillid. De er stolte og har tendenser i retning af arrogance. Tilsvarende har regn ofte en deprimerende effekt på disse troldmænd.

### Himmelkollegiet

**Symboler:** Kometen og Halvmånen.

Himmelkollegiet består af troldmænd, som har forstand på himlen og stjernernes gang. Dette kollegies praktiseren kan deles op i tre områder; fremtidsydning ud fra stjernernes og planeternes baner, kontrol af vejret i alle dets former og ikke mindst manipulation af fremtiden.

Som personlighed er den typiske troldmand af Himmelkollegiet en fjern drømmende bogorm, som kan bruge meget tid på at se ud i luften, fordi de skiftende muligheder i nær fremtid altid vil være af større betydning for ham end nuet. Han kan se på himlen, hvad fremtiden kan bringe. Troldmænd af denne orden er også kendt for at stoppe op og se på himlen med et seriøst og eftertænksomt blik. Skønt de kender fremtiden, så kender de den sjældent i detaljer, så selvom en astromanser ved, at du skal snakke med ham, så ved han ikke med garanti om hvad.

Troldmænd af denne orden er mægtige gennem deres kontrol af vejret, hvorved de kan bruge lynet som et våben og gennem forudsigelse og manipulation af folks fremtid. Folk der bliver uvenner med astromansere har det med at opleve en stigning af antallet af uheld, der i yderste konsekvens leder til deres død.

## Ametyst Ordenen

**Symboler:** Leen, Timeglasset, Ametyst kraniet og Den Tornede Rose.

Troldmænd af denne orden har magt over døden og kraften til at forårsage død. De kan stjæle sjælen fra deres fjender eller suge livet ud af kroppen på dem. Disse troldmænd kan også se og snakke med sjælene og ånderne, mens de rejser fra denne verden til den næste. Det siges endda, at de mest kraftfulde troldmænd i denne orden kan tage kontakt til åndeverdenen, og at ånderne igennem dem kan tale til den materielle verden. De mægtigste af dem kan se hvornår en voksen mand skal dø af ælde. Denne evne kan også strække sig til andre levende ting.

Trods ordenens umiddelbare ligheder med nekromanti, er der forskel. Ametystordenen besidder en enorm disciplin for at sikre, at nekromanti ikke sker i blandt deres egne – deres disciplin er hårdere end nogen anden orden. Man tager i denne orden stor afstand fra nekromantikernes ønske om at udnytte døden og alle lærlinge, som på noget tidspunkt praktiserer den mindste smule af denne magi vil blive omdannet til støv. Nekromantikere er ametysttroldmændenes svorne fjender.

Ametyst Ordenen står for at acceptere døden som en naturlig del af livet og at dette skal respekteres. Når det er påkrævet, må denne viden gerne bruges, og det er almen viden, at troldmænd af denne orden bruger deres kræfter til at leve meget længere end normalt.

De har stor forståelse for døden og enden på alt og laver intet arbejde, som ikke enten bidrager til dette eller holder længere end dem selv. Efterhånden som de bliver stærkere, bliver de også mere stille, mister alle forventninger til livet og kan derfor heller ikke længere blive skuffet over det.

De fleste folk betragter dem som enormt uhyggelige, og hvis det ikke var fordi, de er under Kejserens beskyttelse, ville de sandsynligvis blive sat i bås med Nekromantikere og behandlet derefter.

## Den Grå Orden

**Symboler:** Dommens Sværd, Munkekutten og Tågespiralen.

De Grå Troldmænd er mestre indenfor illusion og forvirring og benævnes ofte som Skyggetroldmænd. Som skyggetroldmand kan man bringe de værste mareridt til live eller gøre den sødeste drøm virkelighed. De er mestre i udseende og i at skræddersy løgne. På slagmarken benyttes dette fuldt ud; de kan få tropperne til at virke enten færre, flere eller bare mere frygtindgydende.

En skyggetroldmand er sjældent på det samme sted ret længe. De er rastløse, nysgerrige og selvstændige og på grund af deres personlighed bruger de det meste af deres liv på at rejse fra sted til sted. De er respekteret for deres praktiske sans og ansvarsfølelse. Det forventes af nye lærlinge, at de er hurtige i opfattelsen. En skyggetroldmand sætter stor pris på diplomati, debatter og god brug af talegaver.

Skygetroldmænd virker ikke umiddelbart som loyale mennesker, men sandheden er, at de er utrolig loyale mod deres orden og Kejserriget selv. Deres orden har igennem tiden vist store kundskaber inden for diplomati, og selvom man kunne fatte mistanke til, at de har med De Unævnelige at gøre grundet deres store hemmelighedskræmmeri, så er de, ligesom de andre kollegier, stærke modstandere af alt som har noget med De Unævnelige at gøre.

## Livets Orden

**Symboler:** Livets Spiral, Spiralen, Egetræet, Egeblade, Misteltenkvisten og Seglet.

Jadekollegiet er troldmænd, som har viet deres liv til kraften i jorden, naturen og livet selv. Disse magere, bedst kendt som druider, er beskytterne af naturen. De bruger kun deres kræfter på en harmonisk måde, så naturen vil kunne drage nytte af den. Druider kan fornemme og bearbejde stort set alle aspekter af liv og natur. De fornemmer kraften i jorden, vandet og vinden, de får ting til at gro, og de bringer liv og fødsel til både dyr og mennesker. Når druiden går i kamp kan selv samme kræfter dog volde store skader: jordskælv, gejsere og voldsomme slyngplanter er kun få eksempler på druidens kraft.

En druide er en glad og venlig person, han elsker naturen og alt levende. Han er især glad for regnen, da denne bringer liv. Druiden er interesseret i alle former for landbrug og er også tit selv ekspert i at få ting til at vokse. Det er blandt andet også derfor, at druiden og hans orden er den mest anerkendte blandt bønderne på landet.

## Ravets Broderskab

**Symboler:** Pilen, Bjørnens Klo og Ravnens Fjer.

Troldmændene af Ravets Broderskab praktiserer magi bundet til dyret, nogle gange kaldet bæstet. I bund og grund er dette en form for animalsk magi, som bruger kraften, ånden og voksestedet af vilde dyr. Disse troldmænd kaldes også shamaner.

Shamanerne har kontrol over alle former for vilde bæster, og de kan tale med dem. De kan påkalde forskellige vilde ånder og er dermed også i stand til f.eks. at påkalde sig bjørnens kraft, harens hurtighed eller lugtesansen fra ulven. Det siges også, at shamanerne har evnen til at skifte form til et vildt dyr. Sidst men ikke mindst kan shamanerne lade deres sjæle forene med et dyrs og derved lære mere om dyret, om landet, om åndernes kræfter og om hvordan man kan binde dem.

Som en troldmand af Ravets Broderskab trives man i de vilde og upåvirkede naturområder, og man undgår helst andre mennesker og hermed også byer og bopladser. Man har et simpelt liv som jæger og lever med de vilde dyr. Alt hvad man skal bruge, skaffer man fra naturen. De eneste mennesker, de har det godt med, er andre Shamaner, De har dog en del kontakt med troldmænd af Livets Orden, som nogle gange fungerer som mellemmand mellem Ravets Broderskab og menneskesamfundet.

## Lysets Orden

**Symboler:** Oplysningens Lys, Lærdømmens Træ, Det Ensomme Tårn og Visdommens Søjle,

Lysets Orden er en orden, som praktiserer lysets magi i alle dets former. Troldmænd af denne orden kaldes nogle gange hierophanter.

I Lysets Orden arbejdes der ikke kun med helbredende og beskyttende formularer, men også med kraftige lysstråler og eksorcisme af mørkets væsner. Af alle de otte kollegier er den af lysets vej den sværeste af kontrollere, og der kræves fuld opmærksomhed, selvkontrol og en stærk vilje for at kunne forme lysets vinde.

Da denne magi i bund og grund er det modsatte af mørket, har troldmænd af Lysets Orden sat sig det mål at finde enhver ondskab i landet og bandlyse det. De rejser fra sted til sted for at fjerne alle dæmoniske eller mørke kræfter, som plager landet og er værdsat af de fleste almindelige mennesker.

## Den Gyldne Orden

**Symboler:** Den Højtflyvende Ørn, Ørnens Vinge, Blæsebælgen og Smedetangen.

Denne orden manipulerer primært med metaller, men også lidt med andre stoffer og kemikalier. Det er ud fra denne viden om verdens grundlæggende elementer, at de henter deres styrke.

Som medlem af Den Gyldne Orden kan man ændre på alt metal, om det er fjendens våben, der skal transmutes til noget skrammel eller om det er en rustning, der skal forbedres er ligegyldigt, det ligger alt sammen inden for den gyldne troldmands kraft.

En troldmand af Den Gyldne Orden er gennemført rationalist, i hans verden skal alt kunne måles og besvares logisk. Deres arbejde kan tage mange former, siden alt i bund og grund kan undersøges, man kan heriblandt nævne den teoretiske matematiker, den tålmodige skaber af unikke våben eller den energiske videnskabsmand som vil undersøge og forklare alt.

Selvom deres ekspertise virker til at have et stort overlap med Alkymi er det dog to forskellige grene. Der er teorier om, at alkymien udspringer af Den Gyldne Orden, men det er ikke bekræftet, da ingen af de to parter vil anerkende, at deres hverv har nogen lighed med de andres.

## Faren ved Troldmandsmagi

Troldmandsmagi er en farlig størrelse. Selvom der er mange kontroller og træning i at modstå De Unævneliges fristelser, så er det en risiko hver gang, man forsøger at manipulere De Magiske Vinde. Således lever selv de mest ihærdige og sigmartro troldmænd i en konstant risiko for at blive opslugt af De Unævnelige.

Det bedste værn mod dette, udover sin træning, er at overholde faste regler og ikke lade sig friste. Derfor virker nogle troldmænd meget ekstreme i deres opførsel, som ofte bunder i deres oplevelser med De Unævnelige og erfaringen med hvordan de bedst undgår dem. Det gør dem dog ikke mindre mistænkelige i almindelige menneskers øjne.

Det er de færreste troldmænd der dør en rolig død i en høj alder af naturlige årsager. De fleste dør en meget voldelig død i en ung alder af meget unaturlige årsager – eller værre endnu; bekender sig til De Unævnelige!

## Heksejægere

Udførelsen af alle former for magi udenfor De Otte Kollegier anses i Kejserriget som kætteri og straffes med døden ved brænding. Det kan desværre indimellem være meget svært og farligt at fange disse folk. Heksejægere er mennesker, som har dedikeret deres liv til at nedkæmpe alt dæmonisk ondskab, og som gerne påtager sig dette hverv. Der findes mange forskellige typer af heksejægerne; fra den hjerteløse jæger som kun ser det som et job, til de religiøse fanatikere som gerne vil brænde en hel by ned for at være sikker på at dræbe en enkelt kætter.

Heksejægeren arbejder ikke altid for nogen officiel institution i Kejserriget men ofte for en adelig eller anden magthaver. Heksejægeren får af disse rettigheder til at udføre arrestationer, udspørge folk (dvs. anvende tortur) og endda henrette dem de finder skyldige. Mange heksejægere er ikke mere end specialiserede lejesoldater, som kan købes af en adelige til at udføre hans hverv eller henrette folk, der modsætter sig magthaveren.

Religiøse Heksejægere er de få, som er motiveret igennem læresætningerne fra deres religion, enten som et helligt kald eller simpelthen for at beskytte deres medmennesker. Disse religiøse mænd og kvinder kæmper ”den gode kamp” mod al form for ondskab begået af De Unævnelige. Metoderne er stærk tro, folkets frygt og ikke mindst ilden. Fælles for denne gruppe af heksejægere er, at de er samlet under det formål at kæmpe for en af de anerkendte guder i Kejserriget.

Af disse religiøse heksejægere så er det tempelherrene af Sigmars Hellige Orden, som har ydet det største bidrag til det grusomme omdømme, som heksejægerne har fået. Understøttet af Sigmarkulten er de en magtfuld organisation dedikeret til udryddelsen af hekse, ulovlig magi, spåmænd, mutanter, gudsbespottere og syndere generelt. Der er i sandhed få, der ikke ses mistroisk på af denne orden.

Selvom heksejægeres metoder kan være hårde, nyder heksejægerne generelt stor respekt i Kejserriget, og den almene borger vil da også mene at trods deres metoder, så er de en nødvendighed. Men for de fleste går det dem alligevel koldt ned ad ryggen, når en heksejæger med hans musketerhat, alvorlige ansigt, og ladte krudtpistoler ankommer til en by.

## Mørk Magi og Høj Magi

Som tidligere beskrevet er det strengt forbudt for mennesket at styre mere end en af De Magiske Vinde. Men det kan lade sig gøre – og andre racer end menneskene har praktiseret det med varierende succes.

Der er to måder at forsøge at styre mere end en af De Magiske Vinde. Den ene måde er i Harmoni og således skabes Høj Magi. Den anden måde er i Disharmoni og således skabes Mørk Magi, som også kaldes *Dhar*. Alle former for Mørk Magi korrupperer brugeren, og han vil i sidste ende falde for De Unævneliges fristelser, hvis det da ikke var det, der i første omgang fik ham i gang med at anvende *Dhar*.

Mennesker er ude af stand til at anvende Høj Magi, da det er for kompliceret og krævende for dem. Således er deres eneste måde at anvende mere end en af De Magiske Vinde at benytte sig af Mørk Magi. Fordi det er så farligt, er det forbudt for mennesker at manipulere mere end en af De Magiske Vinde, hvilket er årsagen til opdeling i de otte kollegier.

De mennesker, der alligevel vælger at anvende Mørk Magi, gør det typisk ud fra et ønske om at opnå større magt. Mørk Magi opdeles i flere former, hvoraf de mest almindelige er de nævnt herunder.

### Nekromanti

Nekromanti minder på mange måder om Ametystkollegiet, men de har helt andre formål. De fleste nekromantikere begynder deres karriere med jagten på det evige liv eller at bringe en afdød tilbage til livet, men finder i stedet at det de ønsker at opnå, kun kan gøres på bekostning af andres liv.

Nekromantikere er mest kendte for magi til at skabe gengangere som zombier, skeletter og lign. og er relativt udbredte i Sylvania, hvor Sidste Søndag afvikles. Nekromantikere kaldes i undertiden også Dødebesværgere.

### Sort Magi

Sort magi anvendes kun af de færreste mennesker, idet disharmonien i dette er ekstra stærk. Det indeholder primært magi relateret til forskellige former for destruktion og er enormt farligt – både for den der anvender det, og for den det anvendes mod.

De mest kendte brugere af Sort Magi er Mørkelvere, men da disse er stort set ukendte i Kejserriget, er Sort Magi også ret ukendt. Et menneske der bruger Sort Magi risikerer sit liv og sin sjæl og tabet af disse kan gå enormt hurtigt.

## Dæmonologi

Dæmonologer forsøger at fremmane dæmoner og anvende dæmoners kraft uden direkte at indgå aftaler med De Unævnelige. Dette er et farligt hverv og for langt de fleste, går det galt inden de for alvor udretter noget. Nogle har dog succes og åbner porte til Chaosrigerne eller fremmaner dæmoner, som de kan kontrollere.

Dæmonologi er ikke specielt udbredt, og de fleste, der starter på dette dør enten hurtigt eller ender med at anvende Chaos Magi i stedet.

## Chaos magi

Chaos Magi er magi der gives direkte af en af De Unævnelige. Dette er ofte meget mægtigt, men brugeren betaler en høj pris i form af mutationer. Tjener han sin herre godt, vil han som regel også blive belønnet, men straffen for at fejle er hård.

Troldmænd, der anvender Chaos Magi, kan blive enormt mægtige og i sidste ende opnå at blive udødelige dæmoner, men langt de fleste opdages af heksejægere eller dør ved et magisk uheld, inden de når så langt.

## Mørk Magi til Sidste Søndag

Det er ikke muligt for spillere at få lov til at spille en karakter, der anvender Mørk Magi. Uanset hvor meget du spørger arrangørerne, får du ikke lov.

Hvis sådanne karakterer dukker op, er det udelukkende på arrangørernes eget initiativ. Derfor vil vi allerede nu gerne understrege, at alle henvendelser om at få lov til at spille en rolle der bruger Mørk Magi vil blive ignoreret. Hvis vi mener, der skal være brugere af Mørk Magi, skal vi nok sørge for det, og vi finder de rette personer til at spille det.

## Præster

I dette afsnit redegøres der for, hvorledes præsternes magi fungerer. For nærmere beskrivelse af religion og de enkelte religioner henvises til Grundbogen.

## Hvad er præstemagi?

Der er to forklaringer på præsternes magi. Hvilken der er korrekt eller om, de begge er det vides ikke med sikkerhed. Emnet omgås med stor forsigtighed, idet man meget hurtig kan blive anklaget for kætteri.

Den ene version er præsternes egen. Den fortæller at præsternes magi er en gave fra deres respektive guder, som hjælper deres loyale menighed ved at skænke dem mirakler. Disse Guder har enorm magt og derfor, kan de give præsterne magiske evner, som er langt sikrere at anvende end troldmandens usikre metoder. Ekstremister, der er tilhængere af denne forklaring, siger sågar, at troldmænd forsøger at stjæle fra guderne ved deres misbrug af magi, som ikke var tiltænkt dem.

Den anden version er udviklet af lærde indenfor magi, både troldmænd og folk, som kun har akademisk interesse i magi. Den fortæller at præsterne, ligesom alle andre der tilvirker magi, trækker på De Magiske Vinde. Men modsat troldmændene trækker de ofte på mange forskellige magiske

vinde, noget som er strengt forbudt og enormt farlig for almindelige troldmænd (i al fald mennesker). Årsagen, til at deres formularer er mindre risikable at anvende end troldmændenes, formodes at være, at deres magi er stærkt begrænset og præget af komplicerede ritualer, som udføres fuldstændigt nøjagtigt fra gang til gang. Således er det lettere at styre De Magiske Vinde – også selvom man forsøger at styre mange forskellige på en gang.

Denne forklaring bygger på, at guderne ikke findes (eller ikke har evnerne til at give deres præster magiske kræfter) regnes den naturligvis for kætterisk af langt de fleste præster. Man gør derfor klogt i at holde sin mening for sig selv, hvis man er tilhænger af denne forklaring, for ellers kan man hurtigt komme i klemme.

Den kombinerede forklaring bygger primært på den anden version, men tilføjer desuden at der findes guder. Således er det guderne, der har instrueret de almindelige mennesker i, hvordan ritualerne skal udføres for at være sikre. Denne forklaring regnes for lidt mindre kætterisk end den anden forklaring, men da de færreste præster bryder sig om at blive sat i sammenhæng med De Magiske Vinde, foretrækker de som oftest den første forklaring.

Uanset hvad er det et farligt område at have en mening om, og de fleste, der ønsker et langt liv går i en stor bue udenom at forklare præsternes magiske evner, men accepterer dem blot.

## Præster i samfundet

Præsterne udfylder en lang række roller i samfundet. For mere viden om emnet se den nærmere beskrivelse af de enkelte religioner i Grundbogen.

Generelt kan det siges, at alle ”lovlige” præsteskaber har en vis indflydelse i Kejserriget i og med, at de er repræsentanter for guderne, og det er de færreste folk, som ikke viser respekt overfor en præst, uanset hvor meget eller lidt de er tilhænger af de ting, som præstens gud står for.

Der er meget få folk, som kun er tilhængere af en religion. De fleste beder til forskellige guder i forskellige situationer. For eksempler er der meget få, som er aktive Morr-tilbedere til hverdag, mens omkring de respektive højtider er de naturligvis dedikerede. Nogle præsteskaber har dog polariserede konflikter, særligt omkring det rigelige udvalg af krigsrelaterede guder. Den mest fremtrædende konflikt er mellem Sigmar og Ulric.

## Faren ved præstemagi

Præstemagi er stort set ufarligt. Hvorfor det er tilfældet, er der en vis uenighed om blandt de lærde. Uenigheden tager baggrund i de to versioner af præstemagi, som er forklaret ovenfor.

Dog er det sikkert, at det er klart den sikreste form for magi, og hvis der nogensinde har været tilfælde, hvor præster ved et uheld har hidkaldt dæmoner eller lign. ved brug af deres magi, så har deres kollegaer hurtigt fået sagen dysset ned igen og selv sørget for at straffe de skyldige.

## Inkvisitører

Til at bekæmpe de uheldige elementer der findes indenfor kulterne findes Inkvisitører. En inkvisitør er præsternes svar på heksejægere. Deres metoder er ikke mindre grusomme, og deres ry ikke stort bedre.

De beskæftiger sig for det meste med kætteri indenfor kulterne, men hvis de støder på andre former for kætteri, vil de naturligvis tage hånd om det. Officielt set har de kun magt indenfor den kult de hører til, men hvis de vælger at blande sig i andre kulters affærer og her finder beviser for, at



der har fundet kætteri sted, er det de færreste kult-overhoveder, der tør protestere bagefter. Det er jo en pinlig affære, hvis folk udefra skal afsløre korrupsion i egne rækker, og det er bedste bare at få det dysset ned.

Alle Inkvisitører er sanktioneret af en kult. Sigmarkulten har en del, men Verena er også kendt for at have mange – og de blander sig gerne i andre kulters affærer. Alle kultur har dog Inkvisitører, selvom de ikke praler med det – ideelt set burde det jo ikke være nødvendigt, da præsterne jo ikke burde kunne røres eller fristes af De Unævnelige.

## Hvilke guder kan jeg være præst for til Sidste Søndag?

Du kan som sådan være præst for lige den gud, du vil – du kan også opfinde din egne guder, da der findes mange regionale guder rundt omkring. Men du kan udelukkende få adgang til præstemagi, hvis du er præst for en af de guder, som er nævnt herunder som anerkendte. Det er de guder, som er tilstrækkeligt store og som kan tænkes at have interesse i området omkring Nebelheim og således ville kunne finde på at sende præster i dette område.

Kort sagt; hvis du vil være præst for en anden gud, så må du acceptere, at du ikke har adgang til magi. Dette er fuldstændig indiskutabelt.

Listen over godkendte guder er som følger: Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Sigmar, Taal & Rhya, Ulric og Verena.

Af de gamle guder mangler Manann, som er gud for havet. Eftersom der er langt fra Nebelheim til havet, har han ingen interesse i Nebelheim og således, er der ingen præster for ham her. Derudover er der ingen repræsentanter for guder, som er hjemhørende udenfor Kejserriget, heriblandt Fruen i Søen og diverse kislevitiske guder.

### Morr

Morr er Gud over Døden og Underverdenens Hersker. Derudover er han gud for drømme og drømmesyn. Hans hellige tegn er Ravnene og Portalen.

Søn af Taal og Rhya og ægteemand til Verena; far til Myrmidia og Shallya. Morr tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag, men er mest populær i syden hvor man har store problemer med Gengangere, en ting som han kæmper aktivt imod. Han er ikke en hverdagsgud, og de fleste anser ofte hans præster for at bringe uheld. Han tilbedes oftest af de efterladte, der lider savn, som beder ham modtage deres afdøde i hans Rige ved at lede dem sikkert dertil og våge over dem.

### Myrmidia

Gudinde for soldater og strateger. Hendes hellige tegn er Spyddet bag Skjoldet.

Datter af Verena og Morr. Myrmidia er mest populær i den sydlige del af den Gamle Verden, specielt Tilea og Estalia, selvom hun har en del loyale tilhængere i alle dele af den Gamle Verden. Dette er særligt blandt krigere og stridsmænd der ikke bekender sig til Ulric eller Sigmar. Selvom både Sigmar og Ulric er stærke krigere, har de begge mange andre ting at bekymre sig om, hvorimod Myrmidia udelukkende tænker på krig og strategi.

### Ranald

Gud for snydere, tyve, svindlere, de undertrykte og lign. Han har flere hellige tegn; pege- og langfinger krydset bruges ofte. Derudover bruges Kragen og Katten også som symbol i hans templer. Sidst men ikke mindst bruges et simpelt "X" ofte. Det er dog de færreste folk, der bærer et helligt

tegn til Ranald åbenlyst, både fordi Ranald er ilde set af myndighederne og fordi hans hellige tegn, som efter sigende skulle bringe lykke skulle virke dårligere, hvis det er synligt.

Ranald er en guddom, der er fuld af fup og fiduser. Han skal efter sigende have snydt sig til sin gudestatus fra Shallya, men de to har stadig et nært forhold, da begge relaterer til de svage i samfundet.

Ranald opfordrer til, at man løser problemer med snilde og snyd snarere end våben i hånd; han er bestemt modstander af alle former for lejemordere og lign. Derudover har han en lidt ondskabsfuld form for humor og elsker alle former for "practical jokes".

## Shallya

Gudinde for helbredelse, nåde, fødsel og barmhjertighed. Hendes hellige symbol er enten en hvid due eller et hjerte med en dråbe blod.

Shallya er datter af Verena og Morr. Shallya tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag. Gudinden er specielt populær blandt unge kvinder, idet det siges, at Gudinden beskytter kvinder imod aborter og lindrer smerterne ved en fødsel. Hovedparten af Shallya-Troens præsteskab er kvinder.

Derudover er Shallya stærk modstander af Kaos-guden Nurgle i alle hans former. Kampen mod ham er den eneste, Shallyas præster aktivt kan finde på at kæmpe.

## Sigmar

Sigmar er beskyttergud for Kejserriget. Hans hellige tegn er Ghal Maraz, Sigmars egen hammer, eller den Tohalede Komet. Derudover bruges både Guldkronen og Griffen som hellige symboler for Sigmar, selvom Jade Griffen er forbeholdt Stor-Teogenisten, Sigmarkultens overhoved.

Den gudegjorte Sigmar er den legendariske helt, der samlede rigets stammer og skabte riget kendt som Kejserriget. Sigmar tilbedes for hans militære magt men også som Den Store Forener. Statuer og malerier af ham afbilleder ham som et menneske af stor fysisk højde og styrke med langt flagrende blondt hår og skægget ansigt. Han bærer altid den massive 2-håndsstridshammer Ghal-Maraz, der er lavet af dværgene og er ofte malet siddende på en trone med bunkevis af goblinkranier for fødderne.

Sigmar står for et stærkt, forenet kejserrige. Derudover prædiker Sigmars præster venskab med dværgene, som Sigmar hjalp, og som hjalp ham igen. Loyalitet overfor Kejseren er centralt og alle handlinger, der er med til at splitte Kejserriget af, er af det onde. Der kæmpes aktivt imod alle former for grønninger, som ses som en af de store fjender. De Unævnelige, anses også for en stor fjende og mange dele af Sigmarkulten er indrettet til at bekæmpe disse.

På trods af disse formål er Sigmarkulten ofte i strid med Ulrickulten. Dette skyldes primært magtkampe og ønsket om mere indflydelse i Kejserriget. Dette har flere gange været tæt ved at udløse borgerkrig i Kejserriget. Når nøden er stor, formår de to kulturer dog at stå sammen.

Udenfor Kejserriget tilbedes Sigmar stort set ikke, idet hans vigtigste aspekt er som beskytter af Kejserriget. Han er ikke i "familie" med de andre guder, idet han originalt var en dødelig som formede Kejserriget. Nogle stiller spørgsmålstegn ved hvorvidt han er en gud, men de færreste gør det ikke, hvis hans præster er i nærheden.

## Taal / Rhya

Der er egentlig tale om to gamle guder, men i moderne tid er de næsten smeltet sammen til en. Taal er far af naturen, mens Rhya er jordens moder.

Gudinden Rhya var Modergudinden af Den Gamle Tro, men tilbedelse af Gudinden er stort set forsvundet fra det religiøse liv de fleste steder i den Gamle Verden. Rhya er hustru til Taal, og han har overtaget de fleste af hendes opgaver, som beskytter af jorden og verdenen og en del af naturen.

De fleste præster for disse guder benævner ofte sig selv som Taal præster. Guderne tilbedes primært i vilde områder, men omkring Talabheim er der en aktiv Taalkult.

## Ulric

Ulric er guden for vinter, kamp og ulve. Hans hellige tegn er Ulven.

Ulric præster er normalt selv gode krigere, og de opildner altid folk til at vise mod i kampens hede. Dette gælder oftest også for dem der tilbeder Ulric. De er ofte krigere og kommer fra de nordlige dele af Kejserriget eller andre kolde egne. Ulvene repræsenteres i form af, at Ulric præster opfordrer folk til at holde sammen i strenge tider, ligesom ulve holder sammen i grupper og hjælper hinanden.

Ulric tilbedes over det meste af Den Gamle Verden men primært i de nordlige egne i Kejserriget og en smule i Kislev. Ulric har hovedsæde i Middenheim, hvor ypperstepræsten for kulten Ar-Ulric bor. Ulric-kulten er meget gammel, og det siges, at Sigmar selv var Ulrictroende.

## Verena

Gudinde for visdom, fornuft og retfærdighed. Hendes hellige tegn er vægten, med et sværd som stamme. Derudover bruges uglen også som symbol.

Verena tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag, specielt i nogle af de store universitetsbyer. Her er hendes templer populære blandt de lærde og studerende. Verenas præster bruges ofte som mæglere og mellemænd på grund af deres ærlighed, troværdighed og sans for retfærdighed.

# Regler for Alkymi

En alkymist laver miksturer ved at blande specielle ingredienser på specielle måder og tidspunkter. Typisk er det sådan, at jo mægtigere en mikstur er, jo mere specielle ting skal der i den, og jo mere krævende er processen med at udarbejde den. Når miksturen er færdig puttes den i en flaske, som kan gives til enhver person, som, ved indtagelse, bliver påvirket af den. Miksturer holder sig dog ikke evigt og skal bruges samme dag, som de er lavet – derefter mister de deres kraft. I spillet bliver dette ordnet som beskrevet herunder.

## At fremstille en mikstur

Selvom det skal forestille at være en besværlig proces at lave en mikstur, er det op til den enkelte alkymist, hvor meget han vil gøre ud af det.

Du må lave miksturer under spillet. De fleste miksturer har krav til en evne. For at lave en mikstur skal du selv, eller en du samarbejder med, have evnen. Uanset om du samarbejder med nogen eller ej, så lav noget rollespil ud af at brygge miksturer. Alkymisterne må meget gerne gøre meget ud af at brygge deres miksturer.

Du må lave miksturer inden spillet, hvis du selv har de evner, der er krævet for at lave miksturer. Laver du alle dine miksturer inden spillet, mister du muligheden for at lave det, folk lige har brug for, men på den anden side har du altid dine miksturer klar, når du skal bruge dem.

Antallet af miksturer du kan lave, afhænger udelukkende af dit niveau i evnen Alkymi. Hvis du har evnen Alkymi niveau 1, kan du lave 5 miksturer. Hvis du har evnen Alkymi niveau 2, kan du lave 10 miksturer. Hvis du har evnen Alkymi niveau 3, kan du lave 20 miksturer.

Slutresultatet er en lille flaske (maksimalt 250 ml. og helst meget mindre), med en seddel på hvorpå effekten står. Sedlen skal være foldet således, at ingen kan læse den – sæt evt. et lille stykke gennemsigtigt tape til at holde den fast. Du er velkommen til at skrive hvad som helst, du ønsker udenpå sedlen, det kan være sandheden, eller det kan være snyd. Bare husk at ingen, heller ikke dig selv, må læse, hvad der står på den hemmelige del af sedlen, før den er drukket.

Af hensyn til folk der kan have allergier eller overfølsomhed, må du ikke putte hvad som helst i miksturen. Derfor er følgende en liste over de ting, der er godkendt som ingredienser. Du må kombinere dem lige så tosset, du vil, og det må gerne være lidt ulækkert. Men husk – kun tingene på nedenstående liste må anvendes!

- Vand
- Mælk, yoghurt, fløde
- Sodavand, alle slags
- Frugtfarve
- Salt
- Sukker
- Saftevand, alle slags

- Juice, alle slags
- Citronsaft
- Pebermynteessens

Hvis du er allergisk overfor en eller flere af disse ting, bør du ikke drikke alkymistiske miksturer, medmindre du med sikkerhed ved, at de ikke befinder sig i miksturen!

Når miksturen er blandet og sedlen sat på, er miksturen færdig, og du kan give den eller sælge den til hvem, du ønsker.

## At anvende en mikstur

Der findes tre typer af miksturer: Drikke, Salver og Gifte. Disse fremstilles alle på samme måde, men anvendes forskelligt.

### Drik

For at udløse effekten af en almindelig drik, skal drikken drikkes helt. En drik kan også gives til en bevidstløs person eller en person, der på anden måde er hjælpeløs. Du kan ikke hælde en drik i en andens mad og drikke og give dem til folk på den måde. De skal drikke den af flasken, den kom i. Det er altså fuldstændig umuligt at lokke en person til at drikke en drik uden, at han er klar over det. Derimod kan det godt være, at han tror, det er en anden drik, og at han på den måde bliver snydt.

Når en person har drukket hele drikken, må han læse sedlen. Han er øjeblikkeligt påvirket, som beskrevet på drikken. Det skal være en præcis beskrivelse.

Nogle drikke giver en effekt, der minder om en besværgelse. Til disse drikke skal der medfølge et armbind, som man skal binde om armen når man har indtaget drikken.

### Salve

For at udløse effekten af en savle, skal man blot åbne salven og rollespille at hælde indholdet ud over den genstand man ønsker at bruge salven på. Da det ikke er hensigtsmæssigt at hælde væsker på rigtig mange ting, er det bedst bare at hælde salven ud ved siden af.

Når en person har hældt salven ud over genstanden, må han læse sedlen, som fortæller effekten på genstanden.

### Gift

Gift er noget arrangørerne sætter i spil. Alkymister har ikke adgang til gifte i deres miksturer.

## Alkymister, lov og orden

Der er ingen særlige krav til alkymister om, at de skal have tilladelser til at udøve deres arbejde, ej heller er de specielle mål for heksejægere. Det er dog meget almindeligt, at de organiserer sig i laug, og de kan meget vel kræve, at alkymister i området indordner sig under dem!

# Evner for Alkymi

## Evner

Indholdet i dette afsnit skal ses som en udvidelse til kapitel "Regler for karakterer" i Grundbogen. Her er de færdigheder, som kun anvendes af troldmænd og præster.

### Alkymi 1 [BXP]

**Beskrivelse:** Du har lært det mest basale alkymi.

**Brug af evnen:** Evnen sætter dig i stand til at producere alle niveau 1 miksturer. Hver mikstur har et krav om adgang til en evne, som du skal overholde. Du kan producere 5 miksturer til hver spilgang.

**Uden evnen:** Du kan ikke fremstille miksturer.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken, samt en korrekt mærkat.

**Krav til evner:** Læse/Skrive, Førstehjælp, Herbalisme.

**Favoritevne for:** Borger.

**XP:** 6.

### Alkymi 2 [BXP]

**Beskrivelse:** Du har lært mere avanceret alkymi.

**Brug af evnen:** Evnen sætter dig i stand til at producere alle niveau 1 og niveau 2 miksturer. Hver mikstur har et krav om adgang til en evne, som du skal overholde. Du kan producere 10 miksturer til hver spilgang.

**Uden evnen:** Du kan ikke fremstille niveau 2 miksturer.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat.

**Krav til evner:** Alkymi 1.

**Favoritevne for:** Borger.

**XP:** 9.

### Alkymi 3 [BXP]

**Beskrivelse:** Du har lært meget avanceret alkymi.

**Brug af evnen:** Evnen sætter dig i stand til at producere alle niveau 1, niveau 2 og niveau 3 miksturer. Hver mikstur har et krav om adgang til en evne, som du skal overholde. Du kan producere 20 miksturer til hver spilgang.

**Uden evnen:** Du kan ikke fremstille niveau 3 miksturer.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat.

**Krav til evner:** Alkymi 2.

Favoritevne for: Borger.

XP: 12.

## Miksturer

I dette kapitel er de forskellige miksturer, som en alkymist kan brygge, beskrevet. Der findes ikke andre miksturer end de herunder beskrevne. Du vil hurtigt opdage, at der ikke er nogle gifte blandt disse miksturer. Det er fordi, gifte sættes i spil af arrangørerne.

Alle miksturer herunder har et niveau, som fortæller hvilket niveau af evnen Alkymi, man skal have for at fremstille dem. Derudover har hver mikstur et punkt, der hedder "Adgang til evne". Evnen der står i dette punkt, skal man have adgang til, når man producerer miksturen. For at have adgang til en evne skal man enten selv have evnen, eller man skal samarbejde med en anden rolle, som har evnen.

## Flydende Førstehjælp

Niveau: 1

Klassifikation: Drik

Beskrivelse: En helbredende drik som kan hjælpe på de værste skader.

Effekt: Den som indtager denne drik helbredes fra 0 HP til 1 HP over 5 min, som ved evnen Førstehjælp. Man kan godt drikke denne, når man er på 0 HP og har genvundet sin bevidsthed, eller få den hældt i sig når man er bevidstløs.

Adgang til evne: Førstehjælp.

Krav til udstyr: Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Læderklister

Niveau: 1

Klassifikation: Salve

Beskrivelse: En salve som gør stof og læder nemmere at reparere.

Effekt: En salve som en lædersmed kan smøre på en læder- eller stofrustning. Salven gør materialet nemmere at arbejde med således, at det kun tager 1 min at reparere en læder- eller stofrustning. Der er kun nok salve til at ordne én persons rustning, uanset hvor meget rustning vedkommende bærer.

Adgang til evne: Lædersmed.

Krav til udstyr: Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Mirakelkur

Niveau: 1

Klassifikation: Drik

Beskrivelse: En drik som behandler sygdom.

**Effekt:** Den som indtager denne drik er øjeblikkeligt kureret for sygdom.

**Adgang til evne:** Ingen.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Slagbroderens Skål

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En drik som øger din styrke.

**Effekt:** Den som indtager denne drik får +4 Nævekamp resten af spilgangen. Den som indtager drikken skal have påført et blå armbind, ellers virker drikken ikke.

**Adgang til evne:** Nævekamp 4.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke. Derudover et blå armbind.

## Psykedelisk Bryg

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** Denne drik sætter dig i en trance, som hjælper dig med at afgøre de magiske egenskaber ved en genstand.

**Effekt:** Den, som indtager denne drik, kan identificere en magisk genstand, som havde han evnen Identifikation. Identifikationen skal påbegyndes umiddelbart efter indtagelse og virker kun til én genstand.

**Adgang til evne:** Identifikation.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Flydende Herbalisme

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En drik der hjælper sår til at hele hurtigere.

**Effekt:** Den som indtager denne drik skal have 1 eller flere HP. Den som indtager denne drik vil blive helbredt 1 HP hver 10 min indtil sit max HP, tilsvarende en behandling med Herbalisme evnen.

**Adgang til evne:** Herbalisme.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Metallurgistens Olie

**Niveau:** 2



**Klassifikation:** Salve

**Beskrivelse:** En salve som gør metal nemmere at reparere.

**Effekt:** En salve som Jernsmeden kan smøre på en metalrustning. Salven gør materialet nemmere at arbejde med, således at det kun tager 1 min at reparere en metalrustning. Der er kun nok salve til at ordne én persons rustning, uanset hvor meget rustning vedkommende bærer.

**Adgang til evne:** Jernsmed.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Gyroskopisk Gløgg

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En drik som giver beskyttelse imod de fleste troldmænds angreb i en kort periode.

**Effekt:** Den, som indtager denne drik, er ikke påvirket af Vindstød resten af spilgangen. Den som indtager drikken skal have påført et rødt armbind, ellers virker drikken ikke.

**Adgang til evne:** Troldmand [Vilkårligt kollegie] Niveau 1.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke. Derudover et rødt armbind.

## Vidundermikstur

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En drik som behandler forgiftning.

**Effekt:** Den som indtager denne drik er øjeblikkeligt kureret for forgiftning.

**Adgang til evne:** Ingen.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke.

## Tyrens Rus

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En meget kraftig drik, som kan vække selv de hårdt sårede til kamp igen. Effekten fortager sig dog også hurtigt.

**Effekt:** Den som indtager denne drik har øjeblikkeligt alle sine HP igen. 5 minutter senere mister man de helbredte HP, og har sine oprindelige HP eller nuværende HP, hvad end der er mindst.

**Adgang til evne:** Lægekunst.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke. Derudover intet.

## Antimagisk Mikstur

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Drik

**Beskrivelse:** En drik som hjælper dig til at slippe fri fra nogle forbandelser.

**Effekt:** Den som indtager denne drik får øjeblikkeligt ophævet en forbandelse, der påvirker ham. Der er nogle forbandelser, som er sat i spil af arrangørerne, der kræver ekstra omstændigheder for at blive ophævet. I den sammenhæng tæller denne drik som en niveau 3 formular.

**Adgang til evne:** Ingen.

**Krav til udstyr:** Flaske og drikkelse i flasken samt en korrekt mærkat, som til alle andre drikke. Derudover intet.

# Regler for magi

I dette kapitel beskrives de regler, som troldmænd og præster skal kende for at anvende magi. Hvis du spiller en af de to ting, skal du læse dette kapitel. Derudover henvises der til afsnittet "Magi – hvad alle skal vide" i Grundbogen.

## Talenter

Troldmænd og præster er meget forskellige, og selv blandt troldmænd og præster er der stor variation på baggrund af deres kollegie eller kult. Troldmænd fra forskellige kollegier og præster fra forskellige kulturer lærer forskellige talenter, som adskiller dem fra deres kollegaer. Uanset om man er troldmand eller præst, så lærer man altid først en generel formular. Hvilken generelle formular man lærer, er forskelligt alt efter hvilket kollegie eller hvilken orden man tilhører. Denne generelle formular er ens første talent.

Når man uddanner sig videre, bliver man mere specialiseret. Selvom alle kulturer og kollegier har deres egne formularer, så specialiserer nogle kollegier og kulturer sig i bestemte generelle formularer, og opnår derfor større effekt med den formular de specialiserer sig i. Nogle præster lærer at blive bedre til at kaste magi mens de bærer rustning. Andre igen bliver klogere på magiske genstande.

Talenter for hver kult og hvert kollegie står beskrevet øverst i afsnittet om deres formularer. Er talentet en evne man allerede har på sit karakterark, får man 1 XP i rabat når man køber det niveau.

## At anvende magi

For at kunne bruge magi til Sidste Søndag er der nogle grundlæggende regler du skal forstå og overholde. Det er meget vigtigt at du forstår og respekterer disse regler. Det er dit ansvar at den magi du udfører til Sidste Søndag ikke bryder med reglerne. Spørg arrangørerne hvis der er noget du er i tvivl om. Det er bedre at spørge en gang for meget end en gang for lidt.

## Magisk Kraft

Hver magibruger, både præster og troldmænd, har en Magisk Kraft. Denne er bestemt ud fra, hvor mange formularer de har lært. Hver formular er en selvstændig evne, som kan ses i de senere kapitler.

Som udgangspunkt har man en Magisk Kraft på 0. For hver formular man lærer fra sit kollegie, hvis man er troldmand, eller som knytter sig specifikt til ens gud, hvis man er præst, får man +1 Magisk Kraft. For hver generel formular man lærer, får man +2 Magisk Kraft. En formular på niveau 2, 3 eller 4 giver *ikke* mere i Magisk Kraft end en formular på niveau 1. Nogle kollegier og kulturer får mere magisk kraft som talent.

*Eksempel: Helmuth er en troldmand fra Den Gyldne Orden. Han kender formularerne Styrk Rustning, Loven Om Form, Loven Om Alder, Magisk Angreb og Magisk Skjold. De tre første er kollegieformularer og giver således hver især +1 Magisk Kraft. De to sidste er generelle formularer og giver således hver især +2 Magisk Kraft. Helmuth har således i alt  $1+1+1+2+2=7$  i Magisk Kraft.*

På en spillegang kan du kaste lige så mange formularer, som du har Magisk Kraft. Har du 5 i Magisk Kraft, må du således kaste 5 formularer i alt hver spillegang. Du må frit kombinere blandt de formularer, du har til rådighed. Det betyder, at du må kaste den samme formular 5 gange, kaste 5 forskellige formularer (hvis du har så mange) eller en vilkårlig blanding af dette midt imellem.

Du kan ikke gemme Magisk Kraft. Hvis du har 5 i Magisk Kraft og kaster 3 formularer en spillegang, må du ikke kaste 7 næste gang men stadig kun 5 (medmindre din Magiske Kraft er steget i mellemtiden). Så du kan lige så godt bruge det hele hver spillegang.

*Eksempel: Helmuth har 7 i Magisk Kraft. Han kaster Magisk Skjold på sig selv i starten af spillegangen og Styrk Rustning på en af hans venner, som er kriger. I løbet af spillegangen bliver hans ven angrebet og skadet, så han mister sine MRP fra Styrk Rustning. Helmuth kaster den på ham igen og har nu kastet 3 formularer i alt. Senere på dagen kaster han Loven Om Alder og Magisk Angreb i en kamp og har nu kastet 5 formularer. Han får ikke kastet flere formularer den dag, selvom han måtte kaste yderligere to. Næste gang må Helmuth igen kaste 7 formularer.*

## Forbehold

Som udgangspunkt kan man kaste magi hele tiden, men der er nogle omstændigheder under hvilke, det ikke er muligt at kaste magi. Det er forskelligt for præster og troldmænd, da deres magi er forskellig.

## Bundet og kneblet

For at kunne anvende magi skal du være i stand til at bevæge dine arme (uanset om du rent faktisk gør det eller ej) og kunne tale. Så du kan ikke kaste formularer, hvis du af den ene eller den anden grund, ikke kan bevæge dine arme frit eller tale frit. Dette inkluderer alle former for lænker, reb og kneblen (at binde en klud over munden). Det omfatter f.eks. også en smerte-forhekselse.

Denne regel gælder både for præster og troldmænd.

I det øjeblik du både kan bevæge din arme og tale frit, er du i stand til at kaste magi igen som normalt.

## Såret

Du kan ikke anvende magi når du har 0 HP. Så snart du har mindst 1 HP, kan du anvende magi igen.

## Præster og rustning

Præster har også regler i forhold til rustning. Præster kan anvende rustning og skjolde. Præster har dog et maksimalt antal RP de kan få, uanset hvor meget rustning de tager på. Den mængde RP de kan få for deres rustning afhænger af deres niveau og deres niveau i evnen Krigerpræst.

- Præst Niveau 1 kan højst få 2 RP.
- Præst Niveau 2 kan højst få 3 RP.
- Præst Niveau 3 kan højst få 4 RP.

Derudover kan præster købe evnen Krigerpræst 1-10, som øger mængden af RP, man kan få. Evnen Krigerpræst er beskrevet på side 43.

## Magiske Vinde

Udover de beskrevne regler gælder der lidt specielle regler for troldmænd, de er nemlig påvirket af De Magiske Vinde. Disse er uberegnelige og kan variere ret voldsomt.

I praksis foregår det således, at der ved indtjekning er en tavle over De Magiske Vinde, hvor alle otte kollegier står skrevet op. Ud for hvert kollegie er det beskrevet, om der er nogle modifikationer til den Magiske Kraft for troldmænd knyttet til det givne kollegie og i så tilfælde, hvor stor den er. Disse modifikationer strækker sig fra, at din Magiske Kraft reduceres til 0 (dvs. du ikke kan anvende magi overhovedet) og til +10 – hvilket jo er ret meget for en lærling med en Magisk Kraft på 1.

*Eksempel: Vi har stadig fat i Helmuth, som har 7 i Magisk Kraft. Da han ankommer til indtjekning, kigger han på tavlen over De Magiske Vinde og ser at Den Magiske Vind for Guldkollegiet blæser ret stærkt i dag – han får +3 til Magisk Kraft og har således 10 i Magisk Kraft! Hans ærkefjende, som han længe har ønsket at give en blodtud, er fra Himmelkollegiet, hvor vinden blæser normalt i dag – dvs. ingen modifikation. Måske er den ekstra Magiske Kraft, det der skal til for at slå ham i dag?*

Det er vigtigt at notere, at det kun er troldmænd, der kan se De Magiske Vinde. Hverken præster, alkymister eller almindelige mennesker kan se dem. Det betyder, at troldmænd er klar over, hvor stærkt alle vinde blæser og må bruge det i spillet – som med Helmuth der overvejer at bruge det til at bekæmpe hans ærkefjende – mens almindelige mennesker ikke ved det og ikke må bruge det i spillet. Hvis det sker, betragtes det som snyd!

Den magi præster anvender er langt mere stabil. Deres Magiske Kraft er ikke påvirket af hvordan vindene blæser.

## Troldmænd og rustning

Udover de nævnte omstændigheder gælder der bestemte regler for troldmænd – det relaterer til rustning og skjolde.

Reglen er meget simpel; hvis du som troldmand på noget tidspunkt i løbet af en spillegang har båret rustning, der har givet 1 eller flere RP eller har anvendt et skjold i kamp, *kan du ikke anvende magi resten af spillegangen og mister alle besværgelser der påvirker dig!*

Ja, det er en grov regel, men det er den simpleste måde at formulere kravet om, at troldmænd ikke må bære rustning og skjold overhovedet.

Det skal som en sidenote siges, at det naturligvis ikke gælder, hvis du bliver tvunget i rustning mens du er bevidstløs. Hvis du tager det af, så snart du kommer til dig selv og har mulighed for det, mister du ikke evnen til at kaste magi den pågældende spillegang.

## Magilicens

Hvis du er troldmand, skal du have en magilicens for, at du har ret til at udøve magi.

I Nebelheim kan Handelsstationen modtage ansøgninger om magilicenser, som der typisk er et par måneders leveringstid på. Magilicenser koster på 50 skilling og er et bevis på, at man er en selvstændig troldmand, som tjener kejserriget. Hvis man ikke har råd til det, må man ikke udøve magi uden sin læremesters opsyn; bliver det opdaget kan man forvente en hurtig død.

## Remse

For at kunne kaste magi skal troldmanden eller præsten fremsige en remse. Det er op til personen selv at finde på remsen. Der gælder dog den regel, at den skal indeholde mindst en sætning for hvert niveau, formularen er på. Således skal en niveau 1 formular have en remse med mindst en sætning, en niveau 2 formular skal have en remse, der er mindst to sætninger lang, osv. Remsen skal fremsiges så højt, at folk omkring troldmanden eller præsten kan høre den. Så man må ikke blot mumle remsen.

Samtidig må man gerne lave nogle fagter, men det er valgfrit (man skal dog have armene fri for at kunne anvende magi).

## Skalering

Effekten af nogle formularer skalerer med ens niveau. Det betyder at deres effekt bliver stærkere når man har højere niveau i enten evnen Troldmand eller Præst. Når en formular skalerer, kræver den også en længere remse for at få den fulde effekt. En niveau 1 formular, som har en stærkere effekt på niveau 3, kræver altså en remse på tre sætninger, hvis man vil have den stærkere effekt. Præster og troldmænd vælger hvilket niveau de ønsker at kaste formularen på, så længe remsen mindst indeholder nok sætninger tilsvarende det niveau formularen kastes på. Det er altså også muligt at kaste en formular på et lavere niveau.

## Varighed

Overordnet betragtet er der (næsten) kun anvendt fire forskellige varigheder:

- 30 sekunder.
- 5 minutter
- 1 time.
- Resten af spillegangen.

Disse tider skal ikke nødvendigvis overholdes på sekunder – det er grove tidsangivelser. I stedet kan du anvende en mere løs opfattelse af de forskellige kategorier som beskrevet herunder.

30 sekunder svarer mere eller mindre til her og nu. Hvis en formular har en varighed på 30 sekunder, er det noget, du er nødt til at gøre med det samme – du har kun relativt kort tid til at tænke over det i. Det er typisk Ildkugler, Vindstød og Forhekselser, som har en tidsfrist på, at de skal kastes indenfor 30 sekunder efter remsen er sagt. Formularer som skalerer til at kunne bruges på flere personer, skal også typisk udføres indenfor 30 sekunder.

5 minutter svarer nogenlunde til den aktuelle konflikt eller scene. Det kan være en given kamp, eventuelt med et forspil og efterspil eller en diskussion. Hvis du anvender effekten indenfor den givne scene er overstået, er det sjældent helt ved siden af.

1 time er faktisk det sværeste interval. Hvis man skal forsøge at vurdere det, så er det ”lang tid”. En time er en god del af en spilgang – nok til at gå skoven rundt en gang eller to. Noget med varighed på en time varer rimeligt længe, men altså ikke hele spillegangen. Det er typisk Forbandelser, der har en varighed på en time.

Resten af spillegangen giver ret meget sig selv. Det er næsten udelukkende besværgelser, der har denne varighed.

## Typer af formularer

Der findes forskellige typer af formularer. Forskellige typer af formularer har forskellige måder at kastes på. Det er derfor vigtigt at du forstår hvilke typer formularer der findes, og overholder reglerne for at kaste dem.

## Ildkugler

For at kaste en formular af typen Ildkugler skal du først fremsige din remse. Efter remsen er fremsagt har du mulighed for at kaste en eller flere Ildkugler. Ildkugler er lavet af risposer, i en klar rød farve. Læs mere om hvordan man laver en rispose i afsnittet Remedier på side 42.

Når du har fremsagt din remse, har du 30 sekunder til at kaste din Ildkugle. Hvis du har mulighed for at kaste flere Ildkugler, må der ikke gå mere end 30 sekunder mellem hver Ildkugle, ellers ophører formularen og du må ikke kaste flere Ildkugler.

Ildkugler giver skade som almindelige våben, med undtagelse af, at hvis de rammer på et skjold, mister offeret stadig 1 HP.

Hvis du kaster en formular af typen Ildkugler mister du alle brug af Ildkugler fra tidligere formularer, som du ikke har brugt endnu.

Det er vigtigt, at du håndterer dem som alle andre afstandsvåben. Du må meget gerne øve dig i at bruge dem, så du undgår at ramme folk i hovedet og i skridtet. Sker dette, har de ingen effekt, ligesom almindelige våben.

## Vindstød

For at kaste en formular af typen Vindstød skal du først fremsige din remse. Efter remsen er fremsagt har du mulighed for at kaste et eller flere Vindstød.

Når du har fremsagt din remse, har du 30 sekunder til at kaste dit Vindstød. Hvis du har mulighed for at kaste flere Vindstød, må der ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers ophører formularen og du må ikke kaste flere Vindstød.

Du kaster et Vindstød ved at udpege et offer. Offeret må højst være 10 meter væk. Du skal have øjenkontakt med offeret, og fanget hans opmærksomhed eller på anden vis sikrer dig, at han ved, at du påvirker ham. Det er helt i orden at råbe ad ham for at fange hans opmærksomhed, men undgå at bruge "Vindstød" som et effektord – det er det ikke. Når du har fanget din modstanders opmærksomhed, laver du en fejende bevægelse med armen i hans retning. Her kan det være godt at få hele kroppen med i bevægelsen, så der ikke er nogen tvivl om, at du påvirker ham med et Vindstød.

Modstanderen vælter omkuld og må rejse sig igen med det samme. Vindstød giver ikke skade.

Hvis du kaster en formular af typen Vindstød mister du alle brug af Vindstød fra tidligere formularer, som du ikke har brugt endnu.

Af hensyn til sikkerhed, så vær opmærksom på hvor din modstander står, når du kaster et Vindstød på ham. Selvom det kan virke meget effektivt at vælte ham ned af bakken, så er det farligt. Selvom det er offerets ansvar at vælte forsvarligt, så er vi stadig hensynfulde overfor hinanden. Offeret for Vindstød har desuden fuld ret til at spille Vindstødet på en måde, så det er sikkert i hans situation.

## Forhekselser

For at kaste en formular af typen Forhekselse skal du først fremsige din remse. Efter remsen er fremsagt har du mulighed for at bruge et effektord en eller flere gange.

Når du har fremsagt din remse, har du 30 sekunder til at bruge effektordet. Hvis du har mulighed for at anvende effektordet flere gange, må der ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert effektord, ellers ophører formularen og du må ikke bruge effektordet flere gange.

For at bruge effektordet, skal man lægge hånden på en person et vilkårligt sted. Man skal røre ordentligt, ikke bare strejfe, så det er en god ide at lægge lidt kræfter bag, så man er sikker på at offeret mærker det – men lad være med at skubbe eller lign. Derefter skal man højt sige effektordet, så offeret hører det.

Hvis du kaster en formular af typen Forhekselse mister du alle brug af effektord fra tidligere formularer, som du ikke har brugt endnu – også selvom det er Forhekselser med andre effektord.

Følgende er de effektord der findes:

- **Smerte:** Offeret mister 1 HP, som ignorerer RP og MRP – det vil sige, at skaden går direkte på HP. Offeret vrider sig i smerte så længe du holder hånden på ham og han må gerne skribe. Offeret kan ikke angribe dig, mens han vrider sig i smerte. Når du slipper offeret, er han ukampdygtig i 30 sekunder efter.
- **Forvirring:** Offeret er forvirret og angriber dig ikke. Forvirringen varer i 30 sekunder.
- **Destruktion:** Hvis offeret har RP, mister han øjeblikkeligt dem alle. Dette varer indtil rustningen er repareret, som kan gøres som normalt. Hvis offeret ikke har RP, har formularen ingen effekt.
- **Frygt:** Offeret er bange for dig. Offeret er så bange, at han ikke tør angribe dig. Det er op til offeret, hvordan han spiller frygten; han kan krybe langs gulvet væk fra magibrugere, skribe i rædsel og bevæge sig væk til sikkerhed eller stikke halen mellem benene og flygte. Frygten varer i 30 sekunder.
- **Hvile:** Har kun effekt på NPC'er som spiller udøde.
- **Forsvind:** Har kun effekt på NPC'er som spiller dæmoner eller spiller besat af dæmoner.

## Besværgelser

For at kaste en formular af typen Besværgelse, skal du først fremsige din remse. Efter remsen har du mulighed for at binde et eller flere armbind på en eller flere modtagere. Hvis der er flere modtagere, har du 30 sekunder til at binde armbind på alle modtagerne.

At binde de magiske energier til en besværgelse kræver koncentration og et uforstyrret miljø omkring én. Det betyder at det ikke er muligt at kaste en besværgelse i kamp.

Offeret skal indvilge i at blive besværet, men du må gerne, inden du kaster formularen lyve for offeret og påstå, at det er en anden formular, du kaster. Hvis du får fremsagt hele remsen tager besværgelsen effekt. Dette kan dog forhindres, f.eks. hvis du bliver bonket eller slået ned, mens du kaster besværgelsen. Når den er kastet, er det dit ansvar at sikre, at personen har forstået, hvad der sker. Herefter sætter du armbindet på personen. Du kan også kaste det på en bevidstløs person (bonket eller på 0 HP) – her virker det som om personen automatisk har accepteret at blive besværet. Hvis du ikke har flere armbind, kan du ikke besværges personen.



## Forbandelser

For at kaste en formular af typen Forbandelse, skal man lægge hånden på en person et vilkårligt sted. Man skal røre ordentligt, ikke bare strejfe, så det er en god ide at lægge lidt kræfter bag, så man er sikker på at offeret mærker det – men lad være med at skubbe eller lign. Herefter skal du fremsige din remse.

Offeret må godt reagere undervejs og forsvare sig. Hvis du får fremsagt hele remsen tager forbandelsen effekt. Dette kan dog forhindres, f.eks. hvis du bliver bonket eller slået ned, mens du kaster besværgelsen. Det er derfor en god ide at sikre at offeret ikke reagerer undervejs, f.eks. ved at have offeret bundet eller bevidstløs, eller have snydt offeret til at tro at din rolle kaster en Besværgelse eller Øjeblikkelig formular.

Når du har kastet din forbandelse, er det dit ansvar at sikre, at personen har forstået, hvad der sker. Det er specielt vigtigt hvis din karakter har snydt offeret. Herefter sætter du et sort armbind på personen. Hvis du ikke har flere armbind, kan du ikke besværgelse personen.

## Øjeblikkelig

For at kaste en formular af typen Øjeblikkelig, skal man lægge hånden på en person et vilkårligt sted. Man skal røre ordentligt, ikke bare strejfe, så det er en god ide at lægge lidt kræfter bag, så man er sikker på at offeret mærker det – men lad være med at skubbe eller lign. Herefter skal du fremsige din remse.

Hvis din Øjeblikkelige formular sætter dig i stand til at påvirke flere personer, skal du påvirke dem alle indenfor 30 sekunder efter du fremsagde remsen.

Øjeblikkelige formularer har ingen permanent effekt på modtageren. Øjeblikkelige formularer er ofte helbredende formularer; og selvom man bliver helbredt (man mister ikke de HP, man er blevet helbredt), så er formularen sådan set væk i det øjeblik den er kastet.

Helbredende magi kan aldrig anvendes til at genoplive personer, der er karakterdræbt. Det kan *aldrig* bruges til at bringe troldmanden eller præsten selv fra 0 HP til 1 HP, idet du ikke kan kaste magi, hvis du er på 0 HP.

## Lenritualer

For at kaste en formular af typen lenritual, skal man først besøge arrangør-bunkeren for at få registreret, at du er på vej til at udføre et lenritual. I den anledning kan du få at vide, at der allerede er foretaget et ritual på et len (men ikke om der er andre på vej for at lave deres ritual på lenet). Det forhindrer dig ikke i også at udføre dit ritual. Flere ritualer på samme len er dog en blanding af magiske vinde, som nemt kan medføre nogle konsekvenser for både magibrugeren, lenet og området, som beskrevet i afsnittet Faren ved Troldmandsmagi på side 21. Da der er tale om en uhensigtsmæssig og ukontrolleret blanding af magisk kraft, er de præcise konsekvenser svære at forudsige, men du kan vide dig sikker på at arrangørerne nok skal sætte nogle konsekvenser i spil.

Et ritual kræver en del rollespil, og det skal være åbenlyst for alle der måtte se eller høre det, at der foregår noget. Et ritual kan være så simpelt som at gå en masse rundt på kryds og tværs af lenet, mens man højt fremsiger sin remse flere gange. Det er absolut i orden at finde på sit eget ritual, så længe det tager mindst 5 minutter at udføre, og er åbenlyst for alle der måtte se eller høre det, at der foregår noget stort. Det er også tilladt at bruge remedier og andre effekter til at gøre sit ritual sejere. Hvis du er i tvivl om dit ritual overholder kravene, så skriv en mail til [sidstesondag@troa.dk](mailto:sidstesondag@troa.dk) med en

plan over ritualet og de relevante detaljer. Se desuden afsnittet Remedier på side 42. Vi opfordrer til, at man gør noget ud af at kaste disse ritualer.

Når du har dit ritual klart, besøger du lenet og udfører dit ritual. Når du har udført dit ritual, henvender du dig igen i arrangør-bunken og får registreret, at du nu har udført dit ritual. Effekten af de fleste lenritualer kan først ses i næste måneds produktion på lenet, når lensherren henter ressourcer. Det anbefales at man ikke tager for lang tid om at udføre sit ritual og få det registreret, da man risikerer, at andre også laver ritual på samme len.

De fleste lenritualer ændrer på lenets produktion, men tilføjer ikke ressourcer til lenet, som lenet ikke allerede producerer. Læg derfor godt mærke til om din formular beskriver en forøgelse eller en tilføjelse af ressourcer.

## Forkæmpere

Forkæmpere er en speciel form for besværgelse, som kastes på en karakter, der ikke er magibruger, men som har gjort sig bemærket. Det kan f.eks. være en speciel religiøs karakter, som har bevist sin tro til en gud. Forkæmpere markeres altid med alle 3 armbind for besværgelser: 1 gult, 1 blåt og 1 rødt. Det forhindrer modtageren i at modtage andre besværgelser uden at miste sin forkæmper besværgelse.

Kravene for at kvalificere sig til at blive en forkæmper, står beskrevet i formularen. Det er op til præsten eller troldmanden at vurdere, om en given karakter lever op til kravene. Det gælder dog altid, at en forkæmper ikke kan have hverken evnen Præst eller Troldmand, uanset niveau.

Besværgelsen varer resten af spilgangen og må kastes igen til næste spilgang. Man kan godt vælge forskellige karakterer til at være forkæmpere hver spilgang, eller naturligvis vælge ikke at have en forkæmper.

## Specielle

Kastes helst i nærhed af andre spillere. Typisk er der en eller flere arrangører eller NPC'er der skal orienteres.

## Remedier

Nogle formularer kræver remedier, som f.eks. risposerne til Ildkugler eller armbind til Besværgelser. Andre gange vil man bare gerne gøre noget ekstra ud af at kaste en given formular, eller man har en ide til en fed effekt, som arrangørerne ikke lige har tænkt på. I dette afsnit fortæller vi kort om de påkrævede remedier og hvad man skal tænke over hvis man vil supplere sit trylleri med fede effekter.

## Sådan laver du en Ildkugle

At fremstille en rispose er ret simpelt. Den simpleste måde er at lave en stofpose på 10x10 cm og sy den sammen i siden. Når du næsten er færdig med at sy den sammen, vender du vrangen ud på den. Gennem det lille hul du har tilbage i den, hælder du ukogte ris i. Det anbefales kun at fylde den let – den skal ikke være stoppet med ris. Derefter syr du det sidste lille hul sammen.

Hvis du har alternative ideer til, hvordan risposer kan udformes, er vi åbne for forslag – at lave skumbolde og beklæde dem med latex er jo også en mulighed.

## Sådan laver du et armbind

Armbind behøver ikke være mere end et stykke stof der kan bindes om armen. Man kan med fordel købe lagenlærred eller tilsvarende simpelt stof i en butik som forhandler stof. Hvis man køber ½ meter, kan man klippe stoffet ud til rigtig mange armbind. Sørg for at dine armbind har klare farver: gul, rød, blå og sort.

## Andre remedier

Der er rigtig mange muligheder når man vil tilføje andre remedier til sit trylleri. Der er faktisk mere end vi kan dække i dette afsnit. De vigtigste retningslinjer er derfor:

- Sørg for at remedierne virker som noget der passer ind i spillet. Uanset hvor fed sangen er, så passer det aldrig ind i spillet af inddrage en mobiltelefon til den magi man udfører.
- Sørg for at tænk over sikkerheden i dine remedier. Arrangørerne er ligeglade med hvor meget du har styr på et farligt remedie. Remedier skal være sikre for alle, også uvidende pillfingerer.
- Åben ild er strengt forbudt i Lundby Krat. Der må kun være åben ild ved bålstederne. Lanterner, stearinlys og fakler er eksempler på åben ild.

Hvis du vil benytte en eller flere remedier, så få dem lige godkendt hos arrangørerne først.

# Evner for præster

## Evner

Indholdet i dette afsnit skal ses som en udvidelse til kapitel ”Regler for karakterer” i Grundbogen. Her er de færdigheder, som kun anvendes af præster.

### Krigerpræst 1 [PXP]

**Beskrivelse:** Du er trænet i at anvende magi iført rustning

**Brug af evnen:** Passiv. Du kan få yderligere 2 RP ud af din rustning. Det vil sige, at hvis du er Præst på følgende niveau, kan du bære:

- Præst niveau 1 kan bære 4 RP.
- Præst niveau 2 kan bære 5 RP.
- Præst niveau 3 kan bære 6 RP.

**Uden evnen:** Du får færre RP ud af din rustning.

**Krav til udstyr:** Ingen

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [vilkaarlig gud].

Favoritevne for: Akademiker, Kriger.

XP: 6.

### Krigerpræst 2 [PXP]

Beskrivelse: Du er trænet i at anvende magi iført rustning

Brug af evnen: Passiv. Du kan få yderligere 2 RP ud af din rustning. Det vil sige, at hvis du er Præst på følgende niveau, kan du bære:

- Præst niveau 2 kan bære 7 RP.
- Præst niveau 3 kan bære 8 RP.

Uden evnen: Du får færre RP ud af din rustning.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: Præst niveau 2 [vilkårlig gud], Krigerpræst 1, Nævekamp 2.

Favoritevne for: Akademiker, Kriger.

XP: 6.

### Krigerpræst 3 [PXP]

Beskrivelse: Du er trænet i at anvende magi iført rustning

Brug af evnen: Passiv. Du kan få yderligere 2 RP ud af din rustning. Det vil sige, at hvis du er Præst på følgende niveau, kan du bære:

- Præst niveau 2 kan bære 9 RP.
- Præst niveau 3 kan bære 10 RP.

Uden evnen: Du får færre RP ud af din rustning.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: Krigerpræst 2, Nævekamp 3.

Favoritevne for: Akademiker, Kriger.

XP: 6.

### Krigerpræst 4 [PXP]

Beskrivelse: Du er trænet i at anvende magi iført rustning

Brug af evnen: Passiv. Du kan få yderligere 2 RP ud af din rustning. Da du er Præst niveau 3 kan du bære 12 RP.

Uden evnen: Du får færre RP ud af din rustning.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: Præst niveau 3 [vilkårlig gud], Krigerpræst 3, Nævekamp 4.

Favoritevne for: Akademiker, Kriger.

XP: 6.

## Kriggerpræst 5 [PXP]

**Beskrivelse:** Du er trænet i at anvende magi iført rustning

**Brug af evnen:** Passiv. Du kan få yderligere 2 RP ud af din rustning. Da du er Præst niveau 3 kan du bære 14 RP.

**Uden evnen:** Du kan bruge færre RP, afhængigt af dine evner.

**Krav til udstyr:** Ingen

**Krav til evner:** Kriggerpræst 4, Nævekamp 5.

**Favoritevne for:** Akademiker, Kriger.

**XP:** 6.

## Præst Niveau 1 [Gud] [PXP]

**Beskrivelse:** Du er i stand til at lære, hvordan du påkalder din guds kraft og udøver mirakler i form af magi. Du skal vælge en gud, når du tager denne evne. Du kan vælge iblandt Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Sigmar, Taal / Rhya, Ulric og Verena.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilken gud, du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine præsteformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere præsteformularer. Du kan lære alle niveau 1 præsteformularer, som knytter sig til din gud, samt alle generelle præsteformularer på niveau 1. Med denne evne kan du få op til 2 RP ud af den rustning du bærer. Læs mere på side 36.

**Uden evnen:** Du kan ikke komme til at lære præsteformularer.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Læse & Skrive. Du kan ikke have evnen Troldmand niveau 1. Det er kun muligt at være præst for én gud.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 4.

## Præst Niveau 2 [Gud] [PXP]

**Beskrivelse:** Du har lært en del omkring gudernes vilje og har opnået større respekt i din kult. Du er sandsynligvis leder af et tempel eller er en vigtig person ved et større tempel.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilken gud, du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine præsteformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere præsteformularer. Du kan lære alle niveau 2 præsteformularer, som knytter sig til din gud, samt alle generelle præsteformularer på niveau 2. Med denne evne kan du få op til 3 RP ud af den rustning du bærer. Læs mere på side 36.

**Uden evnen:** Du kan ikke lærer præsteformularer af niveau 2.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst Niveau 1 [samme Gud] samt mindst en præsteformular på niveau 1 der knytter sig til din egen gud, dvs. ikke en generel præsteformular.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 13.

## Præst Niveau 3 [Gud] [PXP]

**Beskrivelse:** Du er en af de mægtigste præster i din kult. Hvis du ikke er leder for et stort tempel, er det fordi, du bevidst har valgt at bruge din tid på noget andet – guderne har jo brug for folk, der rejser rundt i rigerne og sørger for, at deres vilje sker. Du har stor forståelse for og indsigt i din guds vilje.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilken gud du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine præsteformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere præsteformularer. Du kan lære alle niveau 3 præsteformularer, som knytter sig til din gud. Med denne evne kan du få op til 4 RP ud af den rustning du bærer. Læs mere på side 36.

**Uden evnen:** Du kan ikke lærer præsteformularer af niveau 3.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst Niveau 2 [samme Gud] samt mindst en præsteformular på niveau 2, der knytter sig til din egen gud, dvs. ikke en generel præsteformular. Derudover skal du have evnen Læremester – Præst.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 16.

Evne	Pris i XP
Krigerpræst 1-5	6
Præst niveau 1 – [Gud]	4
Præst niveau 2 – [Gud]	13
Præst niveau 3 – [Gud]	16

## Præsteformularer

I dette kapitel beskrives de formularer som præster kan kaste.

Alle formularer herunder er hver især en individuel færdighed. Prisen for hver af disse færdigheder er 4 XP, uanset hvilket niveau formularen har. Samtlige færdigheder er favoritfærdigheder for karrieren Akademiker og er således 2 XP billigere for denne.

### Generelle formularer

Dette er formularer som alle præster, uanset hvilken gud de bekender sig til, kan lære. Det skal dog understreges, at de enkelte præster ikke anser dem for at være identiske formularer – en præst af Ulric vil således nok kalde Gudernes Helbredelse for Ulrics Helbredelse og påstå, det er noget ganske andet end Sigmars Helbredelse.

Præsten får +2 til sin Magiske Kraft for hver generel formular, han har lært, mens han kun får +1 til sin Magiske Kraft for hver gudsspecifik formular, han har lært.

### Gudernes Helbredelse

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du bruger de magiske energier til at stoppe blødninger og hjælpe på de værste smerter.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Hvis modtageren er på 0 HP, vil modtageren over de næste 5 minutter genvinde 1 HP, som var han behandlet med evnen Førstehjælp. Hvis modtageren har 1 HP eller mere, genvinder modtageren 1 HP hvert 10 min, indtil modtageren er på sit maksimale antal HP, som var han behandlet med evnen Herbalisme. Husk at du ikke kan kaste magi, når du er på 0 HP.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [vilkårlig gud], må du påvirke 2 forskellige personer, hver gang du kaster denne formular. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [vilkårlig gud], må du påvirke 3 forskellige personer, hver gang du kaster denne formular. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.

Præster fra Taal/Rhya Kulten og Shallya Kulten som når niveau 2 har opnået en specialisering i denne formular, som sætter dem i stand til at helbrede dobbelt så mange patienter.

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Taal/Rhya] eller Præst niveau 2 [Shallya], må du påvirke 4 forskellige personer, hver gang du kaster denne formular. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Taal/Rhya] eller Præst niveau 3 [Shallya], må du påvirke 6 forskellige personer, hver gang du kaster denne formular. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [vilkårlig gud]. Du må lære denne formular uanset hvilken af guderne, du tjener.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Gudernes Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (Styrkende).

Beskrivelse: Du fremmaner magisk energi, som du kan bruge til at lave en beskyttende aura på andre og dig selv.

Effekt: Du må kaste denne formular på 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må gerne selv være en af modtagerne. Hver modtager får 1 MRP – også hvis du selv er modtageren. Når du har fremsagt remsen har du 30 sekunder til at påvirke alle modtagerne. Denne effekt varer resten af spilgangen eller indtil, man har mistet sine MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Skalering:

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [vilkårlig gud], kan du påvirke 3 personer. Hver modtager får 2 MRP. Hvis du påvirker dig selv, får du 3 MRP.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [vilkårlig gud], kan du påvirke 4 personer. Hver modtager får 3 MRP. Hvis du påvirker dig selv, får du 5 MRP.

Krav til evner: Præst niveau 1 [vilkårlig gud]. Du må lære denne formular uanset hvilken af guderne du tjener.

Krav til udstyr: 1 blåt armbind per person man vil påvirke.

## Analyser Magisk Aura

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse(Generel).

Beskrivelse: Du er i stand til at se de magiske vinde og undersøge de magiske energier, der er omkring dig.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du kan nu se de armbind andre spillere bærer. Du kan finde ud af hvilke typer af besværgelser, der påvirker andre ved at kigge på farverne på deres armbind. Læs om farvernes betydning på side 40. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Ved at lægge hånden på en person kan du forsøge at identificere de besværgelser og forbandelser, personen er påvirket af. Efter du har holdt hånden på en person i 30 sekunder, skal personen svare ærligt på hvilke besværgelser og forbandelser, han er påvirket af. Han skal svare ærligt, da dette er offgame oplysninger, du skal have at vide. Du kan ikke identificere besværgelser på en person med håndspålæggelse i kamp.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 1 [vilkårlig gud]. Du må lære denne formular uanset hvilken af guderne du tjener.

Krav til udstyr: 1 gult armbind.

## Ophæv

Niveau: 2

Klassifikation: Øjeblikkelig.



**Beskrivelse:** Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person og fjerner således samtlige besværgelser og forbandelser fra personen.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Alle besværgelser og forbandelser, der er kastet på personen, ophører med at virke. Der er nogle forbandelser, som er sat i spil af arrangørerne, der kræver ekstra omstændigheder for at blive ophævet. Der findes også besværgelser, som ikke kan ophæves med denne formular. Det drejer sig om Dagens Helt (Himmelkollegiet) og Dødens Udvalgte (Ametyst Ordenen). Som med alle øjeblikkelige formularer er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [vilkårlig gud]. Du må lære denne formular uanset hvilken af guderne du tjener.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Morr

Morr er gud for døden og drømme. Hans præsters vigtigste funktion er at sørge for, at de dødes sjæle kommer sikkert til Morrs Rige. Således bruger de også en del tid på at bekæmpe gengangere, som er deres værste fjender.

### Talenter for Morr

Præster af Morr udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Morr] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation
3	Rabat: Jernvilje (Frygt)

**Analyser Magisk Aura:** Præster af Morr får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Præster af Morr får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Jernvilje (Frygt):** Præster af Morr har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Frygt). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

### Gengangernes Bane

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du trækker på Morrs kraft til at stede gengangere endeligt til hvile.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Umiddelbart efter remsen er fremsagt, må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet "Hvile". Denne har kun effekt på gengangere, og personer, som spiller dette er blevet instrueret i, hvad effekten er. De svageste gengangere f.eks. zombier, dør som oftest af dette mens mægtigere gengangere, som f.eks. vampyrer ofte bare bliver hårdt såret. Den præcise effekt er svær at forudsige, men det er de færreste gengangere, der kan holde til at få denne forhekselse kastet på dem særligt mange gange.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Morr], må du benytte effektordet op til 2 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser. Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Morr], må du benytte effektordet op til 3 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser. Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

**Dødsfrygt**

Niveau: 1

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Dem, der kæmper mod Morr, må evigt leve i frygt, for når de dør, skal de stå til regnskab for Herren over Døden.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Frygt".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Morr], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Morr], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

**Morrs Beskyttelse**

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Med Morrs beskyttelse behøver man hverken at frygte eller lide smerte. Morrs præster er desuden notoriske for at modstå forbandelser.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordene Frygt og Smerte. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Morr], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Morr].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Dødens Greb

Niveau: 2

Klassifikation: Forbandelse.

Beskrivelse: Når døden kommer nærmere, fyldes kroppen af en sær tyngde. Du påkalder ikke døden, men blot den træthed der varsler den og lægger den på en mand.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret for din forbandelse bliver omgående enormt udmattet og har brug for et hvil. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden. Forbandelsen ophæves automatisk hvis offeret tager et hvil. Dette hvil skal foregå siddende eller liggende og vare mindst 5 minutter.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Morr].

Krav til udstyr: Sort armbind.

## Gravens Beskytter

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (Styrkende, Beskyttende og Generel).

Beskrivelse: Få ting er så frygtindgydende, som en Morr præst der forsvare Morrs Have.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Mens du er i Morrs Have eller på anden vis beskytter en gravplads, har denne besværgelse følgende effekter: 14 MRP, du har Nævekamp 10, immunitet overfor Vindstød, Forhekselser med effektordene Smerte og Frygt, alle forbandelser og både faldeffekten og skaden fra krudtvåben.

Når du ikke befinder dig i Morrs have eller beskytter en gravplads, har besværgelsen følgende effekter: Du tager skade som almindeligt, 3 MRP, immunitet overfor Forhekselser med effektordet Frygt. Hvis præsten i forbindelse med kampen forlader gravpladsen eller Morrs Have, beholder han den stærke effekt indtil kampen er ovre; modstanderen er nedkæmpet eller flygtet.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Morr].

Krav til udstyr: 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Morrs Tjener

Niveau: 3

Klassifikation: Forkæmper.

Beskrivelse: Du kan velsigne en sand Morrtroende til at være forkæmper for Morr.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forkæmpere på side 42. Modtageren skal være Morrtroende og have bevist sin tro på Morr for dig.

Modtageren er din udvalgte forkæmper. Du kan kun have én forkæmper hver spilgang. Forkæmperen får 5 MRP, +5 Nævekamp og Immunitet overfor Vindstød, Forhekselser med

effektordene Smerte og Frygt, samt Forbandelser. Når Forkæmperen er slået ned på 0 HP og bliver helbredt til fuld HP igen, genvinder han disse bonusser. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet. Forkæmperen kan aldrig have hverken evnen Præst eller Troldmand.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Morr].

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Myrmidia

Myrmidia er gudinde for Taktik og Krig. Hendes fokus er, modsat Sigmar og Ulric, taktik og den gennemtænkte kamp. Hun tilbydes ofte af lejesoldater, særligt dem fra mere sydlige egne end Kejserriget.

### Formation, enhed og Myrmidias formularer

Flere af Myrmidias velsignelser virker på et regiment. Et regiment kaldes også en enhed. En enhed består af minimum fem personer og en befalingsmand. Yderligere kan en enhed have en fanebærer med tilhørende fane, en eller flere musikanter og et vilkårligt antal soldater udover de fem soldater, som udgør minimum. En enhed kan have vilkårligt mange soldater. Der kan udnævnes flere befalingsmænd (f.eks. En befalingsmand for hver linje), men der skal være en primær befalingsmand. En enhed kan aldrig indeholde Troldmænd eller Præster, men en Myrmidia-præst kan agere befalingsmand.

Et regiment bevæger sig i og kæmper i formation. En enhed er i formation, når hver spiller med sin udstrakte arm kan nå mindst en anden spiller i enheden på skulderen. Der skal kunne trækkes en ubrudt linje af spillere i formationen til enhedens fane, hvis enheden har en fane. Har enheden ikke en fane, dannes formationen i forhold til enhedens befalingsmand. Er befalingsmanden faldet, dannes formationen i forhold til hvilken samling af soldater, der er størst. Hvis formationen brydes, skal spillerne straks genoprette denne. Spillere, der ikke umiddelbart er i stand til at komme tilbage i formationen, får ikke den beskrevne bonus, før de har fundet ind i formationen igen. Spillere der kommer tilbage i formationen får igen effekten af alle velsignelser, der påvirker enheden. Hvis man kommer tilbage i formation efter at have været ude af formation, får man ikke MRP igen, hvis man havde mistet dem, før man kom ud af formation. Hvis enheden har en fane, må befalingsmanden godt bevæge sig længere væk fra enheden i kort tid.

En enhed behøver som udgangspunkt ikke at have ensartet bevæbning (se dog "Mantra om Enhed").

Det er Myrmidia præstens ansvar at sikre sig, at en enhed lever op til kravet om størrelse og enhedens evne til at stille sig, bevæge sig og kæmpe i formation. Det er befalingsmandens ansvar, at enheden holder formationen og efterlever reglerne for formularen. Det er derfor vigtigt, at Myrmidia præsten bruger tid på at forklare, lære og demonstrere, hvad det vil sige at være et regiment i formation. Det er ligeledes vigtigt, at Myrmidia præsten bruger god tid på at sætte befalingsmanden ind i formularernes effekt og endnu vigtigere, hvad det vil sige at bevæge sig og kæmpe i formation.

Det er ganske klart, at det i en kamp kan være svært at holde styr på, om man står i formation og kæmper, som en enhed. Det vigtige er, at spillerne forsøger at overholde reglerne og er opmærksomme på formation og enhed under kampen.

## Talenter for Myrmidia

Præster af Myrmidia udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Myrmidia] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Gudernes Skjold
2	Krigerpræst
3	Krigerpræst

**Gudernes Skjold:** Præster af Myrmidia får formularen Gudernes Skjold.

**Krigerpræst:** Præster af Myrmidia får på niveau 2 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

**Krigerpræst:** Præster af Myrmidia får på niveau 3 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

## Myrmidias Skjold

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Styrkende).

**Beskrivelse:** Du velsigner en enhed i Myrmidias navn. Den bedste strategi er at kæmpe i formation. Når enheden kæmper vil Myrmidias skjold beskytte dem.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på et vilkårligt antal person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtagerne skal være en del af den samme enhed, hvilket betyder at der skal være mindst 5 soldater og en befalingsmand, og at enheden skal kæmpe i formation. Se beskrivelsen af enhed og formation i indledningen til Myrmidia Kultens formularer, lige ovenfor. Hver modtager får 1 MRP, så længe de kæmper som en del af enheden, og enheden kæmper i formation. Disse MRP kan forøges ved hjælp af formularen Mantra om Enhed & Formation. Denne effekt varer resten af spilgangen, eller indtil man har mistet sine MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Bevæger man sig ud af formation, er effekten af denne besværgelse undertrykt indtil man igen stiller sig i formation med enheden.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Myrmidia], kan du nu give modtagerne 2 MRP.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Myrmidia], kan du nu give modtagerne 3 MRP.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** 1 blåt armbind per person i enheden.

## Stålfast Inspiration

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Ved Myrmidias kraft kan man hurtigt opnå indsigt i at anvende specielle våben.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Denne person får én af følgende evner: Specialist Våben: Bue, Specialist Våben: Kasteknive, Specialist Våben: Tårnskjold. Du bestemmer, hvilken evne modtageren får, når du kaster formularen. Modtageren har evnen resten af spilgangen, eller indtil besværgelsen bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Myrmidia], kan du kaste besværgelsen på 2 personer.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Myrmidia], kan du kaste besværgelsen på 3 personer.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** 1 gult armbind per person man vil påvirke. Derudover kræves det våben, der passer til evnen. Da det i våbenkontrollen kontrolleres, om folk har evner til deres Specialist Våben, er det præsten, der skal tage våbnet igennem våbenkontrollen. Man får altså ikke lov at tage sådan et våben med gennem våbenkontrollen, fordi man har en ven, der er Myrmidiapræst og måske kaster denne formular på en under spillet.

## Myrmidias Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** En enhed står stærkere med Myrmidias Beskyttelse. Du kan velsigne en enhed så formationen bedre opretholdes i kampens hede.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på et vilkårligt antal person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtagerne skal være en del af den samme enhed, Se beskrivelsen af enhed og formation i indledningen til Myrmidia Kultens formularer, lige ovenfor. Hver modtager får immunitet overfor faldeffekten fra krudtvåben, så længe de kæmper som en del af enheden og kæmper i formation. Disse immuniteter kan forøges ved hjælp af formularen Mantra om Enhed & Formation. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Bevæger man sig ud af formation, er effekten af denne besværgelse undertrykt indtil man igen stiller sig i formation med enheden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person i enheden.

## Hærførerens beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Myrmidias beskytter sine præster.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver immun overfor Vindstød, Forhekselser med effektordet Forvirring og Faldeffekten fra krudtvåben. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Myrmidias Offer

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Nogle gange er det smarteste, rent taktisk, at ofre sig for sagen.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Modtageren bliver omgående helbredt til fuldt HP, og alle RP er repareret. Du bliver reduceret til 0 HP. Som med alle øjeblikkelige formularer er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Mantra om Enhed & Formation

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (Styrkende og Beskyttende).

**Beskrivelse:** Den ultimative enhed kæmper som én mand, og den enhed, som følger Myrmidias Mantra om Enhed, kan med din velsignelse nå utrolige højder.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en enhed, som defineret i indledningen til Myrmidia Kultens formularer. Enheden skal have en fane og en fanebærer. Enheden skal desuden være velsignet med både Myrmidias Skjold og Myrmidias Beskyttelse. Alle soldater i enheden skal have ens bevæbning. Det vil sige at alle skal bære den samme version af de følgende valgmuligheder: 1 Håndvåben, 2 x Håndvåben, Håndvåben og Skjold, Håndvåben og Fægteskjold, Stagevåben, eller Tohåndsvåben.

Alle soldater i enheden får yderligere 3 MRP, udover de MRP de får fra Myrmidias Skjold. Alle i enheden, som står i formation, får yderlig immunitet overfor Vindstød, immunitet overfor Forhekselser med effektordene Frygt og Forvirring, udover den immunitet de har fra Myrmidias Beskyttelse. Denne effekt varer resten af spilgangen eller indtil, man har mistet sine MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Bevæger man sig ud af formation, er effekten af denne besværgelse undertrykt indtil man igen stiller sig i formation med enheden.

Dør fanebæreren, er det vigtigt, at et andet medlem af enheden samler fanen op, ellers er I ikke en enhed og mister derfor effekterne af denne formular.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Myrmidia].

**Krav til udstyr:** Ingen. Der behøver ikke påføres yderligere armbind.

## Ranald

Ranald er en lusket Gud, som efter sigende narrede Shallya til sin guddommelighed. Hans præster er ofte skjulte, og hans templer er svære at finde. Hans præster er nogle luskede lurendrejere, og deres magi er med til at understøtte dette.

### Talenter for Ranald

Præster af Ranald udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Ranald] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation

3	Rabat: Jernvilje (Tortur)
---	---------------------------

**Analyser Magisk Aura:** Præster af Ranald får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Præster af Ranald får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Jernvilje (Tortur):** Præster af Ranald har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Tortur). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

## Ranalds Gåder

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Hvem kender Ranalds veje? Bestemt ikke de, som Ranalds præst kan forvirre i et kort øjeblik.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Forvirring".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Ranald], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Ranald], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Ranald].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Distraction

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Med Ranalds velsignelse lykkes det dig at distrahere din modstander.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Den næste time er offeret for din forbandelse meget let at distrahere. Skulle nogen forsøge at distrahere offeret, så vil offeret som minimum være distraheret i 30 sekunder ad gangen. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Ranald].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ranalds Beskyttelse

**Niveau:** 2



**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Det er sjældent de underkuede forundt at bære skinnende rustning, så Ranald hjælper gerne med at rette op på den lille uretfærdighed.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektortet Forvirring. Modtagerne er desuden immune overfor effekten af evnen Tortur. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Ranald], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Ranald].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Ranalds Næve

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Nogle gange er det bare bedst, at en person holder op med at stille spørgsmål, en vagt kigger væk eller en kriger får en tænkepause. Og Ranald står til rådighed, for at få det til at ske.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får evnen Bonk, som beskrevet i grundbogen. Formularen varer resten af spilgangen, eller personen benytter evnen til at Bonke nogen, medmindre formularen bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Ranald].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind. Evnen Bonk kræver desuden en Bonkkølle, som beskrevet i Grundbogen.

## Lystløgner

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Ranald lægger en løgn på dit offers tunge. Når løggen er fortalt, ligger der en ny på lur. Dit offer er ude af stand til at tale sandt, så længe denne forbandelse varer.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret for din forbandelse lyver om alt. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Ranald].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Rygternes Magt

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** Lykken står den kække bi, og Ranald klarer resten. En Lensherre bør lære at behandle sine bønder godt, og så vil Ranald måske velsigne hans vækst.

**Effekt:** Du kan påvirke priserne på handelsstationen. Du indgår i en samtale med en arrangør i handelsstationen i og kan derved øge eller reducere stykprisen på 1 ressource med op til 3 schillings. Du kan kun påvirke prisen på hver ressource én gang per spilgang.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Ranald].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Shallya

Shallya er den nådige gudinde for helbredelse og de svages beskytter – og modsat Ranald, så er hun ærlig og åben. Hendes præster, som oftest er kvinder, er barmhjertige og dygtige helbredere, hvilket deres udvalg af formularer også afspejler.

### Talenter for Shallya

Præster af Shallya udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Shallya] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Gudernes Helbredelse
2	Specialist: Gudernes Helbredelse
3	Rabat: Modstandskraft(Sygdom)

**Gudernes Helbredelse:** Præster af Shallya får formularen Gudernes Helbredelse.

**Specialist: Gudernes Helbredelse:** Præster af Shallya får på niveau 2 en specialisering i formularen Gudernes Helbredelse, som sætter dem i stand til at påvirke flere modtagere med formularen. Se beskrivelsen af Gudernes Helbredelse for mere information.

**Rabat: Modstandskraft(Sygdom):** Præster af Shallya har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Modstandskraft (Sygdom). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

### Livets Gaver

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Shallya velsigner den som accepterer hendes gave og giver forståelse for andres smerte og lidelse.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får Førstehjælp og Herbalisme, som beskrevet i grundbogen. For at kunne bruge evnerne, skal modtageren opfylde alle krav om udstyr til evnen. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du er påvirket af formularen Ledestjernen (niveau 3 formular for Shallya), kan du påvirke yderligere 1 person. Begge skal påvirkes indenfor 30 sekunder af at du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Shallya].

Krav til udstyr: Et gult armbind.

## Rask

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Ingen sygdom kan være, hvor Shallyas ånd er og med en blid berøring, kan du stryge sygdom bort.

Effekt: Du kan kaste denne formular på 2 vilkårlige personer, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Begge modtagere er øjeblikkeligt kureret for alle sygdomme. Du har 30 sekunder til at påvirke begge modtagere.

Skalering:

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Shallya], kan du bruge denne formular på 4 personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Shallya], kan du bruge denne formular på 6 personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du er påvirket af formularen Ledestjernen (niveau 3 formular for Shallya), kan du påvirke 2 personer mere end ellers.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Shallyas Øjeblik

Niveau: 2

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Shallya har en aftale med hendes fader, Morr, om at hun kun må redde et liv hvert øjeblik. Med stor anstrengelse kan du bønfalde Shallya om, hvem hun skal redde i det næste øjeblik.

Effekt: Du kan kaste denne formular på 2 vilkårlige personer, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Begge personer genvinder øjeblikkeligt alle HP. Dette kan også bruges på personer, som er på 0 HP. Du har 30 sekunder til at helbrede begge modtagere, fra du har færdiggjort din remse. Når du har helbredt den sidste, eller de 30 sekunder er gået, mister du omgående 1 HP, som ikke kan genvindes de næste 5 minutter. Du kan på ingen måde beskytte dig imod at miste dette HP, heller ikke med RP eller MRP. Du kan vælge at nedbringe dig selv til 0 HP på denne måde og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

Skalering: Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Shallya], kan du bruge denne formular på 4 personer. Du skal helbrede alle 4 inden 30 sekunder. Du mister først 1 HP, når du helbreder den sidste person eller når, der er gået 30 sekunder, siden du fremsagde remsen.

Hvis du er påvirket af formularen Ledestjernen (niveau 3 formular for Shallya), kan du påvirke yderligere 2 personer.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Det Gode Måltid

Niveau: 2

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** I Shallyas navn velsigner du et måltid, så Hendes liv kan fylde de, som er sårede.

**Effekt:** Du kan ikke kaste denne formular på en person, men derimod på et måltid. Det største måltid du kan påvirke, er det mad du kan have på din tallerken eller i din skål. Det mindste måltid er en skive brød med pålæg. Du kan herefter dele maden ud til andre. Det er nødvendigt at det er dig der giver folk maden. Hvis du lader andre fordele maden, har maden ingen effekt. Enhver der spiser en mængde mad svarende til en skive brød med pålæg og på forhånd har mindst 1 HP, vil over de næste 10 minutter blive helbredt til sit maksimale antal HP. Maden mister effekten efter 1 time.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Shallya].

**Krav til udstyr:** Tallerken eller skål, et måltid.

## Livets Styrke

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Den, som er beskyttet af Shallya, kan ikke røres af pest og dårligdom. Med Shallyas velsignelse kan gifte ikke besudle en person.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtageren kan ikke længere blive påvirket af sygdom. Modtageren bliver kureret for sygdomme, han allerede er påvirket af.

**Skalering:** Hvis du er påvirket af formularen Ledestjernen (niveau 3 formular for Shallya), kan du påvirke yderligere 1 person. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Shallya].

**Krav til udstyr:** Et rødt armbind.

## Ledestjernen

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (Styrkende, Beskyttende og Generel).

**Beskrivelse:** Du opnår den ypperligste forbindelse med din gudinde, Shallya, og dine formularer bliver stærkere af det

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du får yderligere effekter, når du kaster flere af dine egne formularer:

- Når du kaster Livets Gaver kan du påvirke yderligere 1 person.
- Når du kaster Rask, kan du påvirke yderligere 2 personer.
- Når du kaster Shallyas Øjeblik, kan du påvirke yderligere 2 personer.
- Når du kaster Livets Styrke, kan du påvirke 1 person.

Bemærk at denne formular er både Styrkende, Beskyttende og Generel, hvilket forhindrer dig i samtidigt at være påvirket af en anden Styrkende, Beskyttende eller Generel formular. Det betyder blandt andet, at du ikke kan have MRP og immuniteter samtidig med denne besværgelse.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Shallya].

Krav til udstyr: 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Sigmar

Sigmar er Kejserrigetets beskyttergud. Han er krigerisk og fjende af alt, der er en trussel mod Kejserriget. Hans præster er ofte også gode krigere, og er i stand til at velsigne de, som kæmper Sigmars Sag.

### Talenter for Sigmar

Præster af Sigmar udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Sigmar] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Gudernes Skjold
2	Krigerpræst
3	Krigerpræst

**Gudernes Skjold:** Præster af Sigmar får formularen Gudernes Skjold.

**Krigerpræst:** Præster af Sigmar får på niveau 2 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

**Krigerpræst:** Præster af Sigmar får på niveau 3 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

### Sigmars Styrke

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** I kampens hede kan du bede en kampbøn til Sigmar, og mærke hvordan du er beskyttet på ny.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du genvinder øjeblikkeligt alle MRP du har mistet i løbet af de sidste 5 minutter.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Sigmar].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

### Sigmars Flamme

Niveau: 1

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Med Sigmars Flamme kan du ødelægge din modstanders rustning.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Destruktion".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Sigmar], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Sigmar], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Sigmar].

Krav til udstyr: Ingen.

## Dæmonuddrivelse

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Denne besværgelse bruges til at bekæmpe dæmoner. Ved at påkalde dig Sigmar, kan dæmoner jages bort fra vores verden.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet "Forsvind". Du må benytte dette effektord 2 gange. Denne har kun effekt på dæmoner eller folk, som er besat. Personer som spiller dette er blevet instrueret i, hvad effekten er. Hvis der er tale om en dæmon, vil den typisk blive hårdt såret, mens folk der er besat typisk vil få jaget dæmonen ud. Det er dog sket, at folk er døde af at få jaget en dæmon ud af deres krop, særlig hvis den har været der længe. Den præcise effekt er svær at forudsige og kan variere afhængig af hvilken type dæmon, man har med at gøre, og hvordan den er kommet til verdenen.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Sigmar], må du benytte effektordet på 3 personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser. Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Sigmar].

Krav til udstyr: Ingen.

## Sigmars Beskyttelse

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Med Sigmars velsignelse er både Præst og krigere beskyttet mod mørkets magt.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Ildkugler og Forhekselser med effektordet Frygt. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Sigmar], må du kaste denne formular på op til 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Sigmar].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Den Tohalede Komets Flamme

Niveau: 3

Klassifikation: Ildkugle.

**Beskrivelse:** Da Sigmar blev født strøg en tohalet komet hen over himmelen. Siden har Kometens flamme været Sigmars symbol. Du kan trække en smule af denne ild til dig og kaste dem imod Sigmars fjender.

**Effekt:** Du må kaste denne formular, som beskrevet for Ildkugler på side 39. Du må kaste 1 Ildkugle. Ildkuglen skal kastes indenfor 30 sekunder, fra du har fremsagt remsen.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Sigmar].

**Krav til udstyr:** En rød rispose.

## Hammerens Tjener

Niveau: 3

Klassifikation: Forkæmper.

**Beskrivelse:** Du kan velsigne en sand Sigmartroende til at være din Forkæmper.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forkæmpere på side 42. Modtageren skal være Sigmartroende og have bevist sin tro på Sigmar for dig.

Modtageren er din udvalgte forkæmper. Du kan kun have én forkæmper hver spilgang. Forkæmperen får 7 MRP, +5 Nævekamp og Immunitet overfor Ildkugler, Forhekselser med effektordene Destruktion, Smerte og Frygt. Når Forkæmperen er slået ned på 0 HP og bliver helbredt til fuld HP igen, genvinder han disse bonusser. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet. Forkæmperen kan aldrig have hverken evnen Præst eller Troldmand.

Som Hammerens Tjener følger man naturligvis Sigmars strenge doktrin. Man bruger og bærer ikke tårnskjolde, krudtvåben og kasteknive. Man anvender aldrig Bonk eller Snigmord. Denne effekt varer resten af spilgangen. Besværgelsen kan ophæves som almindeligt, men kan desuden ophæves som beskrevet nedenfor. Forkæmperen kan aldrig være en præst eller troldmand.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Sigmar].

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Taal / Rhya

Taal og Rhya er naturens guder. Deres besværgelser afspejler dette og arbejder med naturens midler til at styrke præsterne og deres flok, så de bedre kan klare de hårde vilkår, det er at leve i Kejserrigetets skove.

## Talenter for Taal og Rhya

Præster af Taal og Rhya udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Taal / Rhya] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Gudernes Helbredelse
2	Specialist: Gudernes Helbredelse
3	Rabat: Modstandskraft(Gift)

**Gudernes Helbredelse:** Præster af Taal og Rhya får formularen Gudernes Helbredelse.

**Specialist: Gudernes Helbredelse:** Præster af Taal og Rhya får på niveau 2 en specialisering i formularen Gudernes Helbredelse, som sætter dem i stand til at påvirke flere modtagere med formularen. Se beskrivelsen af Gudernes Helbredelse for mere information.

**Rabat: Modstandskraft (Gift):** Præster af Taal & Rhya har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Modstandskraft (Gift). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

## Taals Styrke

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Med Taals velsignelse minder du din modstander om, at hans hjerte kun slår fordi, Taal eksisterer i ham som en gnist af liv.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Taal/Rhya], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Taal/Rhya], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Taal/Rhya].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Rhyas Blod

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Rhyas hjerte banker for livet, og hun kan drive gifte ud af mennesker på få sekunder.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Modtageren er øjeblikkeligt kureret for alle gifte.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Taal/Rhya], kan du bruge denne formular på 2 personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Taal/Rhya], kan du bruge denne formular på 3 personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Taal/Rhya].



Krav til udstyr: Ingen.

## Taals Beskyttelse

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Taal beskytter sine egne og den, som Taal velsigner på denne måde, vil finde sig selv ganske upåvirket af Smerte. Taals tjenere vil desuden finde sig upåvirket af vind og vejr.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Vindstød og Forhekselser med effektordet Smerte. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Taal/Rhya], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Taal/Rhya].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Rhyas Venlighed

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Generel).

Beskrivelse: Fra Rhya udspringer Livets Kilde, og du kan med hendes velsignelse bringe lidt af dens vand frem.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får Førstehjælp og Herbalisme, som beskrevet i grundbogen. For at kunne bruge evnerne, skal modtageren opfylde alle krav om udstyr til evnen. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Taal/Rhya].

Krav til udstyr: Et gult armbind.

## Moderens Berøring

Niveau: 3

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Med stor anstrengelse kan du øjeblikkeligt helbrede alle sår og smerter.

Effekt: Du kan kaste denne formular på 2 vilkårlige personer, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Begge personer genvinder øjeblikkeligt alle HP. Dette kan også bruges på personer, som er på 0 HP. Du har 30 sekunder til at helbrede begge modtagere, fra du har færdiggjort din remse. Når du har helbredt den sidste, eller de 30 sekunder er gået, mister du omgående 1 HP, som ikke kan genvindes de næste 5 minutter. Du kan på ingen måde beskytte dig imod at miste dette HP, heller ikke med RP eller MRP. Du kan vælge at nedbringe dig selv til 0 HP på denne måde og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Taal/Rhya].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Velsignet vækst

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Lenritual.

**Beskrivelse:** Taal og Rhya er livet og kraften. Med deres velsignelse blomstrer jordens frugtbarhed og rigdom

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41. Rituallet øger lenets produktion af Træ med 3, Korn med 3 og Vildt med 2. Rituallet kan udføres på en len, uanset hvilke ressourcer lenet producerer; kun de ressourcer lenet producerer bliver påvirket. Ressourcerne er først til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Taal/Rhya].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ulric

Ulric er gud for Vinter, Kamp og Ulve. De fleste af hans besværgelser afspejler i kampaspektet, da det er den rolle, som oftest skal bruges nu om dage.

### Talenter for Ulric

Præster af Ulric udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Ulric] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Gudernes Skjold
2	Krigerpræst
3	Krigerpræst

**Gudernes Skjold:** Præster af Ulric får formularen Gudernes Skjold.

**Krigerpræst:** Præster af Ulric får på niveau 2 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

**Krigerpræst:** Præster af Ulric får på niveau 3 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

### Ulrics Styrke

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du påkalder dig Ulrics styrke og med den skal din kampgejst fortsætte. Ulric æres gennem evner og handlinger.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du genvinder øjeblikkeligt alle MRP du har mistet i løbet af de sidste 5 minutter.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Ulric].

**Krav til udstyr:** Et blå armbind.

## Ulvens Hyl

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Ulvens hyl kan jage skræk ind i hjertet på de almene folk. De mangler mandsmod og stikker halen mellem benene. Og er der noget Ulric afskyr, så er det mangel på mod.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Frygt".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Ulric], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Ulric], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Ulric].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ulrics Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Du påkalder Ulrics vilje og velsigner dem omkring dig. Ulric er med jer, og I skal intet frygte, og du skal intet lide.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordet Frygt og Smerte. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Ulric], må du kaste denne formular på op til 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Ulric].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Forfrysning

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du griber fat i din modstander, og fra dine hænder kommer en kulde, som fra det koldeste nord.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte". Du må benytte effektordet på 2 forskellige personer.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Ulric], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Ulric].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Vinterstorm

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Vindstød.

**Beskrivelse:** Du trækker en vind fra det kolde nord og med Ulrics magt, vender du den mod din fjende.

**Effekt:** Efter du har fremsagt remsen, må du lave 1 magisk Vindstød. Læs beskrivelse af Vindstød på side 39. Du skal bruge dit Vindstød indenfor 30 sekunder efter, at du har sagt din remse. Efter 30 sekunder, må du ikke længere lave et Vindstød, medmindre du kaster formularen igen.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Ulric].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ulvebroder

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forkæmper.

**Beskrivelse:** Ulrics visdom siger, at sammen er man stærkest. Med Ulrics magt kan du velsigne en sand Ulrictroende til at blive din Ulvebroder eller Ulvesøster.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forkæmpere på side 42. Modtageren skal være Ulrictroende og have bevist sin tro på Ulric til dig.

Modtageren er din udvalgte forkæmper. Du kan kun have én forkæmper hver spilgang. Forkæmperen får 7 MRP, +5 Nævekamp og Immunitet overfor Vindstød, Forhekselser med effektordene Smerte og Frygt, samt faldeeffekten fra Krudtvåben. Når Forkæmperen er slået ned på 0 HP og bliver helbredt til fuld HP igen, genvinder han disse bonusser. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet. Forkæmperen kan aldrig have hverken evnen Præst eller Troldmand.

Som Ulvebroder følger man Ulrics strenge doktrin. Man bruger og bærer ikke hjelm, tårnskjolde, krudtvåben og kasteknive. Man anvender aldrig Bonk, Snigmord og Tortur.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Ulric].

**Krav til udstyr:** Mindst 6 armbind; 2 blå, 2 røde og 2 gule.

## Verena

Verena er gudinde for Retfærdighed og Visdom. Således tjener mange af Verenas præster som dommere, og de har som de eneste evnen til at skelne mellem løgn og sandhed.

### Talenter for Verena

Præster af Verena udvikler talenter, når de køber evnen Præst [Verena] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation
3	Krigerpræst

**Analyser Magisk Aura:** Præster af Verena får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Præster af Verena får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Krigerpræst:** Præster af Verena får på niveau 3 det næste niveau af evnen Krigerpræst, som beskrevet i grundbogen.

### Forvirrende Information

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Ikke alle sind er klar til pludselig at vide en masse. Du kan belaste nogen med så meget viden, at de bliver forvirrede.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Forvirring".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Præst niveau 2 [Verena], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Verena], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Verena].

**Krav til udstyr:** Ingen.

### Verenas Velsignelse

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Verena er viden, og den viden kan du give til en person og lade ham prøve, hvordan det er at være en dygtig og nyttig borger.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får én af følgende evner, som beskrevet i grundbogen, efter dit valg: Førstehjælp,

Lædersmed, Jernsmed, Identifikation og Læse/Skrive. For at kunne få en given evne, skal modtageren opfylde alle krav til udstyr. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 1 [Verena].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind. Modtageren kan have krav til udstyr – se grundbogen under den specifikke evne.

## Verenas Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Med Verenas viden kan du beskytte rustning fra den ellers sikre ødelæggelse. Verena giver et klarsyn, der gør det umuligt at blive forvirret. Verenas præster er beskyttet fra selv de fæleste forbandelser.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordene Destruktion og Forvirring. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du har evnen Præst niveau 3 [Verena], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Verena].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Fortidens Stemmer

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** Verenapræsten kan ved at føle på en genstand mærke noget omkring dens fortid og måske bruge dette til at få svar på, hvad der er foregået i genstandens fortid.

**Effekt:** Denne formular kan ikke kastes på personer, men derimod på en genstand som du har i din besiddelse. Efter du har kastet formularen, skal du personligt henvende dig i arrangør-bunkeren med genstanden. Her må du stille de personer, der sidder der et spørgsmål, som er relateret til genstanden. Der er ingen begrænsninger på hvilke spørgsmål, du må stille, men det skal være tydeligt relateret til genstanden, og hvad den har oplevet. Således kan du f.eks. ikke i forbindelse med en tilfældig mønt stille et spørgsmål om Kejseren.

Dem der sidder i arrangør-bunkeren må afgive et svar, der maksimalt er 1 minut langt. Kan de ikke svare på spørgsmålet, så må de svare dette, og du må ikke stille yderligere spørgsmål – formularen er spildt.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 2 [Verena].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Viden om Markedets Magter

Niveau: 3

Klassifikation: Speciel.

**Beskrivelse:** Verena ved hvordan handlen bliver bedst og med lidt hjælp fra Verenas hånd, kan hendes præster skubbe lidt til markedet.

**Effekt:** Du kan påvirke priserne på handelsstationen. Du indgår i en samtale med en arrangør i handelsstationen i og kan derved øge eller reducere stykprisen på 1 ressource med op til 3 schillings. Du kan kun påvirke prisen på hver ressource én gang per spilgang.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Verena].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Den Ubelejlige Sandhed

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse.

**Beskrivelse:** Verena kender til sandheden, men af og til har Hendes præster brug for en hjælpende hånd, også selvom det kan være ubejlejlige sandheder, der kommer frem.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret kan kun tale sandt. Offeret må dog gerne benytte sande udsagn til at lyve. F.eks. må offeret gerne fortælle to uafhængige sandheder og lade andre drage en forkert konklusion. Offeret må også gerne tie stille eller tale som et vandfald. Det eneste krav er, at individuelle sætninger skal være sande i offerets øjne. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Det er dit ansvar, at offeret er orienteret om hans muligheder for at lyve under forbandelsen. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst niveau 3 [Verena].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

# Evner for troldmænd

## Evner

Indholdet i dette afsnit skal ses som en udvidelse til kapitel "Regler for karakterer" i Grundbogen. Her er de færdigheder, som kun anvendes af troldmænd.

### Troldmand Niveau 1 [Kollegie] [TXP]

**Beskrivelse:** Du har lært det mest basale indenfor magi er nu i stand til at manipulere en af magiens vinde. Du skal vælge et af de otte kollegier, når du tager denne evne, og valget kan aldrig gøres om: Ildens Orden, Himmelkollegiet, Ametyst Ordenen, Den Grå Orden, Livets Orden, Ravets Broderskab, Lysets Orden eller Den Gyldne Orden.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilket kollegie, du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine troldmandsformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 1 troldmandsformularer, som knytter sig til dit kollegie, samt alle generelle troldmandsformularer på niveau 1.

**Uden evnen:** Du kan ikke lære troldmandsformularer.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Læse & Skrive. Du kan ikke have evnen Præst niveau 1. Det er kun muligt at være troldmand under ét kollegie.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 4.

### Troldmand Niveau 2 [Kollegie] [TXP]

**Beskrivelse:** Du har lært mere om dit valgte kollegie og er klar til rejse ud i verdenen for at blive klogere på magiens natur. Troldmænd på disse niveauer betegnes nogle gange som Rejsende Troldmænd.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilket kollegie du, vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine troldmandsformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 2 troldmandsformularer, som knytter sig til dit kollegie, samt alle generelle troldmandsformularer på niveau 2.

**Uden evnen:** Du kan ikke lærer troldmandsformularer af niveau 2.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand Niveau 1 [samme Kollegie] samt mindst en troldmandsformular på niveau 1, der knytter sig til dit kollegie dvs. ikke en generel troldmandsformular.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 11.



### Troldmand Niveau 3 [Kollegie] [TXP]

**Beskrivelse:** Din viden om den magi, der knytter sig til dit kollegie er blevet meget større, og du er i stand til at beherske mere komplicerede magiske processer end hidtil. Troldmænd på dette niveau betegnes fra tid til anden som Mestertroldmænd eller blot som Mestre.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilket kollegie, du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine troldmandsformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 3 troldmandsformularer, som knytter sig til dit kollegie.

**Uden evnen:** Du kan ikke lærer troldmandsformularer af niveau 3.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand Niveau 2 [samme Kollegie] samt mindst en troldmandsformular på niveau 2, der knytter sig til dit kollegie dvs. ikke en generel troldmandsformular. Desuden skal du have evnen Læremester – Troldmand.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 13.

### Troldmand Niveau 4 [Kollegie] [TXP]

**Beskrivelse:** Du har nået den ypperste viden indenfor magi og forstår din valgte magiske vind til fulde. Du er i stand til at beherske alle dele af denne magi og kan anvende selv de mægtigste formularer. Hvis du gider det politiske arbejde, har du sågar mulighed for at blive Patriark for dit kollegie med tiden.

**Brug af evnen:** Evnen giver dig et talent, som afhænger af hvilket kollegie, du vælger. Du finder beskrivelsen af talentet sammen med beskrivelsen af dine troldmandsformularer. Evnen danner desuden grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 4 troldmandsformularer, som knytter sig til dit kollegie.

**Uden evnen:** Du kan ikke lærer troldmandsformularer af niveau 4.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand Niveau 3 [samme Kollegie] samt mindst en troldmandsformular på niveau 3, der knytter sig til dit kollegie.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 16.

### Dhar[TXP]

**Beskrivelse:** Med denne evne får du adgang til den magiske vind Dhar.

**Brug af evnen:** Vi gør opmærksom på at købet af denne evne indbefatter visse risici, da brugen af Dhar anses som ulovlig i Kejserriget og straffes med døden. Endvidere er brugen af Dhar heller ikke uden farer, da det aldrig er til at vide, hvad der kigger med, når man bruger Dhar... Men til gengæld er brugen af Dhar en hurtig vej til magt og flere evner. Som bruger af Dhar får man følgende:

1. Man kan frit vælge, om man ønsker at benytte sig af sit kollegiums vind, eller om man vil benytte sig af Dhar, når man skal se hvor mange magiske point, man får fra magiens vinde til en spilgang.

2. Man kan købe formularer fra andre kollegier end ens eget. Dog kan man ikke købe højere formularer end niveau 2.
3. Hver spilgang skal man forbi arrangør-bunkeren og se, om man fortsat er i kontrol over Dhar. Dhar kan med tiden forsøge at besidde dig, og du kan vælge at kæmpe imod dette (og de evt. bonusser dette giver) eller blot nyde magten. Skulle du ønske at kæmpe imod Dhars forførelse koster det dig 1 XP, du bestemmer selv, om du vil betale og hvor ofte, du ønsker at betale.

**Krav til evner:** Troldmand Niveau 3, og godkendelse fra arrangør.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 5

Evne	Pris i XP
Troldmand niveau 1 [Kollegie]	4
Troldmand niveau 2 [Kollegie]	11
Troldmand niveau 3 [Kollegie]	13
Troldmand niveau 4 [Kollegie]	16
Dhar	5

## Troldmandsformularer

Dette kapitel beskriver de formularer som troldmænd fra de forskellige kollegier kan kaste. Der findes ikke formularer for nekromanti, mørk magi, Dæmonologi eller andre typer af magi der ikke falder ind under de otte kollegier. Hvis der optræder troldmænd som bruger forbudt magi findes til Sidste Søndag er det udelukkende efter aftale med arrangørerne. Sådanne karakterer bør enhver lovlig troldmand forsøge at slå ihjel

Alle formularer herunder er hver især en individuel færdighed. Prisen for hver af disse færdigheder er 4 XP, uanset hvilket niveau formularen har. Samtlige af disse færdigheder er favoritfærdigheder for karrieren Akademiker og er dermed 2 XP billigere for denne.

## Generelle formularer

Dette er formularer som alle troldmænd, uanset hvilket kollegie de hører til, kan lære. Det primære formål med at lære disse er at blive bedre til at forstå de basale principper i magien, mens de fleste af formularerne i sig selv ikke er specielt mægtige. Således får troldmanden +2 til sin Magiske Kraft for hver generel formular, han har lært, mens han får +1 til sin Magiske Kraft for hver kollegie formular, han har lært.

## Magisk Angreb (Vindstød)

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Vindstød.

**Beskrivelse:** En af de simpleste manipulationer af magiske vinde er at benytte den som et angreb. De fleste troldmænd kan trække på deres vind og skabe et stød af energi, der virker som et kraftigt Vindstød. Kun de stærkeste kan stå imod sådan et Vindstød uden at miste fodfæstet.

**Effekt:** Efter du har fremsagt remsen, må du lave 1 Vindstød. Læs beskrivelsen af hvordan du laver et Vindstød på side 39. Du skal bruge dit Vindstød indenfor 30 sekunder efter, at du har sagt din remse, ellers går det tabt. Hvis der går mere end 30 sekunder, fra du har fremsagt remsen, må du ikke længere lave et Vindstød. Husk at du skal både pege på og have øjenkontakt med din modstander, eller på anden vis sikrer dig, at han ved, at du påvirker ham, inden du kan påvirke ham med et Vindstød. Husk desuden at Vindstød ikke har et effektord. Det er på ingen måde muligt at kaste både Ildkugler og Vindstød.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [vilkårligt kollegie], må du foretage 2 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [vilkårligt kollegie], må du foretage 3 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [vilkårligt kollegie], må du foretage 4 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [vilkårligt kollegie]. Du kan ikke lære denne formular hvis du har evnen Troldmand niveau 1 [Ildens Orden]. Du må altså lære denne formular uanset hvilket af de syv kollegier, som ikke er Ildens Orden, du har valgt.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Magisk Angreb (Ildkugler)

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Ildkugle.

**Beskrivelse:** En af de simpleste manipulationer af magiske vinde er at benytte den som et angreb. De fleste troldmænd kan trække på deres vind og skabe et stød af energi, der virker som et kraftigt Vindstød. Troldmænd fra Ildens Orden får langt mere destruktive resultater ud af at angribe med deres vind.

**Effekt:** Du må kaste denne formular, som beskrevet for Ildkugler på side 39. Efter du har fremsagt remsen, må du kaste 2 Ildkugler. Ildkugler er røde risposer. Du skal kaste din første Ildkugle indenfor 30 sekunder efter, at du har sagt din remse, ellers går de begge tabt. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hver Ildkugle du kaster, ellers går de tabt. Husk at passe på når du kaster, så du ikke rammer folk i hovedet eller skridtet. Der må altid kun kastes 1 Ildkugle ad gangen. Det er på ingen måde muligt at kaste både Ildkugler og Vindstød.

**Skalering:**

- Troldmand niveau 2 [Ildens Orden] må kaste 4 Ildkugler. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hver Ildkugle, ellers går de tabt.
- Troldmand niveau 3 [Ildens Orden] må kaste 6 Ildkugler. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hver Ildkugle, ellers går de tabt.
- Troldmand niveau 4 [Ildens Orden] må kaste 8 Ildkugler. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hver Ildkugle, ellers går de tabt.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ildens Orden]. Du må altså kun lære denne formular hvis du har valgt Ildens Orden.

**Krav til udstyr:** Mindst 1 rød rispose.

## Magisk Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (Styrkende).

Beskrivelse: Du fremmaner magisk energi, som du kan bruge til at lave en beskyttende aura på dig selv og andre.

Effekt: Du må kaste denne formular på 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må gerne selv være en af modtagerne. Hver modtager får 1 MRP – også hvis du selv er modtageren. Når du har fremsagt remsen har du 30 sekunder til at påvirke alle modtagerne. Denne effekt varer resten af spilgangen eller indtil, man har mistet sine MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Skalering:

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [vilkårligt kollegie], kan du påvirke 3 personer. Hver modtager får 2 MRP. Hvis du påvirker dig selv, får du 3 MRP.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [vilkårligt kollegie], kan du påvirke 4 personer. Hver modtager får 3 MRP. Hvis du påvirker dig selv, får du 5 MRP.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [vilkårligt kollegie], kan du påvirke 5 personer. Hver modtager får 4 MRP. Hvis du påvirker dig selv, får du 7 MRP.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [vilkårligt kollegie]. Du må lære denne formular uanset hvilket af de otte kollegier, du har valgt.

Krav til udstyr: 1 blåt armbind per person man vil påvirke.

## Magisk Helbredelse

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du bruger magisk energi til at stoppe blødninger og fremskynde den helende proces.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Hvis modtageren er på 0 HP, vil modtageren over de næste 5 minutter genvinde 1 HP, som var han behandlet med evnen Førstehjælp. Hvis modtageren har 1 HP eller mere, genvinder modtageren 1 HP hvert 10 min, indtil modtageren er på sit maksimale antal HP, som var han behandlet med evnen Herbalisme. Husk at du ikke kan kaste magi, når du er på 0 HP.

Skalering: Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [vilkårligt kollegie], må du påvirke 2 forskellige personer hver gang du kaster denne formular. Du har 30 sekunder til at påvirke begge modtagere.

Troldmænd af Lysets Orden og Livets Orden som når niveau 2 har opnået en specialisering i denne formular, som sætter dem i stand til at helbrede flere patienter.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Lysets Orden] eller Troldmand niveau 2 [Livets Orden], må du påvirke 4 forskellige personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Lysets Orden] eller Troldmand niveau 3 [Livets Orden], må du påvirke 6 forskellige personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Lysets Orden] eller Troldmand niveau 4 [Livets Orden], må du påvirke 8 forskellige personer. Du har 30 sekunder til at påvirke alle dem du må.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [vilkårligt kollegie]. Du må lære denne formular uanset hvilket af de otte kollegier, du har valgt.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Analyser Magisk Aura

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Du er i stand til at se de magiske vinde og undersøge de magiske energier, der er omkring dig.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du kan nu se de armbind andre spillere bærer. Du kan finde ud af hvilke typer af besværgelser, der påvirker andre ved at kigge på farverne på deres armbind. Læs om farvernes betydning på side 40. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Ved at lægge hånden på en person kan du forsøge at identificere de besværgelser og forbandelser, personen er påvirket af. Efter du har holdt hånden på en person i 30 sekunder, skal personen svare ærligt på hvilke besværgelser og forbandelser, han er påvirket af. Han skal svare ærligt, da dette er offgame oplysninger, du skal have at vide. Du kan ikke identificere besværgelser på en person med håndspålæggelse i kamp.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [vilkårligt kollegie]. Du må lære denne formular uanset hvilket af de otte kollegier, du har valgt.

**Krav til udstyr:** 1 gult armbind.

## Muskelstyrke

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Styrkende).

**Beskrivelse:** Du gør modtageren stærkere, så han lettere kan overvinde sine modstandere i ubevæbnet kamp.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtageren får +2 Nævekamp. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [vilkårligt kollegie], får modtageren +4 Nævekamp.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [vilkårligt kollegie], får modtageren +5 Nævekamp.

Troldmænd af Ravets Broderskab er specielt dygtige til denne formular.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab], får modtageren +3 Nævekamp.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab], får modtageren +6 Nævekamp.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab], får modtageren +9 Nævekamp.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [vilkårligt kollegie]. Du må lære denne formular uanset hvilket af de otte kollegier, du har valgt.

**Krav til udstyr:** Et blå armbind.

## Ophæv

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person og fjerner således samtlige besværgelser og forbandelser fra personen.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Alle besværgelser og forbandelser, der er kastet på personen, ophører med at virke. Der er nogle forbandelser, som er sat i spil af arrangørerne, der kræver ekstra omstændigheder for at blive ophævet. Der findes også besværgelser, som ikke kan ophæves med denne formular. Det drejer sig om Dagens Helt (Himmelkollegiet) og Dødens Udvalgte (Ametyst Ordenen). Som med alle øjeblikkelige formularer er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [vilkårligt kollegie]. Du må lære denne formular uanset hvilket af de otte kollegier, du har valgt.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ildens Orden

Ildmagi fokuserer i høj grad på at brænde og ødelægge. Pyromanserne har kun ganske få muligheder for at støtte op om andre, men har man brug for at få noget (eller nogen) brændt til ukendelighed, så er de eksperterne.

### Talenter for Ildens Orden

Troldmænd af Ildens Orden udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Ildens Orden] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Magisk Angreb (Ildkugler) & Specialist: Ildkugler
2	
3	Rabat: Jernvilje (Frygt)
4	Rabat: Jernvilje (Smerte)

**Magisk Angreb (Ildkugler):** Troldmænd af Ildens Orden får formularen Magisk Angreb (Ildkugler).

**Specialist: Ildkugler:** Troldmænd af Ildens Orden har samtidig en specialisering i Magisk Angreb, som sætter dem i stand til at lave Ildkugler, frem for Vindstød. Da denne specialisering kommer til udtryk i niveau 1, tæller det også for deres niveau 2 specialisering.

**Rabat: Jernvilje (Frygt):** Troldmænd af Ildens Orden har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Frygt). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

**Rabat: Jernvilje (Smerte):** Troldmænd af Ildens Orden har på niveau 4 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Smerte). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

## Brændende Smerte

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Med brændende smerte kan Ildtroldmanden tvinge de fleste i knæ uden at gøre synligt skade på vedkommende.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Ildens Orden], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ildens Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ildens Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ildens Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ildskjold

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Når du i kampen føler dig svækket, kan du tappe ind i kampens hede og bruge den til igen at blusse din beskyttelse op.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du genvinder øjeblikkeligt alle MRP du har mistet i løbet af de sidste 5 minutter.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ildens Orden].

**Krav til udstyr:** Et blåt armbind.

## Aqshys Beskyttelse

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Med ildens vind gør du en person immun overfor Ild og Smerte.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Ildkugler og Smerte. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering:

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ildens Orden], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ildens Orden], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ildens Orden].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Ødelæggende Berøring

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Med en hed berøring kan du brænde læder, så det bliver stift og ubrugeligt eller svække stål, så det ikke yder beskyttelse.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder, til at påvirke nogen med effektordet "Destruktion". Du må benytte effektordet på 2 forskellige personer.

Skalering:

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ildens Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ildens Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ildens Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Ulmende Vrede

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse.



**Beskrivelse:** Med denne forbandelse kan du lægge en lille flig af din egen vrede over i en anden. Uden den strenge disciplin du besidder, bliver offeret vred og hidsig. Da vreden stammer fra dig, er det nemt for dig at dirigere vreden, som du ønsker det.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret bliver vredt. Du kan frit definere om offeret er vred på alle, vred på en bestemt person som offeret kender eller bliver vred på den første der gør noget du bestemmer. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Ildens Orden].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Sårafbrænding

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du kan gøre dine hænder så varme, at de kan bruges til at lukke sår med. Det er en meget smertefuld oplevelse for modtageren.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder, til at påvirke nogen med effektordet "Smerte". 5 minutter efter at offeret blev udsat for smerte, vil offeret have fuldt HP igen. Du kan kaste denne forhekselse, uanset hvor mange HP offeret har – også hvis offeret har 0 HP.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Ildens Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Læg land øde

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Lenritual.

**Beskrivelse:** Du lader flammerne danse over et len. Når ilden har lagt sig, er det altid spændende at se, hvad der overlevede.

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41.

Du vælger hvilken af følgende effekter, ritualet skal have:

- Lenets produktion af alle ressourcer reduceres med 1.
- Lenet producerer ingen ressourcer til næste spilgang.

Ritualet påvirker kun de ressourcer lensherren henter næste måned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Ildens Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ildstorm

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Ildkugler.

**Beskrivelse:** Du fremkalder et inferno af ild, som virker helt udtømmeligt og kan bruges til at nedkæmpe dine fjender. Dette er den mægtigste måde, hvorpå du kan påkalde dig Aqshy, og det er enormt ødelæggende.

**Effekt:** Du må kaste denne formular, som beskrevet for Ildkugler på side 39. Du må kaste alle de Ildkugler, du vil. Der må maksimalt gå 30 sekunder mellem hvert Ildkugle, du kaster, ellers ophæves formularen.

Når formularen er færdig er du meget udmattet og udbrændt. Alle besværgelser du havde på dig er ophævet og du kan ikke anvende magi, indtil du har haft 5 minutters uafbrudt hvile, hvor du enten sidder eller ligger ned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Ildens Orden], alle andre formularer knyttet til Ildens Orden.

**Krav til udstyr:** Mindst 10 risposer (røde).

## Himmelkollegiet

Himmel magi gør sig meget i stjernetydning, skæbne og indsigt. Dette kan Astromanserne bruge til at støtte op om deres allierede eller forvirre og forbande fjenden. Himmelkollegiet har desuden en tæt forbindelse til den naturlige vind, og kan lære at bruge denne vind til Vindstød, hvilket er mere effektivt.

### Talenter for Himmelkollegiet

Troldmænd af Himmelkollegiet udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Himmelkollegiet] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation
3	Rabat: Jernvilje (Forvirring)
4	Se Magisk Aura

**Analyser Magisk Aura:** Troldmænd af Himmelkollegiet får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Troldmænd af Himmelkollegiet får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Jernvilje (Forvirring):** Troldmænd af Himmelkollegiet har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Forvirring). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

**Se Magisk Aura:** Troldmænd af Himmelkollegiet på niveau 4 har lært at se de magiske auraer, uden brug af magi. De kan altid se armbind og de magiske auraer, som var de påvirket af formularen Analyser Magisk Aura. De skal dog stadig bruge formularen, hvis de ønsker at identificere de præcise besværgelser, der påvirker en anden.

## Mulighedernes Uoverskuelighed

Niveau: 1

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Med et glimt af skæbnens mange muligheder kan du kaste et hvilket som helst sind ud i en kortvarig tilstand af forvirring.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder, til at påvirke nogen med effektordet "Forvirring".

Skalering:

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Himmelkollegiet].

Krav til udstyr: Ingen.

## Inspiration

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (Generel).

Beskrivelse: En som har taget det første skridt på en sti kan nogle gange have svært ved at se, hvor den sti fører hen. Du kan oplyse hans sind og lade hans evner nå nye højder.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får én af følgende evner, som beskrevet i grundbogen, efter dit valg: Herbalisme, Lægekunst, Lædersmed, Jernsmed og Læse/Skrive. For at kunne få en given evne, skal modtageren opfylde alle krav til udstyr. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Himmelkollegiet].

Krav til udstyr: Et gult armbind. Modtageren kan have krav til udstyr - se grundbogen under den specifikke evne.

## Prækognitions Beskyttelse

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Du kender fremtiden, og du ved, hvad der venter - og du kan beskytte dig selv og andre mod det

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor magiske Vindstød og Forhekselser med effektordet Forvirring. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Himlens Vind

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Vindstød.

**Beskrivelse:** Som himmeltroldmand er din magiske vind tæt forbundet med den naturlige vind. Med en let besværgelse på dig selv kan du skabe naturlige Vindstød, hvilket giver flere Vindstød for den magiske kraft, du bruger.

**Effekt:** Efter du har fremsagt remsen, må du lave 4 Vindstød. Læs beskrivelsen af hvordan du laver et Vindstød på side 39. Du skal bruge dine Vindstød indenfor 30 sekunder efter, at du har sagt din remse, ellers går de tabt. Hvis der går mere end 30 sekunder, fra du har fremsagt remsen, må du ikke længere lave et Vindstød. Husk at du skal både pege på og have øjenkontakt med din modstander, eller på anden vis sikrer dig, at han ved, at du påvirker ham, inden du kan påvirke ham med et Vindstød. Husk desuden at Vindstød ikke har et effektord. Det er på ingen måde muligt at kaste både Ildkugler og Vindstød.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet], må du foretage 4 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet], må du foretage 6 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet], må du foretage 8 Vindstød. Der må ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert Vindstød, ellers går de tabt.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind.

## Den Klodsede Kriger

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Du forbander et offer, så han bliver enormt klodset, hvis han forsøger at angribe dig. Således er du beskyttet mod hans forsøg på at skade dig for en tid.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Hvis personen forsøger at angribe dig, skal han tabe sine våben. Dette gælder alle former for våben; sværd, knive, krudtvåben, bue og pil og sågar Ildkugler samt Vindstød. Tilsvarende kan han hverken bruge Bonk eller Snigmord på dig. Han kan på ingen måde skade dig overhovedet, medmindre du aktivt forsøger at blive ramt, f.eks. går i vejen for et sværdhug, der er rettet mod en anden person. Han kan stadig angribe andre personer. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Lykkevender

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Lenritual.

**Beskrivelse:** Lykken står den kække bi, og du kan skubbe til skæbnetrådene og manipulere dem, så et len oplever en pludselig forøgelse af dets rigdomme.

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41.

Ritualet tilføjer en tilfældig ressource på lenet. De mulige udfald, afgjort ved terningslag, er:

- 1: 1 Træ ressource
- 2: 1 Korn ressource
- 3: 2 Vildt ressourcer
- 4: 2 Sten ressourcer
- 5: 2 Malm ressourcer
- 6: 2 Tørv ressourcer;

Ritualet kan udføres på et len, uanset hvilke ressourcer lenet producerer; der er tale om en tilføjelse af ressourcer og ikke en forøgelse. Ressourcerne er først til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Indsigt

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** Dette er den mægtigste form for indsigtsmagi. Ved at kombinere stjernetydning og Den Magiske Himmel-vind bliver troldmanden i stand til at svare på selv meget svære spørgsmål. Selvom formularen stort set aldrig giver forkerte oplysninger, er det ikke altid muligt at få et svar.

**Effekt:** Denne formular kan ikke kastes på personer. Efter du har kastet formularen, skal du personligt henvende dig i arrangør-bunken. Her må du stille de personer, der sidder der, et

spørgsmål, som er relateret til spillet og som kan besvares med enten Ja, Nej eller et tal. Hvis dem der sidder der ikke kan svare på spørgsmålet, har du ret til at stille et andet efter de samme betingelser. Hvis du stiller 5 spørgsmål på denne måde uden at få et svar, må du ikke stille flere, og formularen har ingen effekt.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Dagens Helt

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Forkæmper.

**Beskrivelse:** Med dit mesterskab af Azyr kan du genkende skjult potentiale. Med denne formular kan du finde den lokale person, som har størst potentiale for at give sejr imod ondskaben. Men vogt dig, for ikke alle, der udforsker deres sande potentiale, vælger at blive helte. Himmelkollegiet anbefaler derfor en grundig proces til udvælgelse og realisering af potentiale - gerne i samarbejde med andre troldmænd og præster.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person som beskrevet for Forkæmpere på side 42. Modtageren er Helten. Helten får 10 MRP og Immunitet overfor alle former for ild, herunder Ildkugler, samt magiske Vindstød, Forhekselser med effektordet Frygt, Forbandelser, skaden fra Krudtvåben og evnen Bonk. Når Helten er slået ned på 0 HP, ligger han bevidstløs som normalt, men vågner med 1 HP, når han kommer ved bevidsthed. Når helten bliver helbredt til fuld HP igen, genvinder han alle bonusser. Denne effekt varer resten af spilgangen. Det er ikke på nogen måde muligt at ophæve denne besværgelse eller fjerne den. Helten kan aldrig have hverken evnen Præst eller Troldmand på noget niveau. Når man én spilgang har været Helten, kan ens rolle aldrig blive helten igen.

Det forventes, at man bruger noget tid og skaber noget spil i forbindelse med at finde ud af hvem, der skal være Helten.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet], alle andre formularer knyttet til Himmelkollegiet.

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Ametyst Ordenen

Ametyst Ordenen trækker sin magi fra døden, som en naturlig del af tilværelsen. Det giver naturligt anledning til nogle offensive formularer - alt fra frygt og smerte til skrækkelige forbandelser.

### Talenter for Ametyst Ordenen

Troldmænd af Ametyst Ordenen udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Ametyst Ordenen] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura

2	Identifikation
3	Rabat: Jernvilje (Frygt)
4	Rabat: Modstandskraft (Forbandelser)

**Analyser Magisk Aura:** Troldmænd af Ametyst Ordenen får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Troldmænd af Ametyst Ordenen får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Jernvilje (Frygt):** Troldmænd af Ametyst Ordenen har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Frygt). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

**Rabat: Modstandskraft (Forbandelser):** Troldmænd af Ametyst Ordenen har på niveau 4 lært nok til nemmere at kunne lære Modstandskraft (Forbandelser). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

## Den Største Frygt

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du spreder frygten omkring dig ved at vise dine fjender glimt af deres død.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Frygt".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ametyst Ordenen].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Evig Hvile

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Denne formular bruges til at bekæmpe dødebesværgere, også kaldet nekromantikere, dvs. dem der bruger Dhar til at skabe gengangere. Formularen fjerner alt unaturligt fra offeret, og de fleste gengangere kan modtage den sidste hvile med denne formular, mens nogle af de mægtigste blot bliver hårdt såret af den.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Umiddelbart efter remsen er fremsagt, må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet "Hvile". Denne har kun effekt på gengangere, og personer, som spiller dette, er blevet instrueret i, hvad effekten er. De svageste gengangere, f.eks. zombier, dør som oftest af dette mens mægtigere

gengangere som f.eks. vampyrer ofte bare bliver hårdt såret. Den præcise effekt er svær at forudsige, men det er de færreste gengangere, der kan holde til at få denne forhekselse kastet på dem særligt mange gange.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet op til 2 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet op til 3 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet op til 4 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ametyst Ordenen].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Høsterens Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Dødsvinden lægger sig beskyttende om en person.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordet Smerte og Frygt. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Sjælens Smerte

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du griber fat i din modstander og får ham til at vride sig i smerte, mens du dræber vævet omkring dit greb.



**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte". Du må benytte effektordet på 2 forskellige personer.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Dødelighedens Rædsel

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** En krigers størst frygt er at komme til at kæmpe imod sine allierede. Den kriger, som rammes af denne forbandelse, ser sit næste slag ramme sin bedste ven, sin elsker eller sin kommandør. Han ved, han ikke kan vinde, og frygten for at blive stemplet som forræder overmander ham.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Den næste gang dit offer gør skade på en anden, skal dit offer reagere, som hvis han var blevet udsat for effektordet Frygt. Frygten varer 5 minutter og er ikke rettet mod nogen bestemt. Frygten griber ham, uanset om han har Jernvilje (Frygt) eller på anden vis har opnået en immunitet for Frygt. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Livsdræn

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Ved håndspålæggelse kan du dræne livet fra enhver og genvinde styrke selv.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte". Når du har fremsagt effektordet er du øjeblikkeligt helbredt til dit fulde antal HP. Husk at du ikke kan anvende magi når du er på 0 HP.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: Ingen.

## Landets Henfald

Niveau: 4

Klassifikation: Lenritual.

Beskrivelse: Selv i døden er der rigdom. Det døde bliver til tørv, som er værdifuldt for en lensherre, både som brændsel og som handelsvare i Kejserrigets kolde måneder.

Effekt: Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41. Som en del af ritualet skal du bruge op til 9 "Levende" ressourcer, som skal afleveres, når du første gang besøger arrangør-bunkeren. Levende ressourcer er ressourcer af typerne Korn, Træ og Vildt.

For hver 3 levende ressourcer, du afleverer, kan du skabe 1 Tørv ressource. Det er højst muligt at skabe 3 Tørv ressourcer. Ritualet kan udføres på et len, uanset hvilke ressourcer lenet producerer; der er tale om en tilføjelse af ressourcer og ikke en forøgelse. Tørv-ressourcerne er først til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: Ingen.

## Dødens Udvalgte

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Når Høsteren er udvalgt af døden, kan Høsteren næsten ikke stoppes.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du bliver immun overfor Ildkugler, Vindstød, alle Forhekselser uanset effektord og både skaden og faldeffekten fra Krudtvåben. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen], alle andre formularer knyttet til Ametyst Ordenen.

Krav til udstyr: Et rødt armbind.

## Den Grå Orden

Skyggemagi indeholder mange formularer, som troldmanden kan bruge til at snyde eller vildlede andre.

### Talenter for Den Grå Orden

Troldmænd af Den Grå Orden udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Den Grå Orden] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation

3	Rabat: Jernvilje (Forvirring)
4	Se Magisk Aura

**Analyser Magisk Aura:** Troldmænd af Den Grå Orden får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Troldmænd af Den Grå Orden får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Jernvilje (Forvirring):** Troldmænd af Den Grå Orden har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Jernvilje (Forvirring). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

**Se Magisk Aura:** Troldmænd af Den Grå Orden på niveau 4 har lært at se de magiske auraer, uden brug af magi. De kan altid se armbind og de magiske auraer, som var de påvirket af formularen Analyser Magisk Aura. De skal dog stadig bruge formularen, hvis de ønsker at identificere de præcise besværgelser, der påvirker en anden.

## Sindets Vandring

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du besnærer et sind og skubber til en tankerække, til dyb forvirring for den du berører.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder, til at påvirke nogen med effektordet "Forvirring".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Den Grå Orden], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Den Grå Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Den Grå Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Den Listige Hånd

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Fra skyggerne kommer de usete angreb og med lidt hjælp, kan du lade hvem som helst udføre angrebene.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får evnen Bonk, som er beskrevet i grundbogen. Formularen varer resten af spilgangen eller indtil den første gang personen benytter evnen til at bonke nogen, medmindre formularen bliver ophævet.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind. Evnen Bonk kræver en Bonkkølle, som beskrevet i Grundbogen. Evnen Snigmord kræver en kniv, som beskrevet i Grundbogen.

## Skyggens Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Beskyttelse af sindet og beskyttelse imod præcisionsangreb er Skyggetroldmandens speciale.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du er immun overfor Snigmord og Forhekselser med effektordet Frygt og Forvirring. Desuden er du immun overfor faldeffekten og skaden fra det første krudtvåben, der affyres mod dig. I stedet for at tage skade og falde af krudtvåbnet, ophæves denne besværgelse. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Mørkets Frygt

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du bringer rædsel til et sind og lader en person opleve en ubeskrivelig frygt i en kort periode.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Frygt". Du må benytte effektordet på 2 forskellige personer.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Den Grå Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Den Grå Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Skyggebinding

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Ved at binde en mands sind med magi kan du overbevise ham om, at han er bundet på hånd og fod.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret er øjeblikkeligt bundet. Du kan frit justere, hvordan offeret er bundet f.eks. på hænder og fødder. Hvis du vil ændre det, mens forbandelsen varer, skal du fortælle det til offeret. Du skal holde hånden på dit offer, ellers ophæves forbandelsen. Offeret kan ikke selv vriste sig væk fra dig. Du må gerne skifte hånd undervejs, så længe mindst én hånd er på offeret. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden, eller du slipper dit offer.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Traumernes Tortur

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Du fremkalder syner hos en person, som viser ham hans største frygt, hans værste mareridt og hans fald og fordærv. De færreste kan udholde dette og stadig holde på hemmeligheder.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du får evnen Tortur, som beskrevet i grundbogen. Frem for torturinstrumenter benytter du din magi til at vise dit offer visioner. Du torturerer derfor ved at beskrive visionerne i samspil med dit offer. Hvis offeret har Jernvilje (Tortur), oplever denne stadig de frygtelige syner, men behøver ikke at tale sandt på baggrund af disse. Formularen varer resten af spilgangen eller indtil den første session tortur, medmindre formularen bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind.

## Selektiv Opfattelse

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Du kan tvinge et syn ind i en persons sind - og du kan tvinge billedet af dig selv ud af sindet på en anden og gøre det så godt som umuligt for ham at opdage din tilstedeværelse eller dine ord.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Modtageren kan ikke opfatte dig. Offeret vil overse dig og ikke høre, hvad du siger eller ikke genkende, at det var dig der gjorde eller sagde noget, medmindre offeret ikke kan undgå at bemærke det. Således vil offeret ikke kunne få øje på dig eller genkende, at det er dig, selv hvis du bliver udpeget i en åben mark. Offeret vil dog bemærke dig, hvis du stiller dig foran ham og henvender dig personligt til eller på anden vis gør noget, hvor offeret ikke kunne undgå at opdage dig. Grænsen, for hvornår man ikke kan undgå at opdage dig, er altid flygtig, og det er offeret, der foretager en endelig vurdering af, hvornår du er bemærket, indenfor de rammer der er beskrevet ovenfor. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er

sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Overtalelse

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Du griber Skyggernes kraft og tvinger dig vej ind i sindet på en anden - Du kan ikke få en mand til at begå selvmord på denne måde, for sindet er kringlet, men en simpel instruks kan nemt implementeres.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Du kan give dit offer en simpel og kort instruks, som dit offer skal adlyde. Instruksen kan ikke tvinge offeret til at handle imod sin selvbevarelse. Instruksen er åben til fortolkning. Så snart offeret føler, at instruksen er opfyldt, ophæves forbandelsen. Du kan desuden ophæve forbandelsen på ethvert tidspunkt ved højlydt at erklære, i dit offers påhør, at du sætter dit offer fri fra forbandelsen. Offeret kan huske alt efter, forbandelsen er ophævet. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden.

Eksempler på ting der handler imod offerets selvbevarelse: Bede nogen slå dem selv ihjel eller andre ihjel, bede handlende i byen om at forlade deres bod eller aflevere alle deres penge eller bede præster om at handle imod deres gud.

Eksempler på ting der ikke handler imod offerets selvbevarelse: "Giv mig 10 schillings" sagt til nogen med mange hundrede schillings. "Beskyt mig" sagt til en kriger.

Hvad der strider mod offerets selvbevarelse er meget forskelligt fra person til person. Det som for en karakter vil være utænkeligt (f.eks. omtale Sigmar negativt) vil ikke være et problem for den anden. Det er derfor vigtigt at bruge tid på at afklare dette, med den spiller du anvender forbandelsen på.

Eksempler på fortolkning: "Beskyt mig" kan lede nogen til at forsvare dig i en kamp, men det kan også være, at det er sikrest at tvinge dig ned i byen igen. "Giv mig 10 schillings" kan få nogen til at give dig 10 schillings, men kunne også få nogen til at stjæle 10 schillings til dig.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Den Grå Orden], alle andre formularer knyttet til Den Grå Orden.

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Livets Orden

Livsmagi gennemstrømmer jorden. Det bringer liv ud til dyr, planter og mennesker og står i tæt kontakt med naturen. Den primære forskel mellem dette og den magi der anvendes af Ravets Broderskab er, at Ravets Broderskab trækker på de vilde dyr og deres vildskab, mens Livets Orden trækker på naturen og dennes enorme livskraft.

## Talenter for Livets Orden

Troldmænd af Livets Orden udvikler talenter når de køber evnen Troldmand [Livets Orden] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Magisk Helbredelse
2	Specialist: Magisk Helbredelse
3	Identifikation
4	Rabat: Modstandskraft(Gift)

**Magisk Helbredelse:** Troldmænd af Livets Orden får formularen Magisk Helbredelse.

**Specialist: Magisk Helbredelse:** Troldmænd af Livets Orden får på niveau 2 en specialisering i formularen Magisk Helbredelse, som sætter dem i stand til at påvirke flere modtagere med formularen. Se beskrivelsen af Magisk Helbredelse for mere information.

**Identifikation:** Troldmænd af Livets Orden får på niveau 3 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Modstandskraft (Gift):** Troldmænd af Livets Orden har på niveau 4 lært nok til nemmere at kunne lære Modstandskraft (Gift). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

## Tornegreb

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du griber fat i din modstander og holder ham fast, mens torne vokser henover kroppen til stor smerte for offeret

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Smerte".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Livets Orden], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Livets Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Livets Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Naturlig Fascination

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Du skaber en beskyttende magisk aura om dig selv.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du bliver immun overfor Ildkugler, Vindstød og Forhekselser med effektordet Smerte. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Naturens Udholdenhed

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Livet beskytter mod vind og vejr. Som Livets profet ved du, at smerte er en naturlig del af tilværelsen.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor magiske Vindstød. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Livets Orden], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Livets Orden], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Livets Kilde

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Du kender til livets kilde og med din magi, kan du give en anden indsigt i at helbrede skader

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får Førstehjælp og Herbalisme, som beskrevet i grundbogen. For at kunne bruge evnerne, skal modtageren opfylde alle krav om udstyr til evnen. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind.



## Jordens Blod

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Med stor anstrengelse kan du øjeblikkeligt helbrede alle sår og smerter.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Personen genvinder øjeblikkeligt alle HP. Dette kan også bruges på personer, som er på 0 HP. Du mister omgående 1 HP, som ikke kan genvindes de næste 5 minutter. Du kan på ingen måde beskytte dig imod at miste dette HP, heller ikke med RP eller MRP. Du kan vælge at nedbringe dig selv til 0 HP på denne måde og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

**Skalering:** Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Livets Orden], kan du bruge denne formular på 3 personer. Du skal helbrede alle 3 inden 30 sekunder. Du mister først 1 HP, når du helbreder den sidste person eller når, der er gået 30 sekunder, siden du fremsagde remsen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Fjern Dårligdom

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Sygdom og Gift svækker en mand, men du kan modvirke disse kurere ham på et øjeblik

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Modtageren er øjeblikkeligt kureret for alle sygdomme og gifte.

**Skalering:** Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Livets Orden], kan du bruge denne formular på 2 personer. Du har 30 sekunder til at påvirke begge modtagere.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Naturens Omfavnelser

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Forbandelse.

**Beskrivelse:** Den som fanatisk beskytter naturen laver ikke ballade imens. Du kan skabe en sådan beskytter, selvom de færreste mennesker sætter pris på rollen.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret bliver en fanatisk beskytter af naturen. Det er op til offeret selv at afgøre, om han opfører sig voldeligt som beskytter. Offeret vil dog reagere voldsomt på alle handlinger, der bringer naturen i fare. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Livets Orden].

Krav til udstyr: Et sort armbind.

## Jordens Rigdom

Niveau: 4

Klassifikation: Lenritual.

**Beskrivelse:** Som intet andet kan Livets vind skabe rigdom eller knuse den. Lensherrer flokkes til Druider, som behersker Jordens Rigdom.

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41.

Ritualet øger lenets produktion af samtlige ressourcer med 6. Ritualet kan udføres, uanset hvilke ressourcer lenet producerer; kun de ressourcer lenet producerer bliver påvirket. Ressourcerne er først til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Livets Orden], alle andre formularer knyttet til Livets Orden.

Krav til udstyr: Ingen.

## Ravets Broderskab

Den magi der anvendes af Ravets Broderskab er fuld af dyrisk vildskab. Dette gør troldmanden i stand til at antage dyretræk, som gør ham til en farligere modstander i kamp. En velforberedt shaman kan være en farligere modstander end selv den mest veltrænede kriger.

### Talenter for Ravets Broderskab

Troldmænd af Ravets Broderskab udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Ravets Broderskab] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Magisk Skjold
2	Specialist: Muskelstyrke
3	3 HP
4	4 HP

**Magisk Skjold:** Troldmænd af Ravets Broderskab får formularen Magisk Skjold.

**Specialist: Muskelstyrke:** Troldmænd af Ravets Broderskab får på niveau 2 en specialisering i formularen Muskelstyrke, som sætter dem i stand til at opnå større effekt ved formularen. Se formularen Muskelstyrke for mere information. Bemærk at troldmanden stadig skal købe formularen Muskelstyrke, for at få glæde af specialiseringen.

**3 HP:** Troldmænd af Ravets Broderskab får på niveau 3 evnen 3 HP.

**4 HP:** Troldmænd af Ravets Broderskab får på niveau 4 evnen 4 HP.

## Musens Mod

Niveau: 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du får din modstander til at have mod som en mus.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Frygt".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Skildpaddens Skjold

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** I kamp styres alle af deres instinkter. I kampens hede kan du tappe ind i denne vildskab og bruge den til at genvinde din beskyttelse.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du genvinder øjeblikkeligt alle MRP du har mistet i løbet af de sidste 5 minutter.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Et blå armbind.

## Ravets Råhed

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Naturen er hård, og den som bukker under for vind og vejr ender som føde for ådselædere.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor magiske Vindstød og Forhekselser med effektordet Frygt. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Råd & Rust

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Din berøring medfører, at de fleste materialer smuldrer; metal ruster, læder og snor rådner. Dette foregår enormt hurtigt og kan bruges til at ødelægge rustning.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt, har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Destruktion". Du må benytte effektordet på 2 forskellige personer.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: Ingen.

## Dyredrøm

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse.

**Beskrivelse:** Du kaster en forbandelse på en person, så han antager dyretræk. Han vil således blive drevet helt og holdent af et overlevelsesinstinkt.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret opfører sig så godt som muligt som et dyr, indtil besværgelsen ophører. Dette betyder, at han ikke kan tale, at han er bange for mennesker og forsøger at undgå dem. Han må ikke angribe nogen, men hvis han bliver angrebet, må han forsvare sig – dog kun med det formål at slippe væk. Dette betyder, at medmindre han er trængt op i en krog, hvorfra han ikke kan flygte, så vil han altid forsøge dette. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer en time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden. Når besværgelsen ophører, kan offeret kun svagt huske hvad der er sket undervejs, men kan godt huske hvornår det begyndte. Offeret og Troldmanden kan blive enige om en anden dyrisk opførelse end den menneskesky, men hvis ikke der kan opnås enighed, så anvendes den menneskesky version.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind. Du må dog gerne medbringe udstyr til at hjælpe med de dyriske træk.

## Vildtets Ven

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Forkæmper.

**Beskrivelse:** Du kan velsigne en person til at være din Forkæmper.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forkæmpere på side 42. Modtageren skal være en sand beskytter af naturen og have bevist sin respekt for naturen og afsky for civilisationen overfor dig.

Modtageren er din udvalgte forkæmper. Du kan kun have én forkæmper hver spilgang. Forkæmperen får 7 MRP, +5 Nævekamp og Immunitet overfor Vindstød, Forhekselser med effektordene Frygt, faldeffekten fra krudtvåben, Bonk og Snigmord. Når Forkæmperen er slået ned på 0 HP og bliver helbredt til fuld HP igen, genvinder han disse bonusser. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet. Forkæmperen kan aldrig have hverken evnen Præst eller Troldmand.

Som Vildtets Ven følger man nogle strenge doktriner. Man bruger ikke våben og rustning fremstillet af metal.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Kaninernes Kalden

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Lenritual.

**Beskrivelse:** Du leder de vilde dyr på vandring. Den store tilstrømning af dyreliv giver Lensherren mere vildt at jage, men det kan ikke undgås, at det går ud over de naturlige ressourcer på lenet.

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41.

Ritualet øger lenets produktion af Vildt med 5. Lenets produktion af Træ reduceres med 1, og produktionen af Korn reduceres med 2. Ritualet kan udføres på et len, uanset hvilke ressourcer lenet producerer; kun de ressourcer lenet producerer bliver påvirket. Ressourcerne er først til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Bjørnens Brøl

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Besværgelse (Styrkende, Beskyttende og Generel).

**Beskrivelse:** Du fjerner de hævninger civiliserede væsner har og lukker den indre vildskab løs.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du får 12 MRP. Du er desuden immun overfor Vindstød, Forhekselser med effektordet Smerte og Frygt, al skade fra pile, både faldeffekten og skaden fra krudtvåben, Bonk og Snigmord. Du får +7 til din Nævekamp.

Denne besværgelse virker kun til den næste kamp og bliver automatisk ophævet efter kampen. Efter kampen falder du bevidstløs om af udmattelse. Når du vågner igen, kan du ikke anvende magi, indtil du har haft 5 minutters uafbrudt hvile, hvor du enten sidder eller ligger ned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab], alle andre formularer knyttet til Ravets Broderskab.

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Lysets Orden

Magi anvendt af Lysets Orden indeholder en del helbredende og beskyttende magi og kun en smule offensiv magi.

### Talenter for Lysets Orden

Troldmænd af Lysets Orden udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Lysets Orden] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Magisk Helbredelse
2	Specialist: Magisk Helbredelse
3	Identifikation
4	Rabat: Modstandskraft(Sygdom)

**Magisk Helbredelse:** Troldmænd af Lysets Orden får formularen Magisk Helbredelse.

**Specialist: Magisk Helbredelse:** Troldmænd af Lysets Orden får på niveau 2 en specialisering i formularen Magisk Helbredelse, som sætter dem i stand til at påvirke flere modtagere med formularen. Se beskrivelsen af Magisk Helbredelse for mere information.

**Identifikation:** Troldmænd af Lysets Orden får på niveau 3 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Modstandskraft (Sygdom):** Troldmænd af Lysets Orden har på niveau 4 lært nok til nemmere at kunne lære Modstandskraft (Sygdom). De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

### Oplysning

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (Generel).

**Beskrivelse:** Du tænder det indre lys i en person, som derigennem får stor indsigt og forståelse i et emne.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Personen får en af følgende evner, som beskrevet i grundbogen, efter dit valg: Førstehjælp, Herbalisme, Lægekunst, Identifikation og Læse/Skrive. For at kunne få en given evne, skal

modtageren opfylder alle krav til udstyr. Se Grundbogen for en beskrivelse af evnerne og deres krav til udstyr. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:** Hvis du er påvirket af formularen Lyskilden (den sidste niveau 4 formular for Lysets Orden), kan du påvirke yderligere 1 person. Modtagerne behøver ikke at få samme evne.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Lysets Orden].

**Krav til udstyr:** Et gult armbind. Modtageren kan have krav til udstyr - se grundbogen under den specifikke evne.

## Strobelys

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Din modstander får et blinkende lys for øjnene, som gør, at han mister orienteringen og bliver forvirret.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Forvirring".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Lysets Orden], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Lysets Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Lysets Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Lysets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Lysets Beskyttelse

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (Beskyttende).

**Beskrivelse:** Hysh beskytter og skinner igennem, hvor forvirring ellers ville sætte ind.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordet Forvirring. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Lysets Orden], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Lysets Orden], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Bortmaning

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Denne besværgelse bruges til at bekæmpe dæmoner. Ved påkaldelse af Lyset kan dæmoner jages bort fra vores verden.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Umiddelbart efter remsen er fremsagt, må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet "Forsvind". Du må benytte dette effektord 2 gange. Denne har kun effekt på dæmoner, eller folk som er besat. Personer som spiller dette er blevet instrueret i, hvad effekten er. Hvis der er tale om en dæmon vil den typisk blive hårdt såret, mens folk der er besat typisk vil få jaget dæmonen ud. Det er dog sket, at folk er døde af at få jaget en dæmon ud af deres krop, særlig hvis den har været der længe. Den præcise effekt er svær at forudsige og kan variere afhængig af hvilken type dæmon, man har med at gøre, og hvordan den er kommet til verdenen.

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Lysets Orden], må du benytte effektordet op til 3 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser. Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Lysets Orden], må du benytte effektordet op til 4 gange. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser. Modsat andre Forhekselser, må du gerne benytte effektordet flere gange på samme person.

Hvis du er påvirket af formularen Lyskilden (den sidste niveau 4 formular for Lysets Orden), må du anvende effektordet yderligere 1 gang.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Indre Lys

Niveau: 3

Klassifikation: Speciel.

**Beskrivelse:** Ved Lysets kraft kan du hjælpe folk med at se andre perspektiver af ting, de har lært.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. I må nu gå i arrangør-bunkeren og få byttet ét XP, der er tjent i dag til et XP af en anden type.

**Skalering:** Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Lysets Orden].



Krav til udstyr: Ingen.

## Strålende Helbred

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Du kan flette Hysh beskyttende kraft ind i en andens væv og derved beskytte imod sygdom og gifte.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtageren kan ikke længere blive påvirket af gifte og sygdom. Hvis modtageren allerede er påvirket af en sygdom eller en gift, vil han blive kureret. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering: Hvis du er påvirket af formularen Lyskilden (den sidste niveau 4 formular for Lysets Orden), må du påvirke yderligere 1 person.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: Et rødt armbind.

## Den Lysende Hånd

Niveau: 4

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Med stor anstrengelse kan du øjeblikkeligt helbrede alle sår og smerter.

Effekt: Du kan kaste denne formular på 2 vilkårlige personer, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Begge personer genvinder øjeblikkeligt alle HP. Dette kan også bruges på personer, som er på 0 HP. Du har 30 sekunder til at helbrede begge modtagere, fra du har færdiggjort din remse. Når du har helbredt den sidste, eller de 30 sekunder er gået, mister du omgående 1 HP, som ikke kan genvindes de næste 5 minutter. Du kan på ingen måde beskytte dig imod at miste dette HP, heller ikke med RP eller MRP. Du kan vælge at nedbringe dig selv til 0 HP på denne måde og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

Skalering: Hvis du er påvirket af formularen Lyskilden (den sidste niveau 4 formular for Lysets Orden), kan du bruge denne formular på yderligere 1 person.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Lyskilden

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (Styrkende, Beskyttende og Generel).

Beskrivelse: Du kan fungere som en linse for Hysh og derved opnå større effekt i dine formularer.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på dig selv, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du får yderligere effekter, når du kaster flere af dine egne formularer:

- Når du kaster Oplysning kan du påvirke yderligere 1 person.
- Når du kaster Bortmaning, kan du benytte effektordet Forsvind yderligere 1 gang.
- Når du kaster Strålende Helbred, kan du påvirke yderligere 1 person.

- Når du kaster Den Lysende Hånd, kan du påvirke yderligere 1 person

Bemærk at denne formular er både Styrkende, Beskyttende og Generel, hvilket forhindrer dig i samtidigt at være påvirket af en anden Styrkende, Beskyttende eller Generel formular. Det betyder blandt andet, at du ikke kan have MRP og immuniteter samtidig med denne besværgelse.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Lysets Orden]. alle andre formularer knyttet til Lysets Orden.

**Krav til udstyr:** 3 armbind; et blå, et rødt og et gult.

## Den Gyldne Orden

Den Gyldne Orden beskæftiger sig med magi, der i høj grad relaterer til metal og love. Deres magi er utrolig nyttig, og de har en bred vifte af formularer, som giver dem stor fleksibilitet.

### Talenter for Den Gyldne Orden

Troldmænd af Den Gyldne Orden udvikler talenter, når de køber evnen Troldmand [Den Gyldne Orden] i forskellige niveauer.

Niveau	Talent
1	Analyser Magisk Aura
2	Identifikation
3	Rabat: Alkymi 1
4	Rabat: Alkymi 2

**Analyser Magisk Aura:** Troldmænd af Den Gyldne Orden får formularen Analyser Magisk Aura.

**Identifikation:** Troldmænd af Lysets Orden får på niveau 2 evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen.

**Rabat: Alkymi 1:** Troldmænd af Lysets Orden har på niveau 3 lært nok til nemmere at kunne lære Alkymi 1. De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

**Rabat: Alkymi 2:** Troldmænd af Lysets Orden har på niveau 4 lært nok til nemmere at kunne lære Alkymi 2. De får en rabat på 2 XP på at købe denne evne.

### Loven Om Alder

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du er i stand til at berøre en genstand, hvorefter den ældes flere år på få sekunder. Således kan du få rustning til at smuldre og ruste.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for Forhekselser på side 39. Efter remsen er fremsagt har du 30 sekunder til at påvirke nogen med effektordet "Destruktion".

**Skalering:**

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 2 [Den Gyldne Orden], må du benytte effektordet på 2 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Den Gyldne Orden], må du benytte effektordet på 3 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.
- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden], må du benytte effektordet på 4 forskellige personer. Der må ikke gå længere end 30 sekunder mellem hvert effektord. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende Forhekselser.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Metallets Føjelighed

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (Generel).

Beskrivelse: Den Gyldne Smedje oplærer nogle af Kejserrigetets bedste smede, og du kan lægge en Jernsmeds viden ind i sindet på en person.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser på side 40. Modtageren får evnerne Lædersmed og Jernsmed, hvis modtageren ikke allerede har dem. Modtageren kan nu reparere metalrustninger på 1 minut i stedet for de normale 10 minutter. Modtageren skal stadig have det krævede udstyr til rådighed. Læs kravene til udstyr i Grundbogen under evnerne Lædersmed og Jernsmed. Denne effekt varer resten af spilgangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Et gult armbind.

## Loven om Modstand

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (Beskyttende).

Beskrivelse: Den Gyldne Vind beskytter rustning og giver udsøgt balance.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til 2 personer, som beskrevet for besværgelser på side 40. Du må godt selv være en af modtagerne. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen. Modtagerne er immune overfor Forhekselser med effektordet Destruktion og Forvirring. Hvis du har kastet denne formular på dig selv: Skulle det nogensinde blive relevant, er du naturligvis immun overfor Forhekselser med effektordet Destruktion. Da du ikke kan bære rustning og samtidig være påvirket af din egen besværgelse, er din immunitet overfor Destruktion normalt ikke relevant. Formularen varer resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet.

Skalering:

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 3 [Den Gyldne Orden], må du kaste denne formular på 3 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

- Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden], må du kaste denne formular på 4 personer. Alle modtagerne skal påvirkes indenfor 30 sekunder efter du har fremsagt remsen.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: 1 rødt armbind per person man vil påvirke.

## Loven Om Form

Niveau: 2

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du er i stand til, med den blotte berøring, at reparere ting, der er gået i stykker, heriblandt rustninger.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, der bærer rustning, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Rustningen bliver over 10 min fuldt repareret op til det antal RP, den gav ved spillets start. Det er ikke nødvendigt, at blive ved med at røre rustningen i løbet af de 10 minutter.

Skalering: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Levende Metal

Niveau: 3

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du midner metallet i rustning om hvordan det oprindeligt var formet.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for øjeblikkelige formularer på side 41. Modtageren skal bære rustning, ellers går formularen spildt. Den rustning offeret bærer er øjeblikkeligt fuldt repareret til den mængde RP der blev givet ved rustningskontrollen inden spillet. Så snart rustningen er repareret, mister du 1 HP som ikke kan genvindes de næste 5 minutter. Du kan på ingen måde beskytte dig imod at miste dette HP, heller ikke med RP eller MRP. Du kan vælge at nedbringe dig selv til 0 HP på denne måde og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

Skalering: Hvis du har evnen Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden], kan du bruge denne formular på 2 personer. Du skal påvirke begge inden 30 sekunder. Du mister først 1 HP, når du reparerer den sidste rustning eller når, der er gået 30 sekunder, siden du fremsagde remsen.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Et blå armbind.

## Metallets Fængsel

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse.

Beskrivelse: Du immobiliserer en kriger ved at smelte led og samlinger sammen og spærre ham inde i hans egen rustning.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for forbandelser på side 41. Offeret skal bære rustning af metal. Offerets rustning bliver meget tungere, og det bliver hårdt for ham at bevæge sig rundt. Der hvor offeret bærer rustning er han besværet i sine handlinger. Bærer offeret rustning på kroppen og benene, kan han ikke løbe. Bærer offeret rustning på armene, så er det tungt at løfte armene. Til gengæld er offeret ikke påvirket af Vindstød. Forbandelsen påvirker ikke de RP, som rustningen giver. Som med alle andre forbandelser er det uhyre vigtigt, at du bruger tid på at forklare effekten til dit offer, så du er sikker på, at han har forstået det. Denne effekt varer 1 time, medmindre forbandelsen bliver ophævet inden. Det er også muligt at tage rustningen af for at undgå forbandelsen, så længe den varer.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 3 [Den Gyldne Orden].

**Krav til udstyr:** Et sort armbind.

## Mineralernes Kald

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Lenritual.

**Beskrivelse:** Du kan mærke sten og malm i jorden og med stor kraft trække det tættere på overfladen og tillade en Lensherres arbejdere at bryde dem.

**Effekt:** Du kan udføre et ritual, som påvirker produktionen på et len, som beskrevet for lenritualer på side 41.

Du vælger hvilken af følgende effekter ritualet skal have:

1. Lenets produktion af Malm forøges med 4. Det er en forudsætning, at lenet allerede producerer Malm.
2. Lenets produktion af Vildt formindskes med 3. Lenet producerer til gengæld 1 stjerne-ressource. Det er en forudsætning, at lenet allerede producerer mindst 3 Vildt.

Uanset hvilken effekt du vælger, gælder det, at ressourcen først er til rådighed, når lensherren henter ressourcer næste måned.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Loven Om Guld

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** Du kan analysere hvad en magisk genstand består af og med denne viden, ødelægge den magiske genstand.

**Effekt:** Du kan ikke kaste denne formular på en person, men derimod på en magisk genstand. Efter du har kastet formularen, går du op i arrangør-bunkeren og forklarer, at du har kastet formularen på den magiske genstand. Herefter beslaglægger arrangørerne den magiske genstand, og den betragtes som ødelagt.

**Skalering:** Ingen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden], alle andre formularer knyttet til Den Gyldne Orden.

**Krav til udstyr:** Ingen.

# Kort opsummering

# Ordforklaring



# Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Læs også

## Grundbogen

Som beskriver de grundlæggende regler for Sidste Søndag. Denne bog er nødvendig for at kunne spille med til Sidste Søndag. Udover praktiske oplysninger omkring kampagnen og hvordan du deltager, er der en beskrivelse af verdenen vi spiller i samt de regler, der anvendes derude.