

# Magibogen

## Sidste Søndag

En Liverollespilskampagne arrangeret af  
TRoA

Version: 2.02

*Magibogen – Sidste Søndag*  
*Udover dette er skrevet: Grundbogen og Settingbogen.*  
*Sidste Søndag er en liverollespilskampagne arrangeret af TRoA, Aalborg.*  
*For kontaktoplysninger, se Grundbogen*  
*Skrevet November 2006 – April 2008*

# Indholdsfortegnelse

<b>INDHOLDSFORTEGNELSE .....</b>	<b>3</b>
<b>INDLEDNING.....</b>	<b>5</b>
HVAD ER FORMÅLET MED SIDSTE SØNDAG .....	5
OPDELING I BØGER.....	5
INDHOLD I MAGIBOGEN .....	6
LÆSEVEJLEDNING .....	7
DISCLAIMER.....	7
TAK TIL.....	7
<b>INTENTIONERNE BAG MAGIREGLERNE.....</b>	<b>9</b>
MAGIBRUGERENS EVNER .....	9
FRAVALG AF FORMULARER.....	10
AFRUNDING .....	11
<b>BAGGRUNDSMATERIALE FOR MAGI OG ALKYMI.....</b>	<b>12</b>
MAGIENS NATUR.....	12
ALKYMISTER.....	13
TROLDMÆND .....	15
PRÆSTER.....	22
<b>REGLER FOR MAGI OG ALKYMI.....</b>	<b>25</b>
AT ANVENDE MAGI .....	25
AT ANVENDE ALKYMI .....	29
EVNER.....	31
<b>ALKYMISTDRIKKE.....</b>	<b>37</b>
NIVEAU 1 .....	37
NIVEAU 2 .....	39
NIVEAU 3 .....	41
NIVEAU 4 .....	42
<b>PRÆSTEFOMULARER.....</b>	<b>45</b>
GENERELLE FORMULARER .....	45
MORR.....	47
MYRMIDIA .....	49
RANALD.....	51
SHALYA .....	53
SIGMAR.....	55
TAAL / RHYA .....	57
ULRIC.....	59
VERENA .....	61
<b>TROLDMANDSFORMULARER.....</b>	<b>64</b>
GENERELLE FORMULARER .....	64
ILDENS ORDEN.....	66

HIMMELKOLLEGIET.....	69
AMETYST ORDENEN.....	72
DEN GRÅ ORDEN .....	74
LIVETS ORDEN.....	77
RAVETS BRODESKAB .....	80
LYSETS ORDEN .....	82
DEN GYLDNE ORDEN.....	85
<b>KORT OPSUMMERING.....</b>	<b>88</b>
<b>ORDFORKLARING .....</b>	<b>89</b>
<b>COPYRIGHT NOTICE .....</b>	<b>90</b>

# Indledning

Velkommen til det nye regelsæt til Sidste Søndag, version 2.0!

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 sikker på at det er blevet rigtig godt, til gavn for både spillere og arrangører.

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 den har du bedre mulighed for at overskue hvad det er der er vigtigst at læse igennem. På den måde kan du blive fri for at læse hele regelsættet i første omgang, selvom det på lang sigt er en god ide.

## Hvad er formålet med Sidste Søndag

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

Dernæst har vi som arrangørerne en ide om hvad vi mener, er godt og spændende rollespil 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 måske 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 de 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 derude, 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 GM'er 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 tre bøger; Grundbogen, Magibogen og Settingbogen.

Grundbogen indeholder alt hvad du behøver at vide om reglerne til Sidste Søndag. Magibogen, som du læser nu, inderholder de regler du yderligere er nødt til at gøre dig bekendt med, hvis du vil være troldmand, præst eller alkymist. Den sidste bog, Settingbogen, indeholder uddybende oplysninger om settingen og er god læsning, hvis du gerne vil blive lidt klogere på Warhammerverdenen.

## Indhold i Magibogen

Nu vil vi kort beskrive indholdet i Magibogen.

Magibogen er inddelt i kapitler, som dækker hver 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 og alkymi

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

### Regler for magi og alkymi

Dette kapitel indeholder tre dele. Den første del relaterer til hvordan de færdigheder der er knyttet til magi og alkymi fungerer, og skal ses som en udvidelse til kapitlet "Regler for karakterer" i Grundbogen. De to andre beskæftiger sig hhv. med reglerne for at brygge og indtage alkymistdrikke og hvordan man anvender magi.

### Alkymistdrikke

De alkymistdrikke der findes til Sidste Søndag beskrives alle i dette kapitel.

### Præsteformularer

Formularer for de forskellige religioner beskrives i dette afsnit. Bemærk, at der mangler formularer til nogle af de kendte religioner i warhammerverdenen, dette skyldes, at vi ikke ønsker at spillerne spiller præster for disse religioner, da vi ikke mener de passer ind i den del af verdenen vi spiller i.

### Troldmandsformularer

Her beskrives de forskellige troldmandsformularer inddelt efter kollegier. Bemærk at der ikke er angivet formularer for andre typer af troldmandsmagi, fordi vi ikke ønsker at se spillere anvende dette til Sidste Søndag.

### Kort opsummering

En kort opsummering af de vigtigste regler. Den er dog ikke fuldstændig uddybende, 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 lovpligt 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 altsammen. Derfor er her en meget kort læsevejledning til hvad du bør læse

### Jeg spiller hverken troldmand, præst eller alkymist

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 tre ting på et tidspunkt, så er det kun kapitlet "Baggrundsmateriale for magi og alkymi" der er rigtig interessant at læse. Vær dog opmærksom på, at de ting der står deri er det langt fra alle folk der er klar over – 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 alkymist

Læs Kapitlerne "Intentionerne bag magireglerne", "Baggrundsmateriale for magi og alkymi", "Regler for magi og alkymi" samt "Alkymistdrikke". Du er nødt til at læse alle afsnit for at få en ordentlig forståelse for hvad det vil sige at være alkymist.

### Jeg vil spille troldmand

Læs Kapitlerne "Intentionerne bag magireglerne", "Baggrundsmateriale for magi og alkymi", "Regler for magi og alkymi" 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 og alkymi", "Regler for magi og alkymi" 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 og Settingbogen.

## 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 derude.

## Tak til

Følgende folk har bidraget til udarbejdelsen af de nye regler. 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 taget 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 godt starte med at understrege, at vi mener at magi er en vigtig del af en fantasysetting, 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 i 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 en 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 Raistlin (Dragonlance) 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 kan de ikke lave ting som Raistlin. 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 person udelukkende ved brug af regler kan vinde en masse konflikter. Hvis vi f.eks. tillod formularer hvor en troldmand kunne paralisere 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.

Så det nuværende niveau af magibrugernes evner er altså fastlagt ud fra, at det passer godt ind i warhammerverdenen, og vi mener det er fremmende 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, men eftersom ingen (heller ikke GM'erne) 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 formularer 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 han har overfaldet 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. Det er sjældent en bestemt formular alene er problemet her, men hvis der er mange formularer som allesammen kun fungerer ordentligt hvis alle spillerne kender reglerne for dem, så bliver der for meget for spillerne at læse, og så ender det med at halvdelen af spillerne ikke har læst reglerne eller har glemt dem når de skal bruges.

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 affekt. 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 Masseuranalyse 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 opnå alt for stor magt.*

## Formularer som let kan misforståes

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 og forklaret på forhånd.

*Eksempel: Hvis en troldmand havde en formular der gjorde at han ikke 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.*

## 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 bagehovedet 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 og alkymi

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

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

Selv blandt alkymister og 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 netop er i stand til at anvende alle De Magiske Vinde samtidig (til Sidste Søndag starter de dog alle som troldmænd indenfor et kollegie og kan, ligesom alle andre, aldrig få adgang til de andre kollegier... det tager elverne årtier at beherske flere vinde ordentligt).

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 præcis hvordan magien fungerer. Så husk det når I skal rollespille jeres roller.

## Magiens natur

I dette afsnit vil vi redegøre kort for magiens natur.

Der er en kraft, af en slags, 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 rigtige 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 velegnet 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, hører til et bestemt kollegie og den magi der knytter sig til det, har også en betegnelse. Dette kan ses i tabellen herunder.

Farve	Alm. navn	Rune navn	Rune	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 dog nærmere beskrevet under de forskellige typer af magibrugere.

De Magiske Vinde stammer alle fra 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 bevidst 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. Men hver gang man anvender magi kan man risikere at åbne sin sjæl for en af De Unævneliges dæmoner, og 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.

## Alkymister

I dette afsnit vil alkymisternes plads i Warhammerverdenen blive beskrevet.

### Vores syn på alkymister

Alkymi er det eneste punkt hvor vi afviger markant fra Warhammerverdenen. I den officielle udgave af Warhammerverdenen er alkymister alle troldmænd fra Guld kollegiet, som har evne for at arbejde med alkymi, som er en sær blanding af kemi og magi.

Vi har valgt at gøre alkymi til en helt separat gren. Det har vi gjort af to årsager. For det første fordi alkymister i den gamle udgave af Warhammerverdenen (den der knyttede sig til WFRP reglerne version 1) var en helt speciel afart af troldmænd, og vi synes det var en interessant tilgangsvinkel. Den anden årsag er spilbalance – vi mener ganske simpelt at troldmænd fra Guld kollegiet ville blive for mægtige, hvis de som de eneste også kunne udøve alkymi.

Derfor vil den beskrivelse der findes af alkymister heri ikke stemme fuldstændig overens med den der er i den gældende udgave af Warhammerverdenen.

## Hvad er alkymi?

Alkymi er en sær blanding af magi og kemi. En alkymist kan trække på De Magiske Vinde lidt ligesom præster gør det (men Sigmar skåne den, som laver den sammenligning i en præsts nærhed). Ved at blande bestemte stoffer er det muligt at påkalde sig De Magiske Vinde og på den måde give stofferne nye egenskaber eller omforme dem.

Resultatet af en alkymists arbejde er altid en eller anden form for fysisk materiale, typisk i væskeform. De benævnes oftes Drikke, og deres effekt udløses når de indtages. De fleste Drikke har effekter der svarer til, hvis vedkommende var blevet påvirket af en magisk formular, hvilket ikke er underligt, idet begge dele bygger på De Magiske Vinde.

Nogle alkymister ser udelukkende alkymien som en videnskab, mens andre i langt højere grad anerkender det overnaturlige aspekt. Fælles for dem er dog, at de under ingen omstændigheder ønsker at blive klassificeret som troldmænd, og enhver tale om dette vil som oftest resultere i voldsomme reaktioner fra de fleste alkymister (og for den sags skyld også troldmænd, som ikke vil sidestilles med videnskabsmænd).

Af en eller anden årsag er det umuligt for alkymister at lære nogen form for magi eller blive præster, når de først er begyndt at lære alkymi. Præcis hvad dette skyldes er der ingen der ved, men det formodes, at det har noget at gøre med de tre forskellige måder som hhv. alkymister, troldmænd og præster trækker på De Magiske Vinde, som gør, at man kun kan beherske en af dem.

## Alkymister i samfundet

Alkymister er markant mindre frygtet end troldmænd, om end de ikke nyder samme respekt som præster. Mange folk anser det de gør for ren videnskab, og kan ikke se sammenhængen mellem alkymi og magi på nogen måde.

Det samme gælder det etablerede samfund. De fleste heksejægere jager ikke alkymister, og anser dem som relativt ufarlige sammenlignet med troldmænd. Tilsvarende er det heller ikke påkrævet at have nogen form for licens for at få lov til at udøve alkymi, om end de er organiseret i Laug, som kontrollerer brugen af alkymi. Af og til findes der naturligvis alkymister der dømmes for at være i ledtog med De Unævnelige, men det har endnu ikke været en sag hvor det har haft relation til deres hverv som alkymister – eller også har disse sager blevet tyssset ned.

Der er langt fra alkymister i alle byer, men de fleste større samfund indeholder en eller flere alkymister. I de større byer organiserer de sig i Laug ligesom andre håndværkere, for på den måde at styre priser og udbuddet af varer. Disse Laug er igen organiseret gennem hele Kejserriget, og der holdes årlige konventer hvor de finere aspekter ved alkymien diskuteres. Dette landsomspændende Laug er ikke på nogen måde finansieret af Kejseren eller andre myndighedspersoner (i al fald ikke officielt), og benytter således primært deres indflydelse til at styrke Alkymiens position i landet.

De fleste alkymister er velhavende personer da deres hverv kan indbringe dem store summer. Mange bruger dog store dele af disse summer på forskning for at øge deres egen viden omkring alkymi og nå nye højder indenfor alkymien.

## Faren ved Alkymi

Sammenlignet med troldmænd er alkymi relativt ufarligt. Ligesom præsternes magi er alkymien baseret på at der kun trækkes meget lidt på de forskellige vinde. Selvom der trækkes på mange forskellige vinde, er det under meget kontrollerede og strukturerede forhold, og således minimeres risikoen for alvorlige uheld.

Det er dog langt fra uhørt at alkymister er kommet alvorligt til skade mens de har forsøgt at udøve deres hverv. De mest videnskabeligt anlagte alkymister henviser til, at nogle stoffer er meget farlige at blande sammen, mens de mere mystisk anlagte påstår det skyldes risikoen ved at trække på De Magiske Vinde. Sandheden er nok et sted indimellem, og grundlag for mange videnskabelige afhandlinger omkring alkymi.

## Troldmænd

I dette afsnit vil vi redegøre for hvorledes troldmandsmagi fungerer, hvordan troldmændene er organiseret og hvordan da 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 korruperet af De Unævneliges kræfter. På grund af denne manglende forståelse for magiens natur blev den fordømt af de fleste præster, herunder også Sigmars egne, efter at han havde opnået gudestatus. Magien blev af dem set som en uren kræft som havde været skyld i mutanter, korrupcion af landet og sygdomme og 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 en god brænding af en kætter både beskyttede deres medmennesker, mindede dem om deres religion og det gav passende underholdning i vintermånederne. I mange tilfælde blev de som forsøgte at forsvare disse "hekse og troldkarle" også brændt, bare for en sikkerheds skyld. Der var jo ingen grund til at tage chancer. Og sådan vedblev det i rigtig mange år, og først for få hundrede år siden ændrede det sig.

### Kejser 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 de folk der skulle til at bekæmpe dem, og uden hjælp ville Kejserriget falde. Magnus søgte hjælp hos højelverne, men de var selv i krig med mørkelverne og de 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 mennesket 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 han 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 som 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 brøders vejledning blev de første troldmænd oplært, og de var med til at vende krigslykken for Kejserriget, og i sidste ende endte det med en sejr.

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. Teclis sagde ja til dette og han og hans brødre skabte derefter De Otte Magikollegier.

## Troldmænd i samfundet

Trods troldmændene stadig den dag i dag ses på med mistroiske øjne, så har det lykkedes De Otte Magikollegier at sætte sig politisk stærkt rundt om i Kejserriget. På trods af at der er meget få troldmænd spiller De Otte Magikollegier en stor rolle i Kejserriget i dag. Den almene troldmand i dag er generelt mere accepteret i dag af den brede befolkning, ikke mindst fordi at de med deres magiske kunnen har gjort store ting for i Kejserriget, herunder særligt været 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 alle troldmænd skal have en magilicens på sig når de ikke er på deres kollegiums egne områder. Hvis man ikke har et bevis betragtes man som kætter hvilket i bedste fald straffes med dødsstraf ved brænding.

Der er dog stadig også stor mistro til og frygt for troldmænd rundt omkring i Kejserriget. I de store byer begrænser det sig som regel til at de fleste folk undgår troldmænd hvis de kan, mens det i de små landsbyer i udkanten af Kejserriget hurtigt kan komme til afbrænding og henrettelse – selv med en godkendt magilicens.

I Nebelheim kan den Kejserlige Notar heldigvis udstede magilicenser. De varer et år af gangen, og de koster et gebyr på 50 skilling. Hvis man ikke har råd til det må man ikke udøve magi; bliver det opdaget kan man forvente en hurtig død.

## 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 21. 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, 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 ilds kraft i alle dets former, en stil som også kaldes pyromani. Formularer skabt af disse troldmænd er aggressive, destruktive og fulde af energi, og 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 Kejserriget's generaler. Derudover er de i fredstid velanset blandt de adelige som gode rådgivere og beskyttere.

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

Pyromansere er af natur lidenskabelig, impulsiv, hyperaktiv og hurtige til at blive sur, men kan også holde disse træk nede igennem ordenens strikse, næsten militærlignende disciplin. Under konflikter kan disse træk dog blive meget tydelige. De bliver voldsomme, og er altid fyldt med en knejsende og ægte selvtillid. De er stolte og har tendenser imod arrogance. Tilsvarende har regn ofte en deprimerende effekt.

### Himmelkollegiet

**Symboler:** Kometen, Halvmånen.

Himmelkollegiet består af troldmænd som har forstand på himlen og stjernernes gang, og 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 drømmer og en type som bruger meget tid på at læse og studere og han er tit fjern, siden 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, og troldmænd af denne orden er også kendt for bare at stoppe op se op på himlen med et seriøst og

eftertænksom 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 blive dødeligt 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, 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 man 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 dette ikke sker – deres disciplin er stærkere end nogen anden orden. Man tager i denne orden en stor afstand fra nekromantikernes ønske om at udnytte døden, og alle lærlinge som på noget tidspunkt overhovedet praktisere den mindste smule af denne magi vil blive omdannet til støv. Nekromantikere er ametysttroldmændenes svorne fjender.

I Ametyst ordenen er der derimod tale om accept af døden som en naturlig del af livet og at denne skal respekteres. Når det er påkrævet må den 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 lavet intet arbejde, som ikke enten bidrager til dette eller holder længere end dem selv. Efterhånden som de bliver stærkere bliver de også mere stille, og 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 var under Kejserens beskyttelse, ville de sandsynligvis blive sat i bås med Nekromantikere og behandlet derefter.

## Den Grå Orden

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

De Grå Troldmænd er mestre indenfor illusion og forvirring, og de benævnes ofte Skyggetroldmænd. Som en skyggetroldmand kan man bringe de værste mareridt til live, eller gøre den sødeste drøm virkelighed, de er mestre i udseendet og i at skræddersy løgne. På slagmarken benyttes dette fuldt ud; de kan få venlige tropper 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 livsstil bruger de det meste af deres liv på at rejse fra sted til sted. De er respekteret for deres praktiske sans, gode ansvarsfølelser og det forventes af nye lærlinge, at de er hurtige i opfattelsen. En skyggetroldmand sætter stor pris på diplomati, debatter og god brug af talemåder.

Skyggetroldmænd 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, Seglet.

Jade kollegiet 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 og de bruger også kun deres kræfter på en harmonisk måde så naturen vil kunne drage nytte af den. Som druide kan man fornemme og bearbejde stort et alle aspekter af liv og natur, man 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 dog går i kamp kan disse selv samme kræfter volde store skader, jordskælv, gejsere og voldsomme slyngplanter er kun få eksempler på druidens kraft.

En druide er som person glad og venlig, hun elsker naturen og alt levende, især regnen er hun glad for siden denne bringer liv. Druiden er interesseret i alt form for landbrug og er også tit selv ekspert i at få næsten alt til at vokse, og det er blandt andet også derfor at druiden og hendes orden er den mest anerkendte blandt bønderne på landet.

## Ravets Broderskab

**Symboler:** Pilen, Bjørnens Klo, 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 fuldstændigt vilde dyr. Disse troldmænd kaldes også shamaner.

Shamanerne har kontrol over alle former for vilde bæster og de kan endda 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 og hørelsen fra ulven. Det siges også at shamanerne har evnen til at skifte form om 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 er ens hjem de vilde og upåvirket naturområder, og man undgår helst andre mennesker, og hermed også byer og bopladser. Man lever et simpelt liv som jæger og man lever med de vilde dyr og 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, Lærdommens Træ, Det Ensomme Tårn, Visdommens Søjle,

Lysets orden er en orden som praktiserer lysets magier 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.

Dette magi er i bund og grund det modsatte af mørket har troldmænd af lysets orden har 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, Smedetangen.

Denne orden manipulerer primært med metaller, men også lidt med andre stoffer og kemikalier, og 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 lige godt, 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 stort overlap med Alkymi er det dog to forskellige grene. Der er teorier der går ud på 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 deres erfaring med hvordan de bedst undgår dem. Det gør dem dog ikke mindre mistænkelige i almindelige mennesker 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 kætterisk 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 arbejder tit for en adelig eller anden magthaver, og de har af disse fået rettigheder til at udføre arrestrationer, 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 guderne i Kejserriget.

Af disse religiøse heksejægere så er tempelherrene af Sigmars Hellige Orden de folk 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 eller syndere generelt. Der er i sandhed få der ikke ses mistroisk på af denne orden.

Selvom heksejægerens metoder kan være hårde har heksejægerne generelt en 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 alligevel koldt ned af ryggen når en heksejæger med hans musketer hat, 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 korrumpere 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 ved 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 herundernævnte.

## 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, men finder i stedet at deres eget unaturligt lange liv skal forlænges på bekostning af andre.

Nekromantikere er mest kende 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 GM'erne får du ikke lov.

Hvis sådanne karakterer dukker op er det udelukkende på GM'ernes 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 Settingbogen og Grundbogen, selvom beskrivelserne i denne er meget kortfattede.

## Hvad er præstemagi?

Der er to forklaringer på præsternes magi. Hvilken der er den korrekte, eller om de begge er korrekte, vides ikke med sikkerhed, og emnet omgås med stor forsigtighed, idet man meget hurtigt kan blive anklaget for kætteri.

Den ene version er præsternes egen. Den bygger på 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 troldmandnes 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 bygger på 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 Magisk Vinde – også selvom man forsøger at styre mange forskellige på en gang.

Denne forklaring bygger på, at guderne ikke findes, og derfor regnes den naturligvis for kætteri 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 kætteri 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 nærmere beskrivelse af disse, se Settingbogen, hvor der er en nærmere beskrivelse af de enkelte religioner.

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-tilbeder til hverdag, mens omkring de respektive højtider er de naturligvis dedikerede. Nogle konflikter er dog lidt polariserede, særligt omkring det rigelige udvalg af krigsrelaterede guder. Den mest fremtrædende konflikt er den mellem Sigmar og Ulric.

## Faren ved præstemagi

Præstemagi er stort set ufarligt. Hvorfor det er tilfældet er der en vis uenighed om blandt de lærte, som er kort forklaret ovenover.

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. De fleste inkvisitorer er effektive og kan gå meget stille med dørene, om nødvendigt.

## Inkvisitorer

Til at bekæmpe de uheldige elementer der findes indenfor kulterne findes Inkvisitorer. En inkvisitor er præsternes svar på heksejægere, og 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 kulturs 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 kulturs affære. Alle kulter 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 der kan tænkes at have interesse i området omkring Nebelheim og således ville kunne finde på at sende præster i dette område, og som samtidig er tilstrækkeligt store.

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 godkende 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.



# Regler for magi og alkymi

I dette afsnit vil vi redegøre for de færdigheder der findes indenfor magi og alkymi, og hvorledes magi og alkymi anvendes i spillet.

## At anvende magi

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

## At kaste en formular

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. Således skal en niveau formular have en remse med mindst en sætning, en niveau to formular have en remse der er mindst to sætninger lang, osv. Remsen skal fremsiges så højt, at folk omkring troldmanden eller præsten kan høre den. Således må man ikke blot mumle remsen. Samtidig må man gerne lave nogle fakter, men det er valgfrit (man skal dog have armene fri for at kunne anvende magi).

Derefter træder formularen i kraft. De fleste formularer kastes på en eller flere personer. Hvordan det foregår, er kort beskrevet herunder for hver type formular.

- **Magisk missil:** Du har et vist tidsrum til at kaste dine magiske missiler. De virker som almindelige våben med undtagelse af, at hvis de rammer på skjoldet, mister offeret stadig 1 HP.
- **Forhekselse:** Udføres med håndspåleggelse et vilkårligt sted på personen. 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.
- **Besværgelse (herunder forbandelser):** Offeret skal indvilge i at blive besværges, 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 besværges. Har du ikke flere armbind kan du ikke besværges personen.

- **Øjeblikkelig:** Der gælder de samme betingelser for at kaste dem, som for beværgelser, der er bare ikke noget armbind, idet effekten kun virker kortvarigt, f.eks. helbredelse.
- **Speciel:** Kastes helst i nærhed af andre spillere. Typisk er der en eller flere GM'er eller NPC'er der skal orienteres bagefter.

## 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 sin 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.

*Eksempel: Helmuth er en troldmand fra Den Gyldne Orden. Han kender formularerne Stålbeskyttelse, Loven Om Logik, 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 ialt  $1+1+1+2+2 = 7$  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 ialt kaste 5 formularer 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 fra før har 7 i Magisk Kraft. Han kaster Magisk Skjold på sig selv i starten af spillegangen og Stålbeskyttelse på en af hans venner som er kriger. I løbet af spillegangen bliver hans ven angrebet og skadet således, at han mister sine MRP fra Stålbeskyttelse. Helmuth kaster den på ham igen, og har nu kastet 3 formularer ialt. 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.*

## De 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 meget fra dag til dag.

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 idag – 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 Himmekollegiet hvor vinden blæser normalt idag – dvs. ingen modifikation. Måske er den ekstra Magiske Kraft det der skal til for at slå ham idag?*

Præster har ikke et lignende system – deres magi er langt mere stabil. De vil således aldrig få ekstra i Magisk Kraft eller få reduceret deres Magiske Kraft.

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 ovenover det 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!

## Formularer

Der gælder en lang række hensyn til de forskellige formulartyper som uddybes yderligere her.

## 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. Vi vil ikke se kigge på deres ure hele tiden. Derfor er tiderne også sat i disse fire kategorier for nemhedensskyld, 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 næsten med det samme – du har kun relativt kort tid til at tænke over det i. Det er typisk magiske missiler der har en tidsfrist på at de skal kastes indenfor 30 sekunder efter formularen er kastet.

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. Det er typisk magiske missiler der har en tidsfrist på at de skal kastes indenfor 5 minutter efter formularen er kastet.

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 spillgang – nok til at gå en gang eller to skoven rundt. 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.

## Magiske missiler

Der gælder et par retningslinier angående magiske missiler. Først og fremmest kan man kun have en formular af typen Magisk Missil i effekt af gangen, og man kan således ikke have flere kastet samtidig og gemme magiske missiler fra dem alle. Så hvis du kaster formularen Magisk Angreb skal du have kastet risposen fra denne formular før du må kaste en ny formular af typen Magisk Missil.

Dette er særligt vigtigt ved de formularer der giver ret til at kaste mange magiske missiler. Du skal altså kaste alle magiske missiler inden du må kaste en ny formular som giver dig ret til at kaste flere.

Derudover er det 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.

At fremstille en rispose er ret simpelt. Den simpleste måde er at lave en stofpos på 10x10 cm og syr 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 (kogte ris er en meget, meget dum ide). Det anbefales kun at fylde den let – den skal ikke være stoppet med ris. Derefter syr du det sidste lille hul sammen.

Husk at vælge klare farver så det tydeligt kan ses hvad det er for en type rispose. Lad være med at bruge orange, lilla og grønne risposer – så kan folk blive i tvivl om hvilken farve de reelt er. 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.

## Øvrige magiske effekter

Helbredende magi kan aldrig anvendes til at genoplive personer der er karakterdræbt. Det kan som udgangspunkt ikke anvendes til at helbrede folk fra 0 til 1 HP, medmindre det udtrykkeligt er beskrevet. 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.

## Hvornår kan du ikke anvende magi

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. Således er der nogle generelle omstændigheder under hvilke hverken troldmænd eller præster kan anvende deres magi og derudover er der yderligere nogle omstændigheder der kun gør sig gældende for troldmænd.

## Generelt

For at kunne anvende magi skal du være i stand til at bevæge begge dine arme (uanset om du rent faktisk gør det eller ej) og du skal kunne tale. Således kan du 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 knepling (at binde en klud over munden). Det omfatter f.eks. også en paralyseforhekselse.

Denne regel gælder, som beskrevet ovenover, både for præster og troldmænd.

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

## Troldmænd

Udover ovennævnte omstændigheder gælder der er nogle 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!*

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. Til gengæld findes der beskyttelsesformularer til alle troldmænd, nogle bedre end andre, så det burde være til at klare de manglende RP.

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 såsnart 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 den Kejserlige Notar heldigvis udstede magilicenser. De varer et år af gangen, og de koster et gebyr på 50 skilling. Hvis man ikke har råd til det må man ikke udøve magi; bliver det opdaget kan man forvente en hurtig død.

## At anvende alkymi

En alkymists udøver sin magi ved at blande nogle specielle ingredienser, måske nogle gange også på nogle specielle måder og tidspunkter. Typisk er det sådan, at jo mægtigere en magisk drik er, jo mere specielle ting skal der i den, og jo mere krævende er processen med at udarbejde den. Når drikken er færdig puttes den i en flaske som kan gives til enhver person som, i det øjeblik vedkommende drikker drikken, bliver påvirket af den. Drikke holder sig dog ikke evigt og skal bruges samme dag som de er lavet – derefter mister de deres magiske kraft.

I spillet bliver dette ordnet som beskrevet herunder.

## At fremstille en drik

Selvom det skal forestille at være en besværlig proces at lave en drik, er det op til den enkelte alkymist hvor meget han vil gøre ud af det. Du må enten lave drikkene under spillet eller inden spillet – det er op til dig. Laver du alle dine drikke inden spillet mister du muligheden for at lave det folk lige har brug for, men på den anden side har du altid dine drikke klar når du skal bruge dem. De drikke du vælger at lave under spillet tager mindst 10 minutter per drik, hvor du skal blande ingredienser og lign. alkymistiske ting.

Ligesom ved troldmænd er det en værdi for hvor mange drikke du kan lave – en alkymistisk kraft. Du kan ikke lave flere drikke hver spillegang end du har alkymistisk kraft, men du må kombinere frit mellem de drikke du kender. Så har du alkymistisk kraft 3 og kender 3 niveau 1 drikke kan du lave 1 af hver, 3 af den samme eller 2 af en bestemt og 1 af en af de to andre. Hvis du havde nogle niveau 2 drikke kunne du også frit vægde at lave 3 af dem i stedet. Altså – den alkymistiske kraft angiver hvor mange drikke du kan lave hver spillegang – uanset hvilket niveau de har. Du kan ikke gemme alkymistisk kraft eller drikke – de virker kun den spillegang de er lavet til.

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 – set 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 førend den er drukket. Sedlen skal være skrevet ved at udfylde den skabelon du finder bagerst i denne bog for den pågældende drik – hvis du anvender dine egne skabeloner skal der være præcist de samme oplysninger.

Af hensyn til folk der kan have allergier eller overfølsomhed må du ikke putte hvad som helst i drikken. Derfor er følgende en liste over de ting der 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, youghurt, 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 drikke medmindre du med sikkerhed ved, at de ikke befinder sig i drikken!

Når det er gjort er drikken færdig, og du kan give den eller sælge den til hvem du ønsker.

## At anvende en drik

For at udløse magien skal drikken drikkes helt. En drik kan gives til en bevidstløs person eller en person der på anden måde er hjælpeløs (paralyseret, sovende, eller lign.) men kun hvis han accepterer. Du kan altså ikke tvinge en drik ned i en bevidstløs person. Tilsvarende kan du heller ikke hælde en drik i anden mad og drikke, og så give folk dem 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 blive snydt.

Når en person drikker hele drikken må han læse sedlen. Hvis det er en gift, og han har tilstrækkeligt meget i færdigheden Modstandskraft, kan det være han er upåvirket af drikken. Hvis det ikke er tilfældet, eller hvis det ikke er en gift, er han påvirket som beskrevet på drikken. Det er fuldstændig beskrevet på drikken hvorledes den fungerer.

Nogle få drikke kræver armbind på samme måde som beværgelser. Hvis han der drikker drikken ikke har det rette armbind til rådighed til at tage på umiddelbart efter at have drukket drikken så fejler den. Derfor kan det være en god ide at give et armbind med til sådan en drik.

Hvis det er en gift, kan den ophæves af en tilstrækkeligt stærk antivenin (modgift) hvis han får den i tide. Det er nærmere beskrevet ved de enkelte drikke hvor lang tid man har til at give en antivenin.

## Alkymistisk kraft

Din alkymistiske kraft bestemmes som for troldmænd og præster. Som udgangspunkt har du 0 i alkymistisk kraft, men for hver drik du lærer får du +1 alkymistisk kraft. Derudover får du 1 i Alkymistisk kraft for færdigheden Alkymist Niveau 1, men ingenting for færdighederne Alkymist

Niveau 2, Alkymist Niveau 3 og Alkymist Niveau 4. I det tilfælde hvor man har færdigheden Alkymist Niveau 1 men ingen drikke har man 1 i alkymistisk kraft, men kan ikke bruge det, da man ikke kender nogle drikke endnu.

Der findes ingen generelle drikke ligesom ved præster og troldmænd har generelle formularer, så du får altid kun +1 for hver drik. Drikke på niveau 2, 3 eller 3 giver således heller ikke mere end +1 i alkymistisk kraft. Alkymister er heller ikke påvirket af De Magiske Vinde – de har altid den samme alkymistiske kraft.

*Eksempel: Alkymisten Dieter har færdighederne Alkymist Niveau 1, Alkymist Niveau 2 og kender tre niveau 1 drikke samt en niveau 2 drik. Han har således en alkymistisk kraft på  $5 = 1$  (færdigheden Alkymist Niveau 1) + 1 (første niveau 1 drik) + 1 (anden niveau 1 drik) + 1 (tredje niveau 1 drik) + 1 (niveau 2 drikken). Han kan således brygge fem drikke hver spillegang – og kan kombinere frit mellem de drikke han kender. Hvis han vil have en højere alkymistisk kraft er han nødt til at lære flere drikke at kende.*

## 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

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, præster og alkymister.

Vær desuden opmærksom på at hver enkelt formular og drik er en separat færdighed. Oversigter over disse kan findes i følgende tre kapitler; "Alkymistdrikke" på side 37, "Præstformularer" på side 45 og "Troldmandsformularer" på side 64.

## Beskrivelse af evner

### Alkymist Niveau 1 [AXP]

**Beskrivelse:** Du har lært de simpleste ting omkring alkymi, og kan begynde at lære at brygge nogle få drikke.

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv giver dig 1 i Alkymistisk Kraft, og danner grundlag for at lære en eller flere drikke. Du kan lære alle drikke på niveau 1.

**Uden evnen:** Du har ikke adgang til at lære at brygge forskellige drikke.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Læse & Skrive. Du kan kun under alle omstændigheder maksimalt have én af følgende færdigheder: Alkymist niveau 1, Præst niveau 1 og Troldmand niveau 1. Har du taget en af dem, kan du aldrig komme til at tage nogle af de to andre.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 4.

## Alkymist Niveau 2 [AXP]

**Beskrivelse:** Du har lært nogle lidt mere avancerede ting om alkymi, og begynder at forstå lidt mere omkring hvordan det hænger sammen.

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet (du får ikke +1 i Alkymistisk kraft som ved Alkymist Niveau 1), men danner grundlag for at lære en eller flere drikke. Du kan lære alle drikke på niveau 2.

**Uden evnen:** Hvis du har Alkymist Niveau 1 kan du lære at brygge niveau 1 drikke, ellers har du ikke adgang til at lære at brygge forskellige drikke.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 1, mindst 2 forskellige drikke.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 5.

## Alkymist Niveau 3 [AXP]

**Beskrivelse:** Du er efterhånden veluddannet indenfor alkymiens verden, og forstår nogle af de mere komplekse sammenhænge. Du er sandsynligvis kendt vidt omkring for din kunnen, og du er måske endda laugsmester for det lokale alkymistlaug.

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet (du får ikke +1 i Alkymistisk kraft som ved Alkymist Niveau 1), men danner grundlag for at lære en eller flere drikke. Du kan lære alle drikke på niveau 3.

**Uden evnen:** Hvis du har Alkymist Niveau 1 eller 2 kan du lære at brygge niveau 1 og/eller 2 drikke, ellers har du ikke adgang til at lære at brygge forskellige drikke.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 2, mindst 4 forskellige drikke.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 6.

## Alkymist Niveau 4 [AXP]

**Beskrivelse:** Din viden omkring alkymi er enorm, og du anses af andre alkymister for et omvandrende bibliotek. Du er kendt over store dele af Kejserriget, og du har intet problem med at få kunder. Hvis du ikke er leder af det lokale alkymistlaug er det enten fordi lauget ikke interesserer dig eller også er det fordi der er andre, mindst lige så mægtige alkymister som medlemmer af lauget.

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet, men danner grundlag for at lære en eller flere drikke (du får ikke +1 i Alkymistisk kraft som ved Alkymist Niveau 1). Du kan lære alle drikke på niveau 4.

**Uden evnen:** Hvis du har Alkymist Niveau 1, 2 eller 3 kan du lære at brygge niveau 1, 2 og/eller 3 drikke, ellers har du ikke adgang til at lære at brygge forskellige drikke.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3, Læremester – Alkymist, mindst 6 forskellige drikke.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 7.



## 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, og du kan vælge iblandt Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Sigmar, Taal / Rhya, Ulric og Verena.

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet, men danner 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.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Læse & Skrive. Du kan kun under alle omstændigheder maksimalt have én af følgende færdigheder: Alkymist niveau 1, Præst niveau 1 og Troldmand niveau 1. Har du taget en af dem, kan du aldrig komme til at tage nogle af de to andre. Du kan heller ikke have evner som præst på niveau 1 for mere end en gud.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 4.

## Præst Niveau 2 [Gud] [PXP]

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

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet, men danner 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.

**Uden evnen:** Hvis du har Præst Niveau 1 kan du lære de formularer der knytter sig til denne, ellers har du ikke adgang til at lære præsteformularer.

**Krav til udstyr:** Ingen.

**Krav til evner:** Præst Niveau 2 [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:** 7.

## 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 i sig selv kan intet, men danner grundlag for at lære en eller flere præsteformularer. Du kan lære alle niveau 3 præsteformularer som knytter sig til din gud.

**Uden evnen:** Hvis du har Præst Niveau 1 eller 2 kan du lære de formularer der knytter sig til disse, ellers har du ikke adgang til at lære præsteformularer.

**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:** 10.

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

**Beskrivelse:** Du har lært det mest basale indenfor magi er og nu i stand til at manipulere en af magiens vinde. Du skal vælge et af de otte kollegier når du tager denne evne og det valg 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 i sig selv kan intet, men danner 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 kun under alle omstændigheder maksimalt have én af følgende færdigheder: Alkymist niveau 1, Præst niveau 1 og Troldmand niveau 1. Har du taget en af dem, kan du aldrig komme til at tage nogle af de to andre. Du må ikke være hverken Halvlang eller Dværg, ingen af disse racer kan nogensinde blive troldmand. Du kan heller ikke have evner som troldmand på niveau 1 for mere end et 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 i sig selv kan intet, men danner 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:** Hvis du har Troldmand Niveau 1 kan du lære de formularer der knytter sig til denne, ellers har du ikke adgang til at lære troldmandsformularer.

**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:** 6.

### 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 i sig selv kan intet, men danner grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 3 troldmandsformularer som knytter sig til dit kollegie.

**Uden evnen:** Hvis du har Troldmand Niveau 1 eller 2 kan du lære de formularer der knytter sig til disse, ellers har du ikke adgang til at lære troldmandsformularer.

**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.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 8.

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

**Beskrivelse:** Du har nået den ypperste viden indenfor magi, og forstå 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, med tiden, mulighed for at blive Patriark for dit kollegie. Disse troldmænd betegnes

**Brug af evnen:** Evnen i sig selv kan intet, men danner grundlag for at lære en eller flere troldmandsformularer. Du kan lære alle niveau 4 troldmandsformularer som knytter sig til dit kollegie.

**Uden evnen:** Hvis du har Troldmand Niveau 1, 2 eller 3 kan du lære de formularer der knytter sig til disse, ellers har du ikke adgang til at lære troldmandsformularer.

**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. Desuden skal du have evnen Læremester – Troldmand.

**Favoritevne for:** Akademiker.

**XP:** 10.

Evne	Pris i XP
Alkymist niveau 1	4
Alkymist niveau 2	5
Alkymist niveau 3	6
Alkymist niveau 4	7
Præst niveau 1 – [Gud]	4
Præst niveau 2 – [Gud]	7
Præst niveau 3 – [Gud]	10
Troldmand niveau 1 [Kollegie]	4
Troldmand niveau 2 [Kollegie]	6

Troldmand niveau 3 [Kollegie]	8
Troldmand niveau 4 [Kollegie]	10

# Alkymistdrikke

I dette kapitel er beskrevet de forskellige drikke en alkymist kan brygge. Det findes ikke andre drikke end de herunder beskrevne – det er således ikke muligt at opfinde drikke selv, som har nogen form for effekt.

Alle drikke herunder er hver især en individuel færdighed. Prisen i XP for en af disse færdigheder afhænger udelukkende af hvilket niveau drikken er på, som beskrevet i tabellen herunder. Samtlige af disse færdigheder er favoritfærdigheder for karrieren Akademiker, og er således 2 XP billigere for denne.

Niveau	Pris i XP
1	4
2	5
3	6
4	7

## Niveau 1

Drikke på dette niveau er de svageste. De er ikke særligt kraftige, og de fleste alkymister vil, så snart de bliver dygtigere, ophøre med at brygge de fleste af disse drikke.

### Livets Dråber

Niveau: 1

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** En lettere helbredende drik til at lappe små skrammer.

**Effekt:** Personen der drikker denne drik genvinder øjeblikkeligt 1 HP. Dette kan ikke bringe vedkommende fra 0 HP til 1 HP.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 1.

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

### Flydende Mod

Niveau: 1

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne drik bruges til at give mod til de, som er bange.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik er immun overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis han havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre det bliver ophævet. Dette kræver et rødt armbind, hvis ham der drikker drikken ikke har det har drikken ingen effekt. Dette fungerer på alle måder, som var det en beskyttende besværgelse der var kastet på personen der har drukket drikken, og den kan ophæves på samme måde.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 1.

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

## Troldehud

**Niveau:** 1

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne drik bruges til at styrke folks knogler og muskler, så de bedre kan modstå tæv.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får 1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit ene MRP, eller effekten bliver ophævet. Dette kræver et blå armbind, hvis ham der drikker drikken ikke har det har drikken ingen effekt. Dette fungerer på alle måder, som var det en styrkende besværgelse der var kastet på personen der har drukket drikken, og den kan ophæves på samme måde.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 1.

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

## Khaines Kilden

**Niveau:** 1

**Giftstyrke:** 1 (Modstandskraft (giftstyrke 1) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** Dette er en hurtigt virkende gift, som giver store smerter, men som ikke er dødelig.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 1) eller højere. Hvis han bliver påvirket falder han øjeblikkeligt om på jorden i smerte og kan intet gøre i 30 sekunder andet end at vride sig og skrig. Han tager ingen skade på HP af denne drik, men han skades som normalt (f.eks. med våben). Hvis der tages antivenin mens smerten står på ophøves drikkens effekt øjeblikkeligt.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 1.

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

## Mandsbane

Niveau: 1

Giftstyrke: 1 (Modstandskraft (giftstyrke 1) eller højere for at modstå).

Beskrivelse: Denne gift er sjældent dødelig i sig selv på nær overfor svagelige personer, men fungerer godt som en advarsel.

Effekt: Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 1) eller højere. Hvis han bliver påvirket er han øjeblikkeligt klar over at han er forgiftet, og han mister 2 HP 5 minutter efter at have drukket drikken. Hvis han får taget antivenin inden de 5 minutter er gået har drikken ingen effekt.

Krav til evner: Alkymist niveau 1.

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

## Niveau 2

Drikke på dette niveau begynder at have en vis effekt. De gavnlige drikke begynder at være nyttige mens de skadelige drikke begynder at være farlige. De fleste alkymister vedbliver med at lave drikke som hører til på dette niveau i lang tid efter de har lært mægtigere blandinger at kende.

## Heftig Helbredelse

Niveau: 2

Giftstyrke: 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modståes med modstandskraft)

Beskrivelse: En god helbredende drik som kan bringe selv hårdt sårede folk til bevidsthed.

Effekt: Personen der drikker denne drik genvinder øjeblikkeligt 2 HP. Dette kan anvendes til at bringe vedkommende fra 0 HP til 1 HP.

Krav til evner: Alkymist niveau 2.

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

## Doven Drikken

Niveau: 2

Giftstyrke: 2 (Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere for at modstå).

Beskrivelse: Denne sovende drik bruges både til at forhekse folk mod deres vilje, og til at hjælpe folk der har problemer med søvnløshed.

Effekt: Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere, eller har færdigheden Jernvilje (Søvn). Hvis han bliver påvirket er han øjeblikkeligt klar over at han er forgiftet og bliver døsig. Efter 5 minutter falder han i søvn som var han blevet påvirket af forhekselsen Søvn. Hvis en antivenin der kan ophæve giftstyrke 2 eller højere bliver taget indenfor 5 minutter, ophæves drikkens effekt.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 2.

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

## Belladonna

**Niveau:** 2

**Giftstyrke:** 2 (Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** En gift der stille og roligt slår den der har drukket den ihjel.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere. Hvis han bliver påvirket er han øjeblikkeligt klar over at han er forgiftet, og han mister 1 HP hver 5. minut indtil han har drukket en Antivenin der kan ophæve en drik med Giftstyrke 2 eller højere, eller til han kommer ned på 0 HP. Hvis han kommer på 0 HP falder han om som var han blevet nedkæmpet, og drikkens effekt ophører. Dette gælder uanset hvordan han kommer på 0 HP. Antivenin der kan ophæve giftstyrke 2 eller højere kan tages når som helst, og forhindrer yderligere skade men helbreder ikke allerede mistede HP.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 2.

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

## Gift Griber

**Niveau:** 2

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift men derimod en antivenin, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne modgift kan modvirke de simpleste gifte hvis den tages hurtigt.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får øjeblikkeligt ophævet effekten af alle drikke med Giftstyrke 1, som stadig påvirker ham. Dette omfatter følgende drikke: Khaines Kilden og Mandsbane.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 2.

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

## Antimagisk Mikstur

**Niveau:** 2

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne drik kan bruges til at ophæve effekten af trolddom som påvirker en person.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik er påvirket som hvis Forhekselsen med effektordet "Ophæv" var kastet på ham. Det betyder at alle forbandelser og besværgelser som han er påvirket af, herunder de som er skabt ved alkymi, ophæves.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 2.



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

## Niveau 3

Disse drikke har stor effekt. De fleste alkymister der behersker disse er velhavende da de som regel kan sælge resultatet af deres håndværk til en høj pris.

### Flydende Fabelagtig Forfrisker

**Niveau:** 3

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne drik bruges til at kurere de som lider af sygdomme.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik bliver øjeblikkeligt kureret for alle former for sygdomme der påvirker ham. Eventuelle mistede HP helbredes dog ikke, heller ikke selvom de er mistet grundet sygdom.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3.

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

### Manticorens Mavesaft

**Niveau:** 3

**Giftstyrke:** 3 (Modstandskraft (giftstyrke 3) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** Denne drik anvendes af lejermordere til at forgifte folk med, da den er uhyre effektiv og hurtigt virkende.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 3) eller højere. Hvis han bliver påvirket er han øjeblikkeligt klar over at han er forgiftet, og han mister alle sine HP 5 minutter efter at have drukket drikken. Hvis han kommer på 0 HP falder han om som var han blevet nedkæmpet, og drikkens effekt ophører. Hvis han får taget antivenin inden de 5 minutter er gået har drikken ingen effekt.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3.

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

### Verenas Vin

**Niveau:** 3

**Giftstyrke:** 3 (Modstandskraft (giftstyrke 3) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** Denne gift er ikke dødelig, men tvinger ofret til at fortælle sandheden eller holde mund.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 3) eller højere. Hvis han bliver påvirket er han øjeblikkeligt klar over at han er forgiftet, men ved også, at det ikke er dødeligt. Han er påvirket som var forhekselsen Sandhed blevet kastet på ham. Effekten af dette varer i 5 minutter eller indtil han får taget antivenin, som vil ophæve drikkens effekt øjeblikkeligt.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3.

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

## Jernmave

**Niveau:** 3

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift men derimod en slags antivenin, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne drik er en slags antivenin som bruges af folk som gerne vil undgå at blive forgiftet hvis de er usikre på en driks indhold.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får evnerne Modstandskraft (giftstyrke 1), og Modstandskraft (giftstyrke 2) de næste 30 sekunder. Således vil han være immun overfor en del gifte han drikker i denne periode.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3.

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

## Elvervand

**Niveau:** 3

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift men derimod en antivenin, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne modgift kan modvirke en del gifte hvis den tages hurtigt.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får øjeblikkeligt ophævet effekten af alle drikke med Giftstyrke 1 eller 2, som stadig påvirker ham. Dette omfatter følgende drikke: Khaines Kilden, Mandsbane, Belladonna, Dovendrikken og Morr's Skål.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 3.

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

## Niveau 4

Kun de allerdygtigste alkymister lærer at frembringe så mægtige drikke som disse. En alkymist med disse kundskaber vil som regel være så velhavende, at han sandsynligvis kan købe hvad han lyster.

## Shallayas Tårer

**Niveau:** 4

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift, og kan ikke modståes med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Dette er den stærkeste helbredende drik der findes, og få er de ting, som ikke kan kureres med denne drik.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik genvinder øjeblikkeligt alle tabte HP op til sit maksimale antal HP, medmindre han er karakterdræbt. Dette gælder også, hvis personen er på 0 HP. Alle effekter fra sygdom forsvinder også øjeblikkeligt fra personen. Desuden virker drikke som en antivenin der kan ophæve gift med Giftstyrke 1 eller 2. Det betyder, at han øjeblikkeligt får ophævet effekten af alle drikke med Giftstyrke 1 eller 2, som stadig påvirker ham. Dette omfatter følgende drikke: Khaines Kilden, Mandsbane, Belladonna, Dovendrikken og Morrs Skål.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 4.

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

## Morrs Skål

**Niveau:** 4

**Giftstyrke:** 2 (Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** Selvom denne drik langt fra virker på alle, så er den øjeblikkeligt dødelig for dem som bliver påvirket af den. Den er frygtet og kendt over det meste af Den Gamle Verden.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 2) eller højere. Hvis han bliver påvirket mister han øjeblikkeligt alle HP og falder bevidstløs om. Derudover vil han blive karakterdræbt indenfor 5 minutter, medmindre han får hjælp til at genvinde 1 eller flere HP ved brug af magi eller alkymi (husk at han er på 0 HP så der er en del der ikke virker på ham), og drikkens effekt ophører derefter. Der er ingen antivenin der kan hjælpe mod denne gift, da den har øjeblikkelig effekt, men drikke der har helbredende virkning og som virker på folk der er på 0 HP, kan hjælpe. Hvis man bliver karakterdræbt med denne drik skal man, som normalt, henvende sig ved GM bunkeren og beskrive drabet.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 4.

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

## Blodgift

**Niveau:** 4

**Giftstyrke:** 4 (Modstandskraft (giftstyrke 4) eller højere for at modstå).

**Beskrivelse:** Denne gift er både farlig og har effekt på næsten alle mennesker. Selvom der er drikke der slår hurtigere ihjel, er denne gift anerkendt for dens listige måde at påvirke ofret på.

**Effekt:** Personen som drikker den drik bliver påvirket, medmindre han har færdigheden Modstandskraft (giftstyrke 4) eller højere. Hvis han bliver påvirket tror han umiddelbart blot, at

drikken virkede som en helbredende drik og han føler sig frisk. Efter 5 minutter går det op for personen, at han er forgiftet. Efter yderligere 5 minutter mister han alle HP og falder øjeblikkeligt om som var han blevet nedkæmpet. Han kan dog ikke genvinde sine mistede HP på nogen måde, hverken med færdigheder, magi eller alkymi, og vil vedblive med at være på 0 HP resten af spillegangen, eller indtil drikkens effekt bliver ophævet med en formular eller en antivenin. I det øjeblik ophører drikken med at have effekt, og han kan helbredes som normalt.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 4.

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

## Enhjørningens Elixirsir

**Niveau:** 4

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift men derimod en antivenin, og kan ikke modstås med modstandskraft)

**Beskrivelse:** Denne modgift kan modvirke langt de fleste gifte hvis den tages hurtigt.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får øjeblikkeligt ophævet effekten af alle drikke med Giftstyrke 1, 2 eller 3, som stadig påvirker ham. Dette omfatter følgende drikke: Khaines Kilden, Mandbane, Belladonna, Dovendrikken, Morr's Skål, Verenas Vin og Manticorens Mavesaft.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 4.

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

## Giftig Modgift

**Niveau:** 4

**Giftstyrke:** 0 (Dette er ikke en gift men derimod en antivenin, og kan ikke modstås med modstandskraft).

**Beskrivelse:** Denne modgift kan modvirke samtlige kendte gifte hvis den tages hurtigt, men vil efterlade den som drikker den bevidstløs og gør en del skade i tarmsystemet.

**Effekt:** Personen som drikker denne drik får øjeblikkeligt ophævet effekten af alle drikke med Giftstyrke 1, 2, 3, 4 eller 5, som stadig påvirker ham. Dette betyder i praksis at alle drikke med en giftstyrke er omfattet. Efter at have drukket drikken mister vedkommende øjeblikkeligt 1 HP og falder derefter i søvn, som var han blevet påvirket af forhekselsen med effektordet Søvn. Hvis han kommer på 0 HP af at drikke den drik vil han blive bevidstløs i stedet som hvis han normalt var endt på 0 HP.

**Krav til evner:** Alkymist niveau 4.

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

# Præsteformularer

I dette kapitel er de formularer præsterne for de forskellige religioner kan kaste beskrevet. Læg mærke til at der er nogen religioner, hvor der ikke er beskrevet nogen formularer. Dette skyldes, at det ikke er muligt at spille præst for disse religioner til Sidste Søndag.

Alle formularer herunder er hver især en individuel færdighed. Prisen i XP for en af disse færdigheder afhænger udelukkende af hvilket niveau formularen er på, som beskrevet i tabellen herunder. Samtlige af disse færdigheder er favoritfærdigheder for karrieren Akademiker, og er således 2 XP billigere for denne.

Niveau	Pris i XP
1	4
2	5
3	6

## 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 +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 lader din guds hellige kraft strømme igennem dig, og helbreder dermed små skader fra en såret person.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt 1 HP. Dette kan ikke bringe vedkommende fra 0 HP til 1 HP.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Gudernes Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Tekst.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på en vilkårlig person. Vedkommende får 1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 1 [vilkårlig gud].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Ophæv

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

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

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Ophæv".

Krav til evner: Præst niveau 2 [vilkårlig gud].

Krav til udstyr: Ingen.

## Identificer Magi

Niveau: 2

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du er i stand til at undersøge de magiske energier der omgiver en person.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser, idet der gælder de samme betingelser for at blive påvirket af øjeblikkelige formularer som besværgelser. Personen denne formular bliver kastet på skal svare ærligt på hvilke besværgelser, herunder forbandelser, han er påvirket af. Han skal også svare ærligt selvom han er immun overfor sandhedseffekter og/eller tortur, da dette er en offgame oplysninger du skal have. Tilsvarende skal han også svare ærligt selvom en eller flere armbind ikke kan ses, f.eks. grundet formularen Skjul Besværgelse.

Krav til evner: Præst niveau 2 [vilkårlig gud].

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, når de er døde. Således bruger de også en del tid på at bekæmpe gengangere, som er deres værste fjender.

### Velsignet Begravelse

Niveau: 1

Klassifikation: Speciel.

**Beskrivelse:** Den eneste måde at sikre, at afdøde får den Evige Hvile i Morrs Rige som de har fortjent, er ved at få en Morr præst til at holde begravelsen. Under begravelsen kastes denne formular, som vil sikre at den døde aldrig vil kunne vækkes af sin hvile.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person som er karakterdræbt eller som på anden måde kan risikere at opstå som genganger. Ingen besværgelser af nogen art er i stand til at vække den døde til live som genganger på noget tidspunkt. Kastes formularen på en genganger som er nedkæmpet (dvs. på 0 HP), men ikke død, vil dette dræbe gengangeren for altid.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

### Morr's Velsignede Søvn

Niveau: 1

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Som repræsentant for Drømmenes Gud, er du i stand til at velsigne andre med søvn.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Søvn". Effekten varer, som beskrevet i Grundbogen, indtil vedkommende bliver vækket (f.eks. ved at blive angrebet) eller indtil alle har forladt området.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

### Gengangernes Bane

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du trækker på Morr's kraft til at stede gengangere endeligt til hvile.

**Effekt:** 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 særlig mange gange.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

## Morrs Mod

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: De som tjener Morr frygter ikke døden, da de ved hvad der venter dem når de gør Morrs gerning.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til tre vilkårlige personer, som beskrevet for besværgelser. Disse personer er nu immune overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis de havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Morr].

Krav til udstyr: Op til tre røde armbind.

## Morrs Frygt

Niveau: 3

Klassifikation: Forhekselse.

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

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Frygt". Du må gøre dette op til 2 gange på 2 forskellige personer, så længe det gøres indenfor 30 sekunder af, at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende forhekselser.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Morr].

Krav til udstyr: Ingen.

## Morrs Tjener

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (styrkende og beskyttende).

Beskrivelse: Morrs holder hånden over hans mest trofaste tjenere så de altid vil være i stand til at udføre hans gerning. Denne besværgelse lader dig påkalde Morr og hans beskyttelse over dig selv.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 2 MRP, er immun overfor forhekselser med effektordet Frygt, som beskrevet under formularen Frygtløs, immun overfor forhekselser med effektordet Paralyse og immun overfor forhekselser med effektordet Søvn.

Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du har mistet de 2 MRP, eller indtil besværgelsen bliver ophævet. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Morr].



Krav til udstyr: To armbind; et blåt og et rødt.

## Myrmidia

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

### Myrmidias Mod

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du fjerner modtagerens frygt for døden således, at han ikke så let skræmmes.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Denne person er nu immun overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis han havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Myrmidia].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

### Taktisk Opfindsomhed

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (generel).

Beskrivelse: Du giver en person mulighed for at bruge våben som normalt kræver specialist våben evner.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Denne person får enten evnen Specialist Våben: Bue eller Specialist Våben: Tårnskjold. Hvilken af de to evner han får bestemmer du når formularen kastes. Han har evnen resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Myrmidia].

Krav til udstyr: Gult armbind. Derudover kræves der enten en Bue med tilhørende pile eller et Tårnskjold førend man kan have gavn af evnerne. Da det i våbenkontrollen kontrolleres om folk har evner til deres bue / tårnskjold, er det præsten der skal tage buen og/eller tårnskjoldet igennem våbenkontrollen. Man får altså ikke lov at tage en bue eller et tårnskjold med gennem våbenkontrollen fordi man har en ven der er Myrmediapræst og måske kaster denne formular på en under spillet.

### Myrmidias Hånd.

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

**Beskrivelse:** Myrmidia holder en beskyttende hånd over sin præst og gør ham derved immun overfor krudtvåben.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver fuldstændig immun overfor krudtvåben; både skaden og faldeeffekten. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Kujonens Vej

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse

**Beskrivelse:** Du fremkalder en kujonens følelser of overlevelsesønske i en person, og får dermed personen til at flygte.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Frygt".

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Taktisk Flexibilitet

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Du giver op til fire personer mulighed for at bruge våben som normalt kræver specialist våben evner.

**Effekt:** Du kan kaste denne formular på op til 4 personer. (den ene må gerne være dig selv). Denne person får evnerne Specialist Våben: Bue og Specialist Våben: Tårnskjold. De har evnen resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet. Besværgelsen på hver enkelt person skal ophæves enkeltvis.

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

**Krav til udstyr:** Op til 4 Gule armbind. Derudover kræves der enten en Bue med tilhørende pile eller et Tårnskjold førend man kan have gavn af evnerne. Da det i våbenkontrollen kontrolleres om folk har evner til deres bue / tårnskjold, er det præsten der skal tage buen og/eller tårnskjoldet igennem våbenkontrollen. Man får altså ikke lov at tage en bue eller et tårnskjold med gennem våbenkontrollen fordi man har en ven der er Myrmediapræst og måske kaster denne formular på en under spillet.

## Myrmidias Skjold

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Præsten holder en messe og velsigner op til otte personer.

**Effekt:** Du afholder først en messe. Den behøver ikke være mere end et par minutter, men det er vigtigt at du holder en ordentlig prædken og hylder Myrmidia. Sørg for at få folk med til at det, f.eks. ved gentagende gange højlydt at råbe "For Myrmidia!" Alt dette betyder selvfølgelig at denne formular ikke kan bruges i kamp.

Når messen er afsluttet kan du kaste denne formular på op til 8 personer som har deltaget i messen. Du skal med det samme påsætte armbundene på disse personer. Hver af dem får 1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil de har mistet deres ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden. Den skal ophæves enkeltvis for hver person.

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

**Krav til udstyr:** Op til 8 Blå armbind. Et per person som formularen skal påvirke.

## Ranald

Ranald er en lusket Gud, som efter sigende narrede Shallya til sin gudommelighed. 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.

## Fordækt

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du kan få småsten til at ligne det pureste guld i et kort stykke tid.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Du må tage en eller flere armbind som personen bærer (og som repræsenterer besværgelser) og skjule det under tøjet. Disse armbind skal dog alle stamme fra besværgelser du selv har kastet på personen. Personen skal altså stadig bære armbindet, men det behøver ikke at være synligt. Besværgelserne kan dog ophæves som normalt. Besværgelser der kastes efter denne formular skal alle være synlige som normalt. Effekten varer resten af spillegangen, eller indtil du vælger at gøre en eller flere af dem synlige igen.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ranalds Næve

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Du giver en person Ranalds velsignelse til at slå folk ned – og dermed evnen til samme.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen får evnen Bonk, som beskrevet i grundbogen. Formularen varer resten af spillegangen, medmindre den bliver ophævet. På trods af navnet på formularen skal man stadig anvende en bonkkølle for at kunne benytte sig af evnen.

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

**Krav til udstyr:** Gult armbind. Evnen bonk kræver desuden en Bonkkølle, som beskrevet i Grundbogen.

## Ranalds Listige Skjold

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Ranalds kalder sin beskyttelse ned over den listige, som belønning for hans evner.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Modtageren får 3 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil personen har mistet de 3 MRP, siger nogen som helst form for lyd, eller besværgelsen bliver ophævet. Således skal personen besværgelsen er kastet på være stille så længe besværgelsen er i effekt, og et brud på dette ophæver øjeblikkeligt besværgelsen, uanset hvad årsagen er til at personen siger en lyd.

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

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Slangetunge

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Besværgelse (beskyttende).

**Beskrivelse:** Du ændrer den velsignedes tunge således, at den er i stand til at vedblive med at lyve – uanset hvilke pinsler kroppen udsættes for.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen bliver immun overfor effekten af evnen tortur. Dette fungerer som om om vedkommende har evnen Jernvilje (Tortur). Bemærk, at personen *ikke* er immun overfor Forhekselser med effektordet Sandhed. Formularen varer resten af spillegangen eller indtil den bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Kniven I Mørket

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Selvom Ranalds tilbedere som udgangspunkt afskyr vold kommer der situationer, hvor det er den eneste løsning. I disse situationer er du i stand til at velsigne en udvalgt med evnen til at gøre mindst muligt skade – ved at placere i kniv i ryggen på fjenden i ly af mørket.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen får evnen Snigmord, som beskrevet i Grundbogen. Formularen varer resten af spillegangen, medmindre den bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Gult armbind. Evnen Snigmord kræver desuden en kniv, som beskrevet i Grundbogen.

## Ranalds Velsignelse

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende)

Beskrivelse: Du påkalder Ranalds Velsignelse på dig selv til at sikre, at du ikke bliver forhekset.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver immun overfor alle former for forhekselser, uanset effektord. Formularen varer resten af spillegangen, medmindre den ophæves før dette. Vær dog opmærksom på at du er immun overfor forhekselser med effektord Ophæv, og således kan formularen kun ophæves ved at du modtager en anden styrkende og/eller beskyttende besværgelse.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Ranald].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Shallya

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

## Martyr

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Shallyapæresten ofrer noget af sin egen livsenergi for at hjælpe en person, som er såret.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt alle HP. Dette kan også bruges på personer som er på 0 HP. Shallyapæresten mister tilsvarende 1 HP, og kan på ingen måde beskytte sig mod dette, ej heller med RP eller MRP. Shallya præsten kan vælge at nedbringe sig selv til 0 HP på denne måde, og vil så falde om som normalt for folk, der kommer på 0 HP.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Rask

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Shallyas livsgivende energi flyder gennem dine hænder og fjerner alle sygdomme fra den syge.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Vedkommende bliver øjeblikkeligt kureret for alle former for sygdomme der påvirker ham. Eventuelle mistede HP helbredes dog ikke, heller ikke selvom de er mistet grundet sygdom.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Den Gode Hvile

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du beroliger den urolige med Shallyas hvile, og får dem til at sove. Dette bruges til at beskytte præsten eller til at berolige folk der er såret, som har brug for hvile.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Søvn". Effekten varer, som beskrevet i Grundbogen, indtil vedkommende bliver vækket (f.eks. ved at blive angrebet) eller indtil alle har forladt området.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Livets Gaver

Niveau: 2

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Shallyapresten finder nedkalder Shallyas velsignelse over en meget lille gruppe personer og helbreder dem således for de skader de måtte have pådraget sig.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på og til to vilkårlige personer. For hver person må du helbrede op til 4 HP og samlet må modtagerne ikke helbredes mere end 4 HP. Du kan således vælge at helbrede en person 4 HP, 1 person 1 HP og den anden 3 HP, begge to personer 2 HP hver, eller en vilkårlig anden kombination der ikke samlet helbreder mere end 4 HP. Du kan godt bringe folk fra 0 HP til 1 HP ved brug af denne formular, modsat mange andre helbredelsesformularer. Husk, at du ikke kan kaste magi når du selv er på 0 HP, og du kan således ikke bruge den til at bringe dig selv op fra 0 HP. Al helbredelse ved brug af denne formular skal ske umiddelbart efter formularen er kastet og må ikke gemmes, ligesom alle andre øjeblikkelige formularer.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Shallyas Velsignelse

Niveau: 3

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Shallyas livgivende kraft flyder igennem dig og over i en person, som har behov for den og fjerner al dårlighed fra personens legeme.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt alle tabte HP op til sit maksimale antal HP, medmindre han er karakterdræbt. Dette gælder også, hvis personen er på 0 HP. Alle effekter fra gift eller sygdom forsvinder også øjeblikkeligt fra personen.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Shallya].

Krav til udstyr: Ingen.

## Livets Styrke

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (styrkende og beskyttende).

Beskrivelse: Du påkalder dig Shallyas livskraft og livsglæde til at beskytte dig selv mod dødens omfavelse og ondskab.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver fuldstændig immun overfor magiske missiler der giver dødsskade (sort). Derudover får du 4 MRP, og er immun overfor forhekselser med effektoridet Frygt, som beskrevet under formularen Frygtløs.

Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du har mistet de 4 MRP, eller indtil besværgelsen bliver ophævet. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Shallya].

Krav til udstyr: To armbind; et blått og et rødt.

## 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.

## Sigmars Velsignelse

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Tekst.

Effekt: Du kan kaste denne formular på en vilkårlig person. Vedkommende får 2 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sine 2 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Sigmar].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Troens Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du påkalder Sigmar til at beskytte dig eller dine allierede mod alle former for ild.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Vedkommende er immun overfor alle former for ild, heriblandt alle magiske missiler der giver

ildskade, dvs. dem der er røde. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Sigmar].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Dæmonuddrivelse

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

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

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet "Forsvind". Denne har kun effekt på dæmoner eller folk som er besat, og personer som spiller dette er blevet instrueret i, hvad effekten er. Hvis der er tale om en dæmon af en art 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, særligt 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 er kommet til verdenen.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Sigmar].

Krav til udstyr: Ingen.

## Hammerens Tjener

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: tekst.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 4 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet alle 4 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Sigmar].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Sigmars Mod

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du giver op til 5 person mod som kæmpede Sigmar selv ved deres side.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til 5 personer, som beskrevet for besværgelser. Disse personer er nu immune overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis de havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Sigmar].

Krav til udstyr: Op til 5 røde armbind.



## Sigmars Messe

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Præsten holder en messe og velsigner ved denne op til 10 personer, så de er bedre i stand til at kæmpe for Sigmar.

Effekt: Du afholder først en messe. Den behøver ikke være mere end et par minutter, men det er vigtigt at du holder en ordentlig prædken og hylder Sigmar. Sørg for at få folk med til at det, f.eks ved gentagende gange højlydt at råbe "Hil Sigmar!" Dette medfører, at formularen ikke kan kastes under en kamp.

Når messen er afsluttet kan du kaste denne formular på op til 10 personer som har deltaget i messen. Du skal med det samme påsætte armbundene på disse personer. Hver af dem får 1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil de har mistet deres ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden. Den skal ophæves enkeltvis for hver person.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Sigmar].

Krav til udstyr: Op til 10 blå armbind.

## 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.

## Taals Styrke

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Du overfører Taals styrke til modtageren således at han bliver farligere i ubevæbnet kamp.

Effekt: Du må kaste denne formular på op til tre vilkårlige personer, som beskrevet for besværgelser. De tre personer skal alle være valgt indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt, dem du ikke når at vælge indenfor 30 sekunder går til spilde. Hver person får +2 NK. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Rhyas Blod

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Denne besværgelse bruges af Rhyas og Taals præster til at sikre dem mod fremmede stoffer i deres krop – de lader Rhya velsigne deres blod så det kan fjerne den slags fra deres krop. Ved at anvende besværgelsen gentagne gange kan de styrke deres blod yderligere.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du har evnen Modstandskraft (giftstyrke 1) resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Du kan besværge dig selv op til tre gange med denne besværgelse. Hvis du gør det to gange får du også evnen Modstandskraft (giftstyrke 2), og hvis du gør det tre gange får du evnen Modstandskraft (giftstyrke 3). Du kan ikke opnå immunitet overfor gift med giftstyrke 4 eller 5 med denne besværgelse på nogen måde, det maksimale er giftstyrke 3 ved 3 anvendelser af formularen.

Bemærk, at selvom formularen er kastet mere end en gang kan den stadig ophæves fuldstændig ved at forhekselsen med effektordet Ophæve kastes på dig én gang, eller ved at der kastes én anden generel besværgelse på dig.

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

**Krav til udstyr:** Gult armbind.

## Slyngplanter

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Du animerer de omkrinliggende planter til at gribe fat i en fjende og holde ham fast, så han ikke kan bevæge sig.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet ”Paralyse”. Husk at effekten kun varer så længe du vedbliver med at have hånden på offeret.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Moderens Berøring

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Moderens berøring strømmer nænsomt gennem en såret person og blæser livskraft ind i det skadede legeme igen.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt 2 HP. Dette kan anvendes til at bringe personen fra 0 HP til 1 HP. Husk, at du ikke kan kaste magi når du selv er på 0 HP.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Den Syges Søvn

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Når folk er rigtig syge er der intet der kan rense kroppen som en god nats søvn. Og velsignet af Moderen ville en sådan søvn, selvom den er meget kort, kunne fjerne al dårlighed fra kroppen og gøre personen rask som en nyfødt.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen falder øjeblikkeligt i søvn, som var vedkommende påvirket af Forhekselsen "Søvn". Hvis personen får ro til at afvikle denne søvn i mindst 5 minutter, har den en helbredende effekt. Når personen vågner, har han genvundet alle tabte HP op til sit maksimale antal HP, medmindre han er karakterdræbt. Dette gælder også, hvis personen er på 0 HP. Alle effekter fra gift eller sygdom er også forsvundet fra personen. I den tid personen sover, kan han ikke skades af gift eller sygdom, og kan således ikke dø af disse medmindre han bliver vækket før de 5 minutter er gået.

Bemærk, at eftersom dette er en "Øjeblikkelig" formular kan den ikke anvendes offensivt i kamp, idet den der bliver besværet skal indvillige i at blive besværet førend den har nogen effekt.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Beskyttelse Mod Elementer

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (beskyttende).

**Beskrivelse:** Taal og Rhya rækker ud og beskytter personen mod elementers rasen; ild og lyn bider ikke længere på personen.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Vedkommende er immun overfor alle magiske missiler af skadetyper; ild (rød) og lyn (blå). Denne formular kan ikke kastes på dæmoner, gengangere og lign. væsner, der ikke er levende. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Ulric

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

## Tand Og Klo

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Du giver en person tænder og klør fra en ulv – kombineret med dens vildskab!

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen får +4 til NK. Denne effekt varer resten af spillegangen medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Ulvens Pels

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Den du kaster besværgelsen på får en tyk, ulveagtig pels, som kan afværge slag og hug.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Så længe modtageren *ikke* bærer nogen form for rustning. Modtageren får 2 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil personen mister de 2 MRP, tager nogen form for rustning på eller besværgelsen ophæves.

Krav til evner: Præst niveau 1 [Ulric].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Ulvehyl

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Du afgiver et højt ulvehyl som kan have en skræmmende effekt på dine fjender.

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Frygt".

Krav til evner: Præst niveau 2 [Ulric].

Krav til udstyr: Ingen.

## Berserkervilje

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du inducerer berserkerens vilje i en person, således at krudtvåben ikke er i stand til at vælte ham omkuld.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen bliver fuldstændig immun overfor krudtvåbens evne til at vælte folk. Personen får dog stadig skade af krudtvåben som normalt. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Ulric].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Ulrics Styrke

Niveau: 3

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende og beskyttende).

**Beskrivelse:** Denne besværgelse kaster præsten på sig selv og han bliver derved en krigsmaskine, i stand til at personificere Ulric på jord!

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 4 MRP, +4 NK og bliver immun overfor forhekselser med effektordet Frygt. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet, eller indtil du har mistet alle 4 MRP.

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

**Krav til udstyr:** To armbind; et blå og et rødt.

## Ulvens Hjerte

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Ved at holde en messe til Ulrics ære kan en stor del af de tilstedeværende opildnes med Ulrics mod, så de tør kæmpe uanset hvad de står overfor!

**Effekt:** Du afholder først en messe. Den behøver ikke være mere end et par minutter, men det er vigtigt at du holder en ordentlig prædken og hylder Ulric. Sørg for at få folk med til at det, f.eks ved gentagende gange højlydt at råbe "For Ulric!" Dette medfører, at formularen ikke kan kastes under en kamp.

Når messen er afsluttet kan du kaste denne formular på op til 8 personer som har deltaget i messen. Du skal med det samme påsætte armbindene på disse personer. De bliver alle immune overfor forhekselsen med effektordet Frygt. Denne effekt varer resten af spillegangen medmindre besværgelsen bliver ophævet inden. Den skal ophæves enkeltvis for hver person.

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

**Krav til udstyr:** Op til 8 blå armbind, et for hvert person der skal påvirkes.

## 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.

## Retfærdighed

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Når alle andre muligheder for at skaffe retfærdighed fejler, må Verena præsten tage ansvaret i egen hånd. Med sværdet vil han nedkalde den retfærdige straf over alle dem, som har handlet i uret.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Så længe du har et sværd i hånden, får du 3 MRP. Du skal konstant have sværdet i hånden, og må på intet tidspunkt bære eller på anden måde anvende andre våben – du må altså kun kæmpe med dit sværd. Det er derfor heller ikke tilladt at du sætter sværdet i skeden; gør du det ophæves formularen også. Denne effekt varer resten af

spillegangen, indtil du lægger dit sværd, samler et andet våben op eller har mistet alle dine MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden da.

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

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Verenas Indsigt

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelsen (generel).

**Beskrivelse:** Du åbner dit sind således du kan tilgå al den viden du har – du kan huske selv de mest obskure oplysninger. På den måde er det muligt at identificere selv de mest specielle magiske ting.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får evnen Identifikation, som beskrevet i Grundbogen. Formularen varer resten af spillegangen, medmindre den bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Gult armbind.

## Sandheden

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Verenas præster er som de eneste i verdenen i stand til at gennemskue om folk lyver uden at tage tortur i anvendelse, og denne forhekselse sætter Verena præsten i stand til at varetage denne vigtige opgave.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet ”Sandhed”.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Find Løgner

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Verenas præster er i stand til at aflure de magiske auraer nærmere og dermed bestemme, om folk er besværget.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser, idet der gælder de samme betingelser for at blive påvirket af øjeblikkelige formularer som besværgelser. Personen denne formular bliver kastet på skal svare ærligt på hvorvidt han har evnen Jernvilje (Sandhed) og hvorvidt han er påvirket af en besværgelse, der gør ham immun overfor forhekselsen med effektordet Sandhed. Da dette er en offgame oplysning skal han altid svare ærligt på disse spørgsmål.

Krav til evner: Præst niveau 2 [Verena].

Krav til udstyr: Ingen.

## Verenas Lænker

Niveau: 3

Klassifikation: Forhekselse (speciel).

**Beskrivelse:** Dette er den sikreste måde at afhøre en mand på, da han både bliver fastholdt og skal sige sandheden, såfremt han taler.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Paralyse". Såfremt dette påvirker personen, og han er ude af stand til at bevæge sig, må du efterfølgende bruge Forhekselsen med effektordet "Sandhed". Personen må selvfølgelig tale under paralyseringen.

De to forhekselser regnes som separate i forhold til immunitet, og hvis personen er immun overfor Sandhed vil han således fortsat være paralyseret, men vil ikke være tvunget til at tale sandt.

Tilsvarende må han, hvis han er immun overfor paralyse, blot gå fra stedet hvorfor han ikke vil være påvirket af Sandhedseffekten.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Verena].

Krav til udstyr: Ingen.

## Fortidens Stemmer

Niveau: 3

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 GM-bunkeren med genstanden. Her må du stille de personer der sidder der et spørgsmål som er relateret til den genstand. Der er ingen begrænsninger om 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 GM-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. Du må maksimalt kaste Fortidens Stemmer en gang hver spillegang.

Krav til evner: Præst niveau 3 [Verena].

Krav til udstyr: Ingen.

# Troldmandsformularer

I dette kapitel er de formularer troldmænd fra de forskellige kollegier kan kaste beskrevet. Alle former for Dhar er udeladt, og således findes der ikke regler for nekromanti, mørk magi eller dæmonologi. Hvis sådanne troldmænd findes til Sidste Søndag er det ikke som spillere. Disse sættes kun i spil af arrangørerne.

Alle formularer herunder er hver især en individuel færdighed. Prisen i XP for en af disse færdigheder afhænger udelukkende af hvilket niveau formularen er på, som beskrevet i tabellen herunder. Samtlige af disse færdigheder er favoritfærdigheder for karrieren Akademiker, og er således 2 XP billigere for denne.

Niveau	Pris i XP
1	4
2	5
3	6
4	7

## 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 kun får +1 til sin Magiske Kraft for hver kollegie formular han har lært.

## Magisk Angreb

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du fremkalder magisk energi som du kan kaste efter en fjende.

**Effekt:** Du må kaste 1 magisk missil der giver energiskade, dvs. det skal være gult. Du skal kaste det indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke længere kaste det magiske missil.

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



Krav til udstyr: 1 magisk missil (gul).

## Magisk Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Du fremmaner en magisk aura som beskytter den det kastes på.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du får 1 MRP. Denne effekt varer resten af spilletgangen eller indtil du har mistet sit ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Magisk Helbredelse

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du bruger de magiske energi til at helbrede småskrammer på dig selv.

Effekt: Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du genvinder øjeblikkeligt 1 HP. Dette kan ikke bringe dig fra 0 HP til 1 HP, idet du ikke kan kaste magi, når du er på 0 HP.

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

Krav til udstyr: Ingen.

## Muskelstyrke

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

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

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

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

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Ophæv

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

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

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Ophæv".

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Identificer Magi

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du er i stand til at undersøge de magiske energier der omgiver en person.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser, idet der gælder de samme betingelser for at blive påvirket af øjeblikkelige formularer som besværgelser. Personen denne formular bliver kastet på skal svare ærligt på hvilke besværgelser, herunder forbandelser, han er påvirket af. Han skal også svare ærligt selvom han er immun overfor sandhedseffekter og/eller tortur, da dette er en offgame oplysninger du skal have. Tilsvarende skal han også svare ærligt selvom en eller flere armbind ikke kan ses, f.eks. grundet formularen Skjul Besværgelse.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ildens Orden

Ildmagi er meget offensivt, at du kan få lov at kaste enormt mange ildkugler. Der er også en række andre, gode formularer. Desværre er det meget let at blive immun overfor ildskade idet mange formularer giver denne mulighed, og således kan det være svært at anvende mod andre troldmænd.

## Ildkugler

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du påkalder dig flammens kraft og der danner sig en ildkugle i hver hånd.

**Effekt:** Du må kaste 2 magiske missiler der giver ildskade, dvs. de skal være røde. Du skal kaste disse indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

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

**Krav til udstyr:** 2 magiske missiler (rød).

## Aqshys Skjold

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du påkalder dig ildens magiske vind til at beskytte dig eller dine allierede mod alle former for ild.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Vedkommende er immun overfor alle former for ild, heriblandt alle magiske missiler der giver ildskade, dvs. dem der er røde. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Ildstorm

Niveau: 2

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du påkalder Aqshys kraft således, at du kan dirigere en ildstorm mod dine fjender.

Effekt: Du må kaste 3 magiske missiler der giver ildskade, dvs. de skal være røde. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

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

Krav til udstyr: 3 magiske missiler (rød).

## Ødelæggende Berøring

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Med en berøring brænder du din modstanders rustning op.

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Destruktion".

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

Krav til udstyr: Ingen.

## Flammende Rustning

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Du skaber en rustning af ild omkring dig, som beskytter dig mod folk der forsøger at angribe dig.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 4 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet alle 4 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Sårafbrænding

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Du kan gøre dine hænder så varme, at de kan bruges til at lukke sår med. Det er dog en langsommelig opgave at gøre, og efter et sår er lukket på denne vis, skal det stadig forbindes.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du har evnerne Førstehjælp og Herbalisme resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Du skal dog have det rette udstyr til rådighed, for at kunne anvende evnerne.

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

**Krav til udstyr:** Du skal have et gult armbind for at kunne kaste besværgelsen. Hvis du vil anvende de to evner, skal du hhv. have bandager til Førstehjælp og urter eller salver til Herbalisme. Har du intet af dette, kan du ikke anvende de evner du får af denne formular.

## Ildskjold

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende, beskyttende og generel).

**Beskrivelse:** Du fremkalder et enormt ildskjold omkring dig som sender ildkugler efter dem der angriber samtidig med at det beskytter dig mod ild og sværdhug.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 3 MRP og du bliver immun overfor ild som beskrevet ved Aqshys skjold.

Hver gang du bliver skadet (dvs. enten mister MRP eller HP – du har jo ingen RP, idet denne formular ophæves, hvis du tager rustning på) må du kaste et magisk missil der giver ildskade (rød). Dette skal kastes efter den person der har skadet dig (eller den du tror der har gjort det), og skal kastes senest 30 sekunder efter du blev skadet. Du må maksimalt kaste 3 magiske missiler på denne måde. Husk at magiske missiler der giver ildskade ikke påvirker dig (idet du er immun overfor ild) og således få rdu ikke ret til at kaste et magiske missil på baggrund af at blive ramt af ildskade. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du mister alle 3 MRP (i så tilfælde har du dog lov til kaste det sidste magiske missil) eller besværgelsen ophæves. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende, beskyttende eller generel besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

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

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

## Dommedagsinferno

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du fremkalder et inferno af ild som virker helt uudtømmeligt, 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 op til 10 magiske missiler der giver ildskade, dvs. de skal være røde. Der må maksimalt gå 5 sekunder mellem hvert magisk missil, ellers ophæves formularen. Hvis du kaster mere end 5 magiske missiler med denne formular falder du om efter du har kastet det sidste magiske missil, som om du var blevet bonket.

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

**Krav til udstyr:** Mange magiske missiler (rød), op til 10 hvis du vil være sikker på at få fuld udnyttelse af formularen.

## Himmelkollegiet

Himmel magi er måske ikke den mægtigste kampmagi, men det er værd at bemærke, at det er stort set umuligt at blive immun overfor lyn, hvorfor dette er en meget anvendelig skadesform. Derudover er der en god sammensætning af forskellige formularer.

## Lyn

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du påkalder dig himlens kræfter og et lyn slår ned i en af dine fjender.

**Effekt:** Du må kaste 1 magisk missil der giver lynskade, dvs. det skal være blå. Du skal kaste det indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke længere kaste det magiske missil.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** 1 magisk missil (blå).

## Amuls Første Tegn

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Du ser frem i tiden til den næste slåskamp du bliver rodet ind i, og bliver derigennem i stand til at forudsige din modstanders træk i denne slåskamp.

**Effekt:** Du må kun kaste denne besværgelse på dig selv. I den næste nævekamp du bliver rodet ind i har du evnen Nævekamp 10. Dette kan øges som sædvanlig ved hjælpere og bonkkøller. Når du har kæmpet mod en modstander ophæves formularen automatisk.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Himmelkollegiet].

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Tordensky

Niveau: 2

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du fremmaner en tordensky fra hvilken der slår to lyn ned i dine modstandere.

Effekt: Du må kaste 2 magiske missiler der giver lynskade, dvs. de skal være blå. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet].

Krav til udstyr: 2 magiske missiler (blå).

## Forudanelse

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Du ser frem i tiden til næste gang, du bliver offer for et overfald. Her ser du hvor dine fjender vil angribe, og er således i stand til at undgå dette.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 4 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet alle 4 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Himmelkollegiet].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Lynstorm

Niveau: 3

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du fremkalder en mægtig tordensky fra hvilken der slår adskillige lyn ned i dine fjender.

Effekt: Du må kaste 3 magiske missiler der giver lynskade, dvs. de skal være blå. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Himmelkollegiet].

Krav til udstyr: 3 magiske missiler (blå).

## Den Klodsede Kriger

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse / Besværgelse (svækkende).

Beskrivelse: Du forbander et offer således, at 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 besværgelser. 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 alle former for magiske missiler. 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.

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

**Krav til udstyr:** Sort armbind.

## Amuls Andet Tegn

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Besværgelse (beskyttende).

**Beskrivelse:** Ved at benytte dig af Amuls Andet Tegn ser du frem i tiden og væk fra din egen person og kan således så trusler der er rettet mod dig fra afstand. Dette kan du bruge til at undgå at blive skadet af afstandsvåben.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver fuldstændig immun overfor alle former for afstandsvåben; Kasteknive, pile og krudtvåben. Dette gælder også krudtvåbens evne til at vælte folk. Magiske missiler kan dog skade dig som normalt. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## 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 GM-bunkeren. Her må du stille de personer der sidder der et spørgsmål som er relateret til spillet, og skal kunne 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. Du må maksimalt kaste Indsigt en gang hver spillegang.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Himmelkollegiet] og Amuls Andet Tegn.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ametyst Ordenen

Dødsmagi indeholder mange nyttige offensive formularer. Beskyttelse mod magiske missiler af typen død er også svært at få, hvilket gør det nyttigt. Derudover er der en del andre formularer, som er gode rent offensivt. Derimod er der ikke megen defensiv magi.

### Frygtløs

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du fjerner modtagerens frygt for døden således, at han ikke så let skræmmes.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Denne person er nu immun overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis han havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

Krav til udstyr: Rødt armbind.

### Dødens Åndedrag

Niveau: 1

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du lader noget af Dødsvinden berøre dit offer og trække livskraft ud fra ham.

Effekt: Du må kaste 1 magisk missil der giver dødsskade, dvs. det skal være sort. Du skal kaste det indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke længere kaste det magiske missil.

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

Krav til udstyr: 1 magisk missil (sort).

### Dødsstivhed

Niveau: 2

Klassifikation: Forhekselse.

Beskrivelse: Ved at lade dødens kolde greb berøre din fjendes hjerte gribes han af en dødsstivhed, der breder sig til hele kroppen.

Effekt: Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Paralyse". Husk at effekten kun varer så længe du vedbliver med at have hånden på offeret.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: Ingen.



## Den Evige Hvile

Niveau: 2

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:** 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 særlig mange gange.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: Ingen.

## Dødens Budbringer

Niveau: 3

Klassifikation: Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du lader dødsenergi flyve ud fra dine hænder og ramme dine fjender.

**Effekt:** Du må kaste 3 magiske missiler der giver dødsskade, dvs. de skal være sorte. Du skal kaste dem indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: 3 magiske missiler (sort).

## Den Største Frygt

Niveau: 3

Klassifikation: Forhekselse.

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

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Frygt". Du må gøre dette op til 3 gange på 3 forskellige personer, så længe det gøres indenfor 30 sekunder af, at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke bruge resterende forhekselser.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: Ingen.

## Skæbnens Veje

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (styrkende og beskyttende).

Beskrivelse: Du er i stand til at forudsige hvornår og hvordan din død kan indtræffe, og beskytte dig mod den.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver fuldstændig immun overfor magiske missiler der giver ildskade (rød), energiskade (gul) eller dødsskade (sort). Derudover får du du 4 MRP, og er immun overfor forhekselser med effektoridet Frygt, som beskrevet under formularen Frygtløs-

Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du har mistet de 4 MRP, eller indtil besværgelsen bliver ophævet. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen].

Krav til udstyr: To armbind; et blåt og et rødt.

## Livsdræning

Niveau: 4

Klassifikation: Magisk Missil / Speciel.

Beskrivelse: Du bliver i stand til at trække livskraft fra andre personer. Det regnes dog for meget ondskabsfuldt, og enkelte troldmænd mener, at det burde være forbudt.

Effekt: Du må kaste 4 magiske missiler der giver dødsskade, dvs. de skal være sorte. Du skal kaste dem indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Hvis blot et af disse magiske missiler rammer en modstander (her tæller det også hvis de rammer et eventuelt skjold) bringes troldmanden automatisk op på maksimal HP, hvis han er skadet. Er troldmanden ikke skadet har formularen ingen effekt udover den skade der gives, når de magiske missiler rammer. Denne helbredende effekt virker også selvom det magiske missil rammer et offer, der er immun overfor dødsmagi, men ikke hvis det er troldmanden der rammer sig selv.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ametyst Ordenen] og Skæbnens Veje.

Krav til udstyr: 4 magiske missiler (sort).

## Den Grå Orden

Skyggemagi indeholder mange formularer, som troldmanden kan bruge til at snyde eller vildlede andre.

## Skjul Besværgelse

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Troldmanden kan med denne formular skjule de magiske auraer der er omkring ham, hvis han er besværet.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du må tage en eller flere armbind som du bærer (og som repræsenterer besværgelser, herunder også sort, som repræsenterer en forbandelse) og skjule det under tøjet. Du skal stadig bære armbindet, men det behøver ikke at være synligt. Besværgelserne kan dog stadig ophæves som normalt. Besværgelser der kastes efter denne formular skal alle være synlige som normalt. Effekten varer resten af spillegangen, eller indtil du vælger at gøre en eller flere af dem synlige igen.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Brændende Skygger

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du kan få skyggerne til at lange ud efter folk og skade dem.

**Effekt:** Du må kaste 1 magisk missil der giver energiskade, dvs. det skal være gult. Du skal kaste det indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste det magiske missil.

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

**Krav til udstyr:** 1 magisk missil (gul).

## Mørkets Frygt

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse

**Beskrivelse:** Du fremkalder den frygt der er i mennesket for mørket, og skræmmer en person med denne.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Frygt".

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Blindhed

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forbandelse / Besværgelse (svækkende).

**Beskrivelse:** Du forbander et offer således at han tror han er blind.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Offeret bliver blindt, og kan intet se. Han skal således have lukkede øjne og må famle sig frem eller blive ledt rundt. Af sikkerhedshensyn må han ikke kæmpe, idet risikoen for at folk kommer rigtigt

til skade af det er for stor. 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 da.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Grå Orden].

**Krav til udstyr:** Sort armbind.

## Kniven I Mørket

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (generel)

**Beskrivelse:** Du gør dig selv eller en anden i stand til at snige sig ind på et offer og begå et snigmord.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen får evnen Snigmord, som beskrevet i grundbogen. Formularen varer resten af spillegangen eller indtil det første snigmord begås, medmindre den bliver ophævet inden da.

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

**Krav til udstyr:** Et gult armbind. For at bruge evnen Snigmord skal du desuden have en kniv til at begå snigmordet med.

## Tungetale

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (beskyttende)

**Beskrivelse:** Du bliver i stand til at tale i tunger, dvs. du kan lyve, selv under de mest pressende omstændigheder.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du bliver immun overfor effekten af evnen tortur og Forhekselser med effektordet Sandhed. Dette fungerer som om du har evnerne Jernvilje (Tortur) og Jernvilje (Sandhed). Formularen varer resten af spillegangen eller indtil den bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Skyggeknive

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du skaber magiske knive ud af skyggerne som flyver mod dine fjender.

**Effekt:** Du må kaste 5 magiske missiler der giver energiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

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

Krav til udstyr: 5 magiske missiler (gul).

## Doppelgængere

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (styrkende og beskyttende).

Beskrivelse: Du skaber et antal illusioner af dig selv, og det er umuligt at skelne mellem dig og disse illusioner. Dette gør det meget svært for fjender et angribe dig.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 5 MRP og er immun overfor faldeffekten og skaden fra krudtvåben. Tilsvarende er du immun overfor alle former for forhekselser, uanset effektord. Formularen varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet de 5 MRP, medmindre den ophæves før dette. Vær dog opmærksom på at du er immun overfor forhekselser med effektord Ophæv, og således kan formularen kun ophæves ved at du modtager en anden styrkende og/eller beskyttende besværgelse.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Den Grå Orden] og Skyggeknive.

Krav til udstyr: To armbind; et blå og et rødt.

## 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.

## Jordens Blod

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du trækker energi op fra jorden til at lukke sårene på en skadet person.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt 1 HP. Dette kan ikke bringe personen fra 0 HP til 1 HP – her skal enten bruges mægtigere magi eller førsthjælp. Husk, at du kan ikke kaste magi når du selv er på 0 HP.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Livets Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Naturens Udholdenhed

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du trækker livskraften fra naturen rundt omkring en person, som således bliver beskyttet mod magisk skade.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Vedkommende er immun overfor alle former for energiskade, dvs. magiske missiler der giver energiskade, og dermed er gule. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Fjern Dårlighed

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig

**Beskrivelse:** Ved at lave livets energi flyde igennem en person fjerner du alle former for dårligheder med undtagelse af skader i kroppen. Således kan du fjerne sygdomme og det meste gift, som påvirker personen.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Vedkommende bliver øjeblikkeligt kureret for alle former for sygdomme der påvirker ham. Tilsvarende ophører al gift med en giftstyrke på 3 eller mindre med at virke. Eventuelle mistede HP helbredes dog ikke, heller ikke selvom de er mistet grundet gift eller sygdom.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Tornenes Fader

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du lader planter med torne skyde op af jorden og omfavne dine modstandere.

**Effekt:** Du må kaste 2 magiske missiler der giver energiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Livets Orden].

**Krav til udstyr:** 2 magiske missiler (gul).

## Kød Af Ler

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende og beskyttende).

**Beskrivelse:** Du omdanner din krop til ler, og således bliver det sværere at slå dig ihjel. Selvom man let bider gennem leret, så betyder det intet om der ryger et stykke af, for du skades ikke af choket på samme måde som før.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 6 MRP og bliver immun overfor al ildskade. Så længe besværgelsen er i effekt må du dog ikke løbe, idet din omdannede krop er tung og stiv. I praksis burde du kunne overholde dette ved altid at have mindst en fod på jorden. Hvis du på

noget tidspunkt løber ophører formularen øjeblikketligt. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet alle 6 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

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

**Krav til udstyr:** 2 armbind; et blå og et rødt.

## Gejser

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du kalder kogende vand op af jorden som du dirigerer mod dine fjender, der bliver forbrændt.

**Effekt:** Du må kaste 3 magiske missiler der giver ildskade, dvs. de skal være røde. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

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

**Krav til udstyr:** 3 magiske missiler (røde).

## Naturens Omfavnelser

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Besværgelse (beskyttende).

**Beskrivelse:** Naturen kaster sin beskyttelse omkring dig eller den person, du vælger.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Vedkommende er immun overfor alle former for magiske missiler uanset skadetype; ild, energi, lyn og død. Denne formular kan ikke kastes på dæmoner, gengangere og lign. væsner, der ikke er levende. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Rødt armbind.

## Jordens Rigdom

**Niveau:** 4

**Klassifikation:** Speciel.

**Beskrivelse:** Du trækker livsenergi ind i markerne og afgrøderne, og gør dermed høsten bedre. Således kan bønderne forvente større udbytte, og herremændene kan forvente flere skatteindtægter.

**Effekt:** Denne formular kan ikke kastes på personer. Efter du har kastet formularen skal du personligt henvende dig hos Den Kejserske Notar. Her skal du fortælle hvilket Len du ønsker at kaste formularen på. Næste spillegang kan Lensherren hente 50% flere penge for sine skatteindtægter på det pågældende Len. Hvis der ikke er nogen Lensherre over Lenet, eller hvis han

ikke kan hente skatteindtægterne fordi der har været for meget uro, er formularens effekt gået tabt. Du må maksimalt kaste Jordens Rigdom en gang hver spillegang.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 4 [Livets Orden] og Naturens Omfavnelse.

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Ravets Broderskab

Den magi der anvendes af Ravets Broderskab er fuld af dyriske 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.

## Vildsvinehud

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende)

**Beskrivelse:** Du gør huden på dig selv tykkere og mere holdbar.

**Effekt:** Du kan kun kaste denne formular på dig selv. Du får 2 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet 2 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden da.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Dyreklør

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (styrkende).

**Beskrivelse:** Du får enormt skarpe dyreklør, og er i stand til at flå ubevæbnede folk fra hinanden med lethed.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får +6 til NK. Denne effekt varer resten af spillegangen medmindre besværgelsen bliver ophævet.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 1 [Ravets Broderskab].

**Krav til udstyr:** Blåt armbind.

## Råd Og Rust

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Din berøring medfører at de fleste materialer smuldrer; metal rustet, læder og stor rådner. Dette foregår enormt hurtigt og kan bruges til at ødelægge rustning.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Destruktion".

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab].



Krav til udstyr: Ingen.

## Oksens Mod

Niveau: 2

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du giver en person mod som en frådende okse.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Denne person er nu immun overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis han havde evnen Jernvilje (Frygt). Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Troldmand niveau 2 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Dyreform

Niveau: 3

Klassifikation: Forbandelse / Besværgelse (svækkende).

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 besværgelser. Offeret opfører sig herefter som et dyr, indtil besværgelsen ophører, så godt som muligt. 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 besværgelsen bliver ophævet inden. Når besværgelsen ophører kan offeret kun huske hvad der er sket undervejs svagt, men kan godt huske hvornår det begyndte.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: Udstyrskrav.

## Flammens Bane

Niveau: 3

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende).

Beskrivelse: Du trodser dyrets frygt for flammen og kan således beskytte dig mod den.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Modtageren er immun overfor al skade fra ild og immun overfor skaden fra krudtvåben – faldeffekten virker dog stadig. Således tager han ikke de 3 HP i skade når han bliver ramt af et krudtvåben, men skal stadig falde omkuld. Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: Rødt armbind.

## Ravneflok

Niveau: 4

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du tilkalder en gruppe store, glubske store ravne, som angriber dine fjender.

Effekt: Du må kaste 5 magiske missiler der giver energiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab].

Krav til udstyr: 5 magiske missiler (gul).

## Bjørnестyrke

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (styrkende og beskyttende).

Beskrivelse: Du påkalder dig Bjørnens styrke, mod og umådelige kraft. Du bliver stort set uovervindelig i kamp ved brug af disse.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får +10 i NK og 7 MRP. Derudover bliver du immun overfor Forhekselser med effektordet Frygt, præcis som hvis du havde evnen Jernvilje (Frygt). Tilsvarende bliver du fuldstændig immun overfor krudtvåben; både skaden og faldeffekten. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du mister alle 7 MRP eller besværgelsen ophæves. Husk, at hvis du bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Ravets Broderskab] og Ravneflok.

Krav til udstyr: To armbind; et blåt og et rødt.

## Lysets Orden

Magi anvendt af lysets orden indeholder en del helbredende og beskyttende magi, og kun en smule offensiv magi.

## Hyshs Helbredelse

Niveau: 1

Klassifikation: Øjeblikkelig.

Beskrivelse: Du påkalder dig lysets energi og lader det glide gennem en persons krop hvorefter hans sår lukkes.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt 1 HP. Dette kan ikke bringe personen fra 0 HP til 1 HP – her skal enten bruges mægtigere magi eller førsthjælp. Husk, at du ikke kan kaste magi når du selv er på 0 HP.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Oplysning

**Niveau:** 1

**Klassifikation:** Besværgelse (generel).

**Beskrivelse:** Du tænder det indre lys i en person, som derigennem får stor indsigt og forståelse i alle mulige emner.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Personen får evnen Identifikation, som beskrevet i grundbogen. Formularen varer resten af spillegangen, medmindre den bliver ophævet.

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

**Krav til udstyr:** Gult armbind.

## Bortmaning

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Forhekselse.

**Beskrivelse:** Denne besværgelse bruges til at bekæmpe dæmoner. Ved at påkalde sig Lyset kan dæmoner jages bort fra vores verden.

**Effekt:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte en speciel Forhekselse med effektordet ”Forsvind”. Denne har kun effekt på dæmoner eller folk som er besat, og personer som spiller dette er blevet instrueret i, hvad effekten er. Hvis der er tale om en dæmon af en art 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, særligt 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 er kommet til verdenen.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Lysets Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Strålende Søjle

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Magisk missil.

**Beskrivelse:** Du skyder stråler af ren Hysh mod dine fjender.

**Effekt:** Du må kaste 2 magiske missiler der giver energiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

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

Krav til udstyr: 2 magiske missiler (gul).

## Den Lægende Hånd

Niveau: 3

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Dine hænder opnår helende kræfter og ved at lede Hysh gennem dem kan du lukke sår – selv sår der let kunne slå folk ihjel.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på og til tre vilkårlige personer. For hver person må du helbrede op til 3 HP og samlet må modtagerne ikke helbredes mere end 3 HP. Du kan således vælge at helbrede en person 3 HP, 3 personer 1 HP hver eller to personer, hvor den ene bliver helbredt 1 HP mens den anden bliver helbredt 2 HP. Du kan godt bringe folk fra 0 HP til 1 HP ved brug af denne formular, modsat mange andre helbredelsesformularer. Husk, at du kan ikke kaste magi når du selv er på 0 HP, og du kan således ikke bruge den til at bringe dig selv op fra 0 HP. Al helbredelse ved brug af denne formular skal ske umiddelbart efter formularen er kastet og må ikke gemmes, ligesom alle andre øjeblikkelige formularer.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Lysende Blik

Niveau: 3

Klassifikation: Magisk missil.

**Beskrivelse:** Dine øjne lyser med en indre energi, og du kaster stråler af Hysh fra dem mod dine fjender.

**Effekt:** Du må kaste 3 magiske missiler der giver energiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: 3 magiske missiler (gul).

## Hyshs Velsignelse

Niveau: 4

Klassifikation: Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du leder en stor mængde Hysh gennem en person og alle former for dårligdomme og skader forsvinder – personen bliver lige så rask som nyfødt.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person. Personen genvinder øjeblikkeligt alle tabte HP op til sit maksimale antal HP, medmindre han er karakterdræbt. Dette gælder også, hvis personen er på 0 HP. Alle effekter fra gift eller sygdom forsvinder også øjeblikkeligt fra personen.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Lysets Orden].

Krav til udstyr: Ingen.

## Flimrende Kappe

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (beskyttende og styrkende).

Beskrivelse: Dette er en mægtig formular som kan bruges til styrke troldmandens allierede. Der laves et skjold udenom den besværgede af hysh som beskytter personen.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser. Modtageren er immun overfor al skade fra ild og får 4 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil personen mister alle 4 MRP eller besværgelsen ophæves. Husk, at hvis modtageren bliver påvirket af en anden styrkende eller beskyttende besværgelse ophæver det hele denne besværgelse.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Lysets Orden] og Hyshs Velsignelse.

Krav til udstyr: 2 armbind; et blå og et rødt.

## 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.

## Stålbekyttelse

Niveau: 1

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Ved at manipulere med materialet som beskytter en soldat gøres det hårdere således at rustningen holder bedre.

Effekt: Du må kaste denne formular på en vilkårlig person, som beskrevet for besværgelser, så længe modtageren bærer en rustning der giver 1 eller flere RP. Hvis rustningen er skadet således at den ikke giver RP, kan denne besværgelse ikke kastes på ham. Modtageren får 2 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil personen mister de 2 MRP eller besværgelsen ophæves. Tilsvarende ophæves formularen hvis der kastes en forhekselse med effektordet Destruktion på modtageren.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Flydende Bly

Niveau: 1

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Troldmanden kaster en stråle af flydende bly efter en modstander.

**Effekt:** Du må kaste 1 magisk missil der giver enten giver energiskade eller ildskade, dvs. det enten skal være gult eller rødt. Du skal kaste det indenfor 30 sekunder efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 30 sekunder, må du ikke længere kaste det magiske missil.

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

**Krav til udstyr:** 1 magisk missil, gult eller rødt afhængig af hvad der kastes.

## Loven Om Logik

**Niveau:** 2

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du kan kigge på en væske og dermed bestemme, hvilken effekt den har.

**Effekt:** Du må kun kaste denne formular på dig selv. Umiddelbart efter du har kastet den må du tage en drik brygget af en alkymist og læse sedlen med effekten, uden at drikke drikken. Du må kun gøre dette ved en drik hver gang du har kastet formularen, og det er kun dig der må læse sedlen – alle andre er nødt til at stole på, at du fortæller dem sandheden, hvis de spørger.

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Gyldne Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Loven Om Alder

**Niveau:** 2

**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:** Umiddelbart efter remsen er fremsagt må du benytte Forhekselsen med effektordet "Destruktion".

**Krav til evner:** Troldmand niveau 2 [Den Gyldne Orden].

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Loven Om Form

**Niveau:** 3

**Klassifikation:** Øjeblikkelig.

**Beskrivelse:** Du er i stand til, med den blotte berøring, at reparere ting der er gået i stykker, heriblandt rustninger.

**Effekt:** Du må kaste denne formular på en vilkårlig person der bærer rustning. Rustningen bliver øjeblikkeligt fuldt repareret op til det antal RP, den gav ved spillets start.

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

**Krav til udstyr:** Ingen.

## Arhas Sølvpile

Niveau: 3

Klassifikation: Magisk missil.

Beskrivelse: Du fremkalder magiske pile af sølv og kan skyde dem mod dine fjender.

Effekt: Du må kaste 3 magiske missiler der giver energiiskade, dvs. de skal være gule. Du skal kaste disse indenfor 5 minutter efter at remsen er fremsagt. Hvis der går længere end 5 minutter, må du ikke længere kaste de tilbageblivende magiske missiler.

Krav til evner: Troldmand niveau 3 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: 3 magiske missiler (gul).

## Krop Af Guld

Niveau: 4

Klassifikation: Besværgelse (styrkende).

Beskrivelse: Du laver midlertidigt din krop om til guld.

Effekt: Du må kun kaste denne formular på dig selv. Du får 10 MRP. Så længe besværgelsen er i effekt må du dog ikke løbe, idet din omdannede krop er tung og stiv. I praksis burde du kunne overholde dette ved altid at have mindst en fod på jorden. Hvis du på noget tidspunkt løber ophører formularen øjeblikkeligt. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil du har mistet alle 10 MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden].

Krav til udstyr: Blåt armbind.

## Loven Om Guld

Niveau: 4

Klassifikation: Speciel.

Beskrivelse: Du kan analysere hvad en magisk genstand består af, og gennem 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 til GM-bunken og forklarer, at du har kastet formularen på den magiske genstand. Herefter beslaglægger GM'erne den magiske genstand, og den betragtes som ødelagt. Du kan kaste denne formular en gang hver spillegang.

Krav til evner: Troldmand niveau 4 [Den Gyldne Orden] og Krop Af Guld.

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.

### Settingbogen

Som går mere i dybden med at beskrive Warhammerverdenen. Læs mere om de enkelte riger, om guderne og om De Unævnelige.