

Besværgelseslisten

Dette dokument beskriver indgående hver eneste besværgelse i Valbyparken, samt de begreber, der bliver brugt om dem.

Indhold

På online-versionen af dokumentet kan man klikke på de individuelle overskrifter for at blive ført til dem.

| | |
|---|----------|
| Indhold | 1 |
| Afstand | 2 |
| Gokler | 2 |
| Fokus | 2 |
| Typer af besværgelser | 3 |
| Elementarånder og Udøde | 3 |
| Udøde | 3 |
| Elementarånder | 4 |
| Begrebsforklaring | 4 |
| Uddybbende forklaringer | 6 |
| Hvad betyder ”i kamp”? | 6 |
| Immun overfor en besværgelse | 6 |
| Besværgelsesliste | 7 |
| Besværgelser, der begynder med ”A” | 7 |
| Besværgelser, der begynder med ”B” | 8 |
| Besværgelser, der begynder med ”C” | 10 |
| Besværgelser, der begynder med ”D” | 10 |
| Besværgelser, der begynder med ”E” | 12 |
| Besværgelser, der begynder med ”F” | 13 |
| Besværgelser, der begynder med ”F” | 19 |
| Besværgelser, der begynder med ”G” | 19 |
| Besværgelser, der begynder med ”H” | 21 |
| Besværgelser, der begynder med ”I” | 23 |
| Besværgelser, der begynder med ”J” | 24 |
| Besværgelser, der begynder med ”K” | 25 |
| Besværgelser, der begynder med ”L” | 28 |
| Besværgelser, der begynder med ”M” | 30 |
| Besværgelser, der begynder med ”N” | 34 |
| Besværgelser, der begynder med ”O” | 35 |
| Besværgelser, der begynder med ”P” | 36 |

| | |
|--|-----|
| Besværgelser, der begynder med "R" | 36 |
| Besværgelser, der begynder med "S" | 37 |
| Besværgelser, der begynder med "T" | 45 |
| Besværgelser, der begynder med "U" | 46 |
| Besværgelser, der begynder med "V" | 46 |
| Besværgelser, der begynder med "Å" | 48s |

Afstand

Der er følgende forskellige afstande, en besværgelse kan have:

Berøring: Besværgelsen påvirker den person kasteren rører ved.

Ego: Besværgelsen påvirker udelukkende kasteren.

Kort: Besværgelsens afstand er symboliseret ved noget. F.eks. røde ris for *Flammehav*, eller mel i *Søvn*s tilfælde.

Lang: Besværgelsen kan ramme alle indenfor spilområdet, sommetider længere, indenfor de grænser, der står under 'effekt'.

Pege: Besværgelsen rammer den person, der bliver peget på.

Gokler

Til en del besværgelser skal der bruges en gokkel.

En gokkel er en off-game indikator, og kan derfor ikke stjæles.

Fokus

Kun druider bruger fokus. Fokus er en genstand, druiden skal holde i hånden eller på anden måde berøre, når de kaster deres besværgelser.

Typer af besværgelser

Der er mange typer af besværgelser, der somme tider virker forskelligt. Mange besværgelser har slet ikke en type, og fungerer ikke efter specielle regler. De forskellige typer ses her:

Buff: En buff er besværgelse med en længere varighed, som påvirker receptor med en positiv effekt. En person kan højst have to buffs kastet på sig ad gangen, og kan ikke have den samme buff på 2 gange. En buff indikeres altid af et farvet bånd, som skal bæres på overarmen, så det kan ses tydeligt. Et buffbånd påsættes altid ved først givne lejlighed – det vil sige, at er du i kamp, eller ved at flygte over stok og sten, må du gerne vente, med at tage buffbåndet på.

Formændrende: Formændrende besværgelser er altid Buffs, og har den fordel at de ikke kan fjernes med magi. De erstatter receptors egne livspoint, og nogle gange øvrige evner, med hvad end besværgelsen beskriver.

Magisk Beskyttelse: Nogle besværgelser er at typen Magisk Beskyttelse. Dette betyder at de giver ekstra Livspoint. Når alle disse point er mistet, opløses formularen.

Mental: Uddøde, Elementvæsener og visse andre skabninger er immune overfor disse besværgelser.

Ritual: Et ritual er en besværgelse, der tager længere tid at kaste. Et ritual tager minimum 2 minutter, med mindre andet er beskrevet, og skal udføres med hjælpemidler såsom bloklys, specielle optegnelser, eller lignende. De fleste af disse "mindre" ritualer skal ikke mesterovervåges.

Lysbesværgelse: En besværgelse, der kræver en knæklys i en eller anden farve. Besværgelsen påvirker alle der kan se knæklyset, og vare lige så længe, som kasteren siger sin rite. Lysbesværgelser kan hverken afværges eller modstås med Modstå Magi.

Elementarånder og Udøde

Niraham er hjemsted for mange overjordiske skabninger, og visse af disse kan skabes af magi, heriblandt elementarånder og udøde. Der gælder følgende specielle regler for disse:

Udøde

Udøde tager skade af *Helbredelse* og *Håndspålæggelse*, i stedet for at bliver helbredt og dør, hvis der

bliver kastet *Genoplivning* på dem.

De er immune overfor *Livsdræn*, *Smerte*, *Destruktion* og *Dødsvind* samt alle besværgelser af typen Mental. Udøde skal vige bort fra *Kanalisér Guddommelig Kraft*, mister dobbelt antal livspoint hvis de rammes af våben fortryllet med *Renhedens Klinge*, kan påvirkes af besværgelserne *Lysets Vrede* og kan kontrolleres af visse besværgelser.

Udøde er immune overfor alle former for gifte, alkymistiske eliksirer, sejdbrygge, urter og kan ikke genvinde livspoint gennem Lægekundskab.

Elementarånder

Elementarånder er immune overfor besværgelserne *Smerte* og *Forkrøble*, samt alle besværgelser af typen Mental og kan kontrolleres af visse besværgelser.

Elementarånder er immune overfor alle former for gifte der indtages, alkymistiske eliksirer, sejdbrygge og urter.

Begrebsforklaring

Der er en række begreber associeret med besværgelserne. Her er en forklaring af nogle af de mest brugte begreber.

Afstand: Hvor lang rækkevidde besværgelsen har.

Besværgelse: Generel betegnelse for en magi.

Bånd: Hvilken farve bånd, en buff skal bruge.

Effekt: Hvad besværgelsen gør.

Fokus: Hvilken genstand eller remedie, en druide skal være i kontakt med, når han kaster besværgelsen. F.eks. et Træ til besværgelsen Stå. Fokus er kun nødvendigt for druider.

Forbandelse: En besværgelse kastet af en Heks.

Formular: En besværgelse, kastet af en Troldmand.

Galder: En besværgelse, kastet af en Shaman.

Gokkel: Hvilken genstand/hvilket remedie, kasteren skal bruge som indikator til besværgelsen. F.eks. røde ris til Flammehav.

GT: Forkortelse for Gudetro. Den regeltekniske betegnelse for hvad præster og paladiner bruger til at

kaste deres besværgelser.

Hjerteslag: Betegnelse for den kraft Druider bruger til at kaste deres besværgelser.

Håndtegn: Hvilke håndtegn, en troldmand skal bruge for at udføre besværgelsen. Håndtegn er kun nødvendige for troldmænd.

Kald: En besværgelse kastet af en Druide.

Mana: Betegnelse for den kraft Troldmænd bruger til at kaste deres besværgelser.

Mirakel: En besværgelse kastet af en Præst eller Paladin.

Receptor: Den person, besværgelsen påvirker.

Skyggeskår: Nogen gange forkortet til Skår. Betegnelse for den kraft Hekse bruger til at kaste deres besværgelser.

Type: Hvilken slags besværgelse, det er.

Varighed: Hvor lang varighed besværgelsen har.

Uddybbende forklaringer

Hvad kan kastes i kamp og hvad kan ikke?

Besværgelser med **Type:** Ritual kan aldrig kastes i kamp, lige gyldigt hvad.



Hvad betyder ”i kamp”?

Man tæller som værende i kamp, når det ville lave et forstyrrende stop i spillet at skulle forklare en besværgelse eller evne. Man er således ”i kamp” når man jager heksen gennem byen, men er det ikke nødvendigvis fordi der er nogle der har trukket våben.

Immun overfor en besværgelse.

Når man bliver immun overfor en besværgelse, gælder det alle udgaver af den givne besværgelse. Dette betyder at en person der har Jernvilje aktiv er immun overfor alle besværgelser inden skolen mentalisme og således kan ignorere f.eks. besværgelsen Frygt, ligegyldigt om den er kastet af en heks, en mentalist, en morticist eller en helt fjerde.

Når man er immun overfor en eller flere besværgelser er det dog også at bemærke at besværgelser som Modstå Magi eller andre besværgelser der ville gøre en immun over for den første besværgelse ikke bliver ”opbrugt” af at en besværgelse man er immun overfor bliver kastet på en.

Besværgelsesliste

Besværgelser, der begynder med "A"

Afværge

Effekt: Kasteren annullerer en besværgelse rettet imod vedkommende selv, som ikke har **Afstand:** *Berøring*, er en *lysbesværgelse* eller *Destruktion*. Man kan ikke afværge besværgelser fra våben. Afværge skal kastes senest 3 sekunder efter den anden besværgelses udførelse.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Håndtegn: Magi; Blokke 2

Amok

Effekt: Receptor, som skal være frivillig, får 3 livspoint og bliver immun over for alt magi, men skal være i kamp hele tiden. Er han på noget tidspunkt ikke i kamp, mister han alle sine KP, falder til jorden og begynder at forbløde.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Buff; Mental, Magisk Beskyttelse

Bånd: Gråt

Animér Lig

Effekt: Kasteren animerer et antal zombier svarende til sin grad. For at en person kan animeres, skal han være død.

En zombie har 10 livspoint, kan hverken løbe eller tale, samt skal kæmpe langsommere end normalt. En zombie er Udød og underlagt reglerne der følger med.

Zombien skal enten sminkes eller havde drysset mel i hovedet, så man kan se, at den er udød.

Husk at instruere dine zombier til punkt og prikke, før de sættes i spil! Hvis en udød snyder på grund af manglende viden, er det dit ansvar! Ingen kan lide ninja zombier!

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Gokkel: Mel

Type: Formændring

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Binde; Død; Kontrol

Aura Af Vanhellig Magt

Effekt: Kasteren knækker et lilla knæklys og holder det op i luften i strakt arm. Så længe kasteren siger riten, virker besværgelsen. Præster, Paladiner og Druider kan ikke befinde sig indenfor fem meter af kasteren eller på nogen måde ramme vedkommende med magi. De kan dog godt ramme personen ved brug af afstandsvåben. Kasteren er desuden,

så længe han / hende messer immun til formularen Lysets Vrede.

Riten må ikke gentages men skal være original fra enden til anden.

Beskyttelse Mod Ondskab og Aura Af Vanhellig Magt ophæver hinandens effekt.

Afstand: kort

Type: Lysbesværgelse

Farve: Lilla

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Beskytte

Besværgelser, der begynder med "B"

Balancens Mur

Effekt: Kasteren tegner en lige linje af mel på jorden. Kasteren må højst tage 5 skridt når han tegner melstregen.

Intet kan opløse eller passere igennem denne linje, hverken folk, våben eller magi. Når de 10 minutter er gået, skal kasteren sørge for, at melstregen bliver visket helt ud.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Gokkel: Mel

Barkhud

Effekt: Receptor får 2 livspoint.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Brunt

Fokus: Et stykke bark

Barmhjertighed

Effekt: Receptor får evnen Førstehjælp, et niveau af evnen Lægekunskab, og 3 livspoint, men tæller som værende under påvirkning af besværgelsen *Fred*.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Hvid

Beskyttelse Mod Ondskab

Effekt: Kasteren knækker et gult knæklys og holder det op i luften i strakt arm.

Så længe kasteren siger riten, virker besværgelsen. Hekse, dæmonologer samt udøde kan ikke befinde sig indenfor fem meter af kasteren eller på nogen måde ramme vedkommende med magi. De kan dog godt ramme personen ved brug af afstandsvåben. Kasteren er desuden, så længe han / hende mæsser immun til formularen Destruktion.

Riten må ikke gentages men skal være original fra enden til anden.

Beskyttelse Mod Ondskab og Aura Af Vanhellig Magt ophæver hinandens effekt.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Type: Lysbesværgelse

- **Farve:** Gul

Gokkel: Et gult knæklys

Håndtegn: Fjerne; Mørke

Besættelse

Effekt: Kasteren lader en del af sin skygge tage bo i en frivillig person, der derefter er forstærket af skyggens tilstedeværelse.

Personen skal sminkes og godkendes af en arrangør. Den besatte mister alle sine egne evner, men har 15 livspoint og evnerne Mod, Rustningsbrug Læder, Rustningsbrug Metal, Styrke, Udholdenhed og samtlige våbenevner. Den besatte tager dobbelt skade af *Renhedens Klinge* og kan påvirkes af besværgelserne *Lysets Vrede* og *Kontrollér Udød*, samt tager skade af *Helbredelse* og *Håndspålæggelse*.

Den besatte tæller som om, heksen har kastet *Kontrollér Udød* med varighed på 1 cyklus på den.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff, Form-ændrende

Bånd: Sort

Blodsoffer

Effekt: Kasteren snitter sig i hånden og mister 2 livspoint, hvorefter receptor får 4 livspoint. Kasteren kan ikke bruge denne besværgelse hvis han ikke har 3 livspoint. Kasteren kan ikke genvinde disse livspoint, før besværgelsen er ophørt.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Hvidt

Blodpagt

Effekt: Som *Genoplivning*, men receptor tæller yderligere som var han under påvirkelse af *Kontrollér Person*, under kasterens kontrol, de næste 10 minutter. Dette gælder også selvom receptor normalt ville være immun overfor *Kontrollér Person*!

Varighed: Øjeblikkelig (10 minutter)

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Skabe; Liv; Binde; Kontrol

Blodrus

Effekt: Receptors "naturlige" livspoint (altså ikke fra rustning og magisk beskyttelse) fordobles, men han skal være i kamp hele tiden. Er han på noget tidspunkt ikke i kamp, mister han alle sine livspoint, og falder til jorden som var han nedkæmpet i kamp. Receptor skal være frivillig.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Buff; Mental, Magisk Beskyttelse

Bånd: Gråt

Besværgelser, der begynder med "C"

Charmér Person

Effekt: Receptor betragter kasteren som sin gode ven. Kasteren kan få receptor til at gøre ting for sig ved at formulere det som en forespørgsel. Receptor vil ikke gøre ting, der udsætter ham selv for direkte fare.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Scepteret

Besværgelser, der begynder med "D"

Dehydrere

Effekt: Den berørte begynder at dehydrere. dvs. at offeret mister 3 livspoint hver 5. minut. Denne skade kan ikke helbredes, så længe offeret er påvirket af Dehydrere. Denne besværgelse ophører med at virke, hvis offeret drikker væske.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Fokus: En tør kvist

Håndtegn: Fjerne; Vand

Destruktion

Effekt: Kasteren peger på personen, som dør. Destruktion kan ikke *Afværges* eller modstås med *Modstå magi*

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Pege

Gokkel: Et sort æg fyldt med teaterblod, som kvases i forbindelse med håndtegnet "Hævn."

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Fjerne; Liv; Hævn

Dræn Magisk Objekt

Effekt: Alt den mana, som ligger i en gyf, bliver permanent overført til kasteren, og alle gyffens effekter forsvinder. Kontakt en hovedarrangør, når denne besværgelse udføres. Hvis kasteren overstiger 150 % af sin naturlige mana, risikerer vedkommende at dø, eller blive påvirket på andre måder.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Tilkalde; Magi; Fjerne

Dræn Mana

Effekt: Kasteren dræner sin grad gange 5 (5 x grad) af receptors mana og overfører dem midlertidigt til sig selv. Effekten aftager efter en cyklus. Har receptor mindre end kasterens grad x 5 mana, drænes kun hvad vedkommende har tilbage. Har receptor ingen mana, får kasteren intet ud af at kaste denne besværgelse. Kasteren kan ikke overstige sin naturlige manabeholdning.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Fjerne; Magi

Duel

Effekt: Buffen kastes på to frivillige personer, som herefter skal kæmpe mod hinanden. Når duellen slutter, enten fordi udefrakommende påvirker kampen eller fordi den ene eller begge besvimer eller dør, genvinder begge parter alle livspoint som blev tabt i duellen. Såfremt kampen ender i den ene parts død, bliver denne straks genoplivet uden nogen som helst bivirkninger heraf.

Varighed: Permanent (til bevidstløshed eller død hos en deltager, eller til kampen bliver afbrudt)

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff

Bånd: Hvidt

Håndtegn: Tilkalde; Kontrol; Tårnet; Blokke 1; Binde

Dødens Fortrin

Effekt: Receptor får 4 livspoint, immunitet overfor besværgelserne Frygt og Smerte og kan påvirkes af Lysets Vrede, Kanalisér Guddommelig Kraft, Helbredelse, Genoplivning, Håndspålæggelse, Kontrollér Udød, Kontrollér Større Udød og Renhedens Klinge, som var han Udød.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Sort

Dødens Kys

Effekt: Kasteren skal ligge helt stille. Hvis spurgt, kan kasteren svare "ja" til at være død. Sanser liv ser dog igennem illusionen. Besværgelsen ophører, når kasteren bevæger sig.

Varighed: Indtil kasteren bevæger sig

Afstand: Ego

Håndtegn: Tilkalde; Død

Dødens Minde

Effekt: Receptor, som skal være levende, kan huske de sidste 20 minutter inden sin sidste død.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: En knogle

Håndtegn: Tilkalde; Død; Tanke

Dødens Mærke

Effekt: Så længe en person er påvirket af Dødens Mærke kan han påvirkes af evnen *Kanalisere Guddommelig Kraft* som var han Udød, mister livspoint fra *Renhedens Klinge* som var han udød og kan påvirkes af besværgelserne *Lysets Vrede* og *Kontrollér Udød*. Yderligere genvinder han ikke livspoint fra besværgelserne *Helbredelse*, *Håndspålæggelse* og *Nådegave*, men mister den tilsvarende mængde livspoint i stedet. Selv hvis receptor dør, vil besværgelsen fortsat have effekt.

Varighed: 3 måneder

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Skabe; Død; Binde

Besværgelser, der begynder med "E"

Dødsvind

Effekt: Alle der rammes af kakaopulveret dør øjeblikkeligt.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Gokkel: Kakaopulver

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Fjerne; Liv; Afstand

Ekspertise

Effekt: Den første besværgelse, som kasteren udfører efter at have brugt Ekspertise koster halv mana/Tro/GT at kaste.

Varighed: ½ time, eller indtil en besværgelse er kastet

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gult

Håndtegn: Tilkalde; Magi; Binde

Elementskjold

Effekt: Kasteren bliver immun overfor alle besværgelser, der ligger under troldmandsskolen elementalisme. Dette gælder altså også positive effekter, også selvom de kommer fra magiske genstande eller lignende.

Husk, at hvis der opstår tvivl om, hvorvidt en given besværgelse ligger under elementalisme, gås der ud fra det, der er til egen ulempe.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gult

Fokus: Jord, Vand, Aske eller en fjer.

Håndtegn: Jord; Ild; Luft; Vand; Beskytte

Endelig Hvile

Effekt: Kastes på et lig, der således ikke kan rejses som udød. Denne besværgelse bliver opløst, hvis liget bliver genoplivet.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Besværgelser, der begynder med "F"

Energiernes Krans

Effekt: Kasteren skaber et magisk Værn, der maks må have en diameter 5 meter, som kun virker mod udøde og besatte. Værnet kan på ingen måde opløses af en udød.

Varighed: Til kasteren forlader cirklen

Afstand: Berøring

Gokkel: Mel

Fjern Forbandelse

Effekt: Kasteren fjerner effekten af et blodsritual fra receptor. Kasteres skal være højere grad end vedkommende der kastede Blodsritualet for at kunne fjerne det.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Flammehav

Effekt: Alle, som bliver ramt af bare ét ris, mister 10 livspoint.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Gokkel: Røde ris

Fokus: Aske

Håndtegn: Skabe; Ild; Kontrol; Afstand

Flammeklinge

Effekt: Receptor kan påvirke dem han rammer med sit nærkampsvåben med besværgelsen Smerte en gang hvert femte minut. Effekten virker ikke, hvis slaget pareres af skjold eller våben.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Rødt

Håndtegn: Skabe; Ild; Binde

Flammernes Nøgle

Effekt: Kasteren kan ødelægge en lås på samme niveau som halvdelen af kasterens grad rundet ned. Dvs. en niv. 1 lås, hvis kasteren selv er 3. grad.

Dette fjerner ikke eventuelle fælder, som sidder på låsen!

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: Et stykke kul

Håndtegn: Tilkalde; Ild

Fordærv

Effekt: To minutter efter berøringen mister receptor 3 livspoint. Denne kan herefter ikke helbredes eller regenereres, før der er blevet kastet Renselse på receptor, eller hvis personen dør og bliver genoplivet. Fordærv kan ikke opløses af andre besværgelser end Renselse.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Forhekse

Effekt: Hver gang receptor hører et bestemt ord eller kort sætning, der fastsættes af kasteren, skal han tydeligt sige et ord eller sætning på højst fem ord, der også fastsættes af kasteren. F.eks. hver gang receptor hører "For Lyset" skal han sige "Men mest for mig!".

Bemærk: Forhekse har ikke nogen effekt så længe receptor er i kamp.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Lang

Type: Mental

Forkrøble

Effekt: Kasteren vælger en kropsdel, højre arm, venstre arm, højre ben eller venstre ben, på receptor. Den valgte kropsdel er ubrugelig indtil besværgelsen ophører.

Varighed: 2 minutter

Afstand: Pege

Fokus: En knogle

Form Følelser

Effekt: Receptor bliver overvældet af én af følgende følelser efter kasterens valg:

1) Vrede, 2) Sorg eller 3) Glæde

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Sind; Tåge

Forstå Sprog

Effekt: Kasteren kan læse det berørte dokument uden at have evnen. Find en hovedarrangør, når Forstå sprog kastes.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Fokus: En fjerpen

Fortryllet Smedje

Effekt: Når evnen Smede bruges på ambolten, tager alt arbejde på den halvt så lang tid som normalt. Altså kan man reparere rustninger på den halve tid, lave Runer (se Runesmedningsystemet) på halv tid osv.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Fortære

Effekt: Receptor får evnen Fortære.

Varighed: ½ time **Afstand:** Berøring **Type:** Buff

Bånd: Sort

Forøgede Følelser

Effekt: Den følelse, der er stærkest hos receptor, når besværgelsen kastes, bliver forstærket tifold.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Skabe; Tanke

Fred

Effekt: Receptor bliver ude af stand til at påføre andre smerte. Det vil sige., at han hverken kan kæmpe eller bruge nævekamp og kan ikke kaste besværgelser, på andre end sig selv. Hvis nogen angriber receptor, opløses Fred øjeblikkeligt.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Fredlysning

Effekt: Receptor skal befinde sig i en indviet kirke for præstens guddom. Receptor kan hverken påvirkes negativt med våben, magi eller berøringer (dette betyder også, at man ikke kan trække receptor ud af templet). Hvis receptor forlader kirken, ophører besværgelsen med at virke og aktiveres ikke automatisk igen, selvom personen vender tilbage til kirken. Receptor kan ikke kaste besværgelser, deltage i større ritualer eller kamp, mens han er påvirket af Fredlysning; dette betyder også, at han ikke kan stille sig i vejen for folk, som vil ind i kirken! Præsten kan ikke kaste Fredlysning på sig selv og kan kun have én Fredlysning aktiv ad gangen.

Fredlysning kan kun bruges 2 gange hver cyklus.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff

Bånd: Hvid

Fredsplads

Effekt: Kasteren markerer en plads med en cirkel af mel med højst 10 meters diameter. Det er ikke muligt at kæmpe, bruge nævekamp eller kaste besværgelser på folk indenfor pladsen. Alle, der opholder sig inden for pladsen, er påvirket af besværgelsen Fred. Fredsplads opløses, hvis kasteren forlader cirklen.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Gokkel: Mel

Fremkalde Følelser

Effekt: Kasteren drikker alkoholen og berører så receptor. Der findes tre måder at bruge denne besværgelse på:

- 1) Had – Kasteren vælger en person, som receptor nu vil gøre alt i sin magt for at dræbe.
- 2) Jalousi – Kasteren vælger en genstand eller person, som receptor vil gøre alt for at fjerne fra sin nuværende "ejer."
- 3) Loyalitet – Receptor vil gøre alt for kasteren, også selvmord. Offeret vil aldrig forråde kasteren.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Gokkel: Et glas alkohol.

Håndtegn: Tilkalde; Sind; Binde

Fremkalde Elemententitet

Effekt: Kasteren bliver til en elemententitet. Typen afhænger af rituallet, som kasteren bruger. Opskrifterne skal findes i spil. Kasteren vælger selv hvornår han vil fordrive elemententiteten fra sin krop igen. Dog vil kasteren ikke kunne kaste besværgelsen igen i så mange dage som han sidst havde den aktiv. Hvis man altså har haft en entitet i 2 måneder, vil man ikke kunne fremkalde en entitet de næste 2 måneder.

Fremkalde Elemententitet skal overvåges af en mester hver gang den bruges – også selvom det er en opskrift kasteren har brugt før. Kasteren skal sminkes som elementet efter besværgelsen er blevet kastet. Denne sminke skal godkendes af en spilmester.

Varighed: Indtil kasteren vælger at fjerne sminken. Hvis samme form holdes i over 3 måneder skal

mesterbunkeren kontaktes.

Afstand: Ego

Type: Ritual, Buff, Form-ændrende

Bånd: Ild = Rød **Jord** = Brunt **Vand** = Grønt **Luft** = Blåt

Håndtegn: Tilkalde; Jord/Vand/Ild/Luft; Binde

Fremman Elementvæsen

Effekt: Receptor, der skal være frivillig, skal sminkes og godkendes af en mester. Handsker, der kan bruges som våben, er en del af kostumekravet. Elementvæsener kan kontrolleres med besværgelsen *Kontrollér Elementvæsen* og mister alle sine normale evner, men får nogle nye svarende til sit element og er af typen "elementarånd".

Kasteren vælger elementvæsnets element: Elementånder kan bruge våben såfremt de får de pågældende evner fra det valgte element. Elementalisten kan maksimalt have halvdelen af sin grad i aktive elementånder.

Såfremt kasteren selv vælger at gøre sig til elementvæsen kan vedkommende ikke have andre elementvæsener aktive. Hvis kasteren laves til elementvæsen imens vedkommende har aktive elementånder, opløses de daværende aktive elementvæsener.

Ild: 10 livspoint. Koordination 2, Våbenbrug og "2våbenbrug. Har evnen "Nyrestød" fra krigersystemet. Immunitet overfor Ildkugle og Flammehav.

Jord: 15 livspoint. Koordination 1, Styrke, Våbenbrug, Skjold, 2håndsvåbenbrug. Har evnen "Troldeslag" fra ikke-magibrugersystemet. Kan bruge besværgelsen Statue som evne. Når et jordelement er gået ud af Statue, går der 5 minutter, før det må aktivere Statue igen. Immunitet overfor Jordskælv.

Vand: 15 livspoint. Koordination 1, Våbenbrug, Kvæle niv. 1 og Lægekundskab niv. 3 og kan bruge besværgelsen Helbredelse 10/cyklus.

Luft: 10 livspoint. Koordination 2, Våbenbrug og Afstandsvåben. Kan bruge besværgelsen Vindens Vej som evne 10/cyklus. Er konstant under påvirkning af besværgelsen Projektivværn. Immunitet overfor Vindstød, Jordskælv og Kuglelyn.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff, Form-ændrende

Bånd: Ild = Rød **Jord** = Brunt **Vand** = Grønt **Luft** = Blåt

Håndtegn: Tilkalde; det pågældende element (ild, jord, vand eller luft); Binde

Besværgelser, der begynder med "F"

Frygt

Effekt: Receptor skal flygte fra kasteren, til han ikke længere kan se kasteren.

Bemærk: Der er visse evner, der gør en immun overfor denne besværgelse.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Pege

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Magtens Sværd; Påvirke

Besværgelser, der begynder med "G"

Gemme

Effekt: Hvis andre forsøger at søge (Se Grundsystemet) personen, der er påvirket af Gemme, tager det 30 sekunder længere end normalt.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gråt

Fokus: En sort sten

Håndtegn: Skabe; Tåge

Genoplivning

Effekt: Receptor bringes tilbage fra de døde med alle sine livspoint. Personen kan ikke bruge nogen kamp- eller visdomsevner i 15 minutter efter at være blevet genoplivet.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Fokus: En knogle

Håndtegn: Skabe; Liv; Binde

Genopstandelse

Effekt: Kasteren kan næste gang han dør, efter 5 minutter, rejse sig og offgame gå tilbage til stedet hvor han kastede Genopstandelse.

Her vil han så genoplive, som af besværgelsen Genoplivning.

Han kan ikke bruge kamp - eller visdomsevner (såsom at kæmpe eller kaste besværgelser) i 30 minutter efter han er genopstået.

Genopstandelse ophører med at virke efter kasteren har været død, og er genopstået én gang.

Kasteren skal lave en lille note om hvor han har kastet denne besværgelse når han kaster den. Mister han sedlen, virker Genopstandelse ikke!

Dette Mirakel kan kun kastes 2 gange per cyklus!

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Ego

Type: Ritual

Giftens Finger

Effekt: Kasteren sender en gift, han selv har indtaget, videre til receptor.

Receptor tæller herefter som han lige havde indtaget giften. Kasteren skal berøre bar hud. Virker kun med gifte, der indtages.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Giftgave

Effekt: Kasteren forvandler en væske til én dosis valgfri gift fra Giftsystemet. Denne besværgelse kan højst bruges to gange om dagen.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Giftmodstand

Effekt: Hvis receptor indtager en gift, bliver denne øjeblikkeligt neutraliseret. Receptor er altså immun overfor alle gifte, men kan ikke benytte besværgelsen Giftens Finger.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gult

Giraks Velsignelse

Effekt: Receptor får 2 niveauer af evnen Lommetyveri, til et maksimum af 4.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Sort

Glemsel

Effekt: Receptor glemmer alt, hvad der er sket indenfor de sidste 10 minutter.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Tågen

Guddommelig Visdom

Effekt: Efter 15 minutters meditation kan kasteren stille en hovedarrangør et Niraham-relateret spørgsmål. Bliver kasteren afbrudt under sin meditation, mislykkes besværgelsen, og han må starte forfra.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Type: Ritual

Gyldent Syn

Effekt: Den påvirkede person reducerer tiden det tager at søge en person (Se Grundsystemet) med 30 sekunder.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Håndstegn: Fjerne; Tågen; Sanser; Magi

Besværgelser, der begynder med "H"

Heksens Våben

Effekt: Receptor kan ikke skade kasteren med nogen fysiske midler – hverken med våben, nævekamp eller lignende.

Specielle evner fra Krigersystemet eller lignende har stadig effekt på kasteren.

Varighed: ½ time

Afstand: Pege

Helbredelse

Effekt: Receptor genvinder livspoint svarende til kasterens grad (dvs. 6 livspoint for 6. grad). Det tager 30 sekunder at kaste Helbredelse.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Hellig Brynje

Effekt: Receptor får 5 livspoint

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Liv: hvid, Mørke: sort

Håndtegn: Tilkalde; Mørke/Liv; Beskytte; Binde

Helligdom

Effekt: Når denne besværgelse er kastet i et tempel, kan ingen uden evnen Kanalisere Guddommelig Kraft og samme tro som kasteren bære våben i templet, uden at falde sammen i smerte. Denne smerte-effekt kan man aldrig blive immun overfor.

Denne besværgelse ophører med at virke, hvis kasteren forlader templet. Når kasteren kaster denne besværgelse, skal han sætte et papir ved indgangen der beskriver effekten.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Gokkel: Helligt Symbol (skal hænges i tempel åbningen)

Hjemkald Skyggevæsen

Effekt: Kasteren opløser én Forbandelse, som han selv kastede tidligere. Forbandelsen skal stadig være aktiv, når Hjemkald Skyggevæsen kastes. Alle forbandelser kan hjemkaldes, undtagen dem med varighed "øjeblikkelig."

Kasteren får det samme antal skår tilbage, som det kostede at kaste Forbandelsen, men dens effekt forsvinder også fra offeret (hvilket kasteren selv er ansvarlig for at fortælle den påvirkede).

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Hvælving

Effekt: Den første formular, som kasteren bruger efter at have kastet Hvælving, behøver hverken rite eller håndtegn og koster ingen mana, hvis formularen ligger på 3. grad eller derunder. Kastes der en formular fra en højere grad, går Hvælving's effekt tabt.

Varighed: ½ time, eller indtil man kaster en formular.

Type: Ritual, buff

Afstand: Ego

Håndtegn: Tilkalde; Magi

Bånd: Gult

Hypnose

Effekt: Der findes to versioner af denne besværgelse:

- 1) Receptor mister al erindring om de sidste 10 minutter, hvorefter kasteren indsætter en ny version af, hvad der er hændt. Receptor vil tro på denne version, til vedkommende ser konkrete beviser for, at Valbyparkens Besværgelsesliste 24.4

dette ikke er sket.

2) Receptor genvinder den hukommelse, som vedkommende havde mistet grundet Glemsel.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Skabe; Tåge

Hævneren

Effekt: Denne buff gør som udgangspunkt intet, men hvis receptor bliver angrebet med våben eller magi kan han aktivere Hævneren.

Når hævneren er aktiveret, vare den 5 minutter, hvorefter den bliver opløst.

Når Hævneren er aktiveret, kan receptor påvirke den næste han rammer med sit nærkampsvåben med besværgelsen Forkrøble og ignorerer den næste besværgelse, han rammes af.

Varighed: ½ time / 5 minutter (se effekt)

Afstand: Ego

Type: Ritual; Buff

Bånd: Gult

Håndspåbyggelse

Effekt: Kasteren kan overføre et antal af sine egne livspoint til receptor.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: Vand

Håndtegn: Tilkalde; Liv; Fjerne; Mørke

Besværgelser, der begynder med "I"

Identificere

Effekt: Kasteren lærer alt om et magisk objekt. Denne information kan læses på gyfkortet eller fortælles af en hovedarrangør.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Sanser; Sind; Scepteret

Ildkugle

Effekt: Kasteren smider en ildkugle, og den første som rammes mister 5 livspoint. Hvis den forsøges pareret med skjold eller våben, mister man stadig livspoint.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Gokkel: En skumbold eller lignende som er udsmykket, så den ligner en ildkugle

Fokus: Aske

Håndtegn: Tilkalde; Ild; Afstand

Isform

Effekt: Kasterens får 3 livspoint og mister kun livspoint hvis han rammes i kroppen. Kasteren kan ikke kaste nogen besværgelser, så længe Isform er aktiv.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Grønt

Fokus: Vand

Håndtegn: Tilkalde; Vand; Binde; Beskytte

Iskugle

Effekt: Kasteren smider en iskugle, og den første som rammes kan ikke bevæge sine fødder i 30 sekunder.

Fokus: Vand

Gokkel: En skumbold eller lignende som er udsmykket, så den ligner en iskugle

Håndtegn: Tilkalde; Vand; Afstand

Besværgelser, der begynder med "J"

Jernvilje

Effekt: Kasteren bliver immun overfor alle besværgelser, på troldmandsskolen mentalismes besværgelsesliste. Dette gælder altså også positive effekter, også selvom de kommer fra magiske genstande eller lignende.

Husk, at hvis der opstår tvivl om, hvorvidt en given besværgelse ligger under mentalisme, gås der ud fra det, der er til egen ulempe.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gråt

Fokus: Et stykke jern

Håndtegn: Sind; Hyrden; Tårnet

Jordens Velsignelse

Effekt: Kasteren mister ikke livspoint af at blive ramt i benene. Besværgelsen opløses, hvis kasteren tager mere end et skridt fra sin position.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Ego
Type: Buff
Bånd: Brunt
Fokus: Jord

Jordskælv

Effekt: Alle, der hører kasteren råbe "Jordskælv", skal vælte om på jorden og kan ikke rejse sig i 10 sekunder.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Fokus: Jord

Håndtegn: Afstand; Kontrol; Blokke 2; Jord

Besværgelser, der begynder med "K"

Klarsind

Effekt: Kasteren indtager en bedende position og messer til sin gud i 30 sekunder, hvorefter effekten sætter ind. Så længe kasteren forbliver i denne stilling og messer, er vedkommende immun overfor al våbenskade og alle besværgelser. Klarsind fjerner ikke effekter og besværgelser, som kasteren allerede er påvirket af.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Type: Ritual; Buff

Bånd: Hvidt

Klippetstyrke

Effekt: Kasteren får evnerne Styrke og 2håndsvåbenbrug.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Brunt

Håndtegn: Tilkalde; Jord

Kommando

Effekt: Kasteren tvinger én person til at udføre én af disse kommandoer på stedet i 30 sekunder:

1) Knæl

2) Klap

Receptor kan kun være påvirket af én af disse effekter af gangen.

Varighed: 30 sekunder

Afstand: Pege

Type: Mental

Fokus: Et stykke jern

Håndtegn: Sind; Kontrol; Magtens Sværd; Påvirke

Konjuration

Effekt: Konjuration skal kastes indenfor 10 sekunder efter, at kasteren har påvirket sig selv med en buff. Denne buffs varighed fordobles.

Konjuration kan ikke forlænge buffs med varighed på én cyklus eller derover.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Håndtegn: Skabe; Magi

Kontrollér Elementvæsen

Effekt: Kasteren får kontrol over en elementarånd, som skal adlyde kasterens ordrer.

Varighed: ½ time

Afstand: Pege

Håndtegn: Sind; Kontrol; og tegnet for det pågældende element (Jord, vand, ild eller luft); Påvirke

Kontrollér Person

Effekt: Kasteren bøjer metallet under udførelsen af besværgelsen; det samme stykke metal kan ikke genbruges. Receptor bliver en tom skal og mister sin frie vilje. Vedkommende kan intet foretage sig ud over det, som kasteren giver ordrer til. Receptor vil dog ikke kaste sig direkte i døden. Receptor vil kunne huske alle sine handlinger, som så han dem gennem en fremmedes øjne.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Scepteret; Magtens Sværd

Kontrollér Større Udød

Effekt: Kasteren får kontrol over en større udød, som skal adlyde alle kasterens ordre. Man kan kun være påvirket af en Kontrollér Større Udød, kastes en ny, ophæves den gamle. En udød troldmand kan ikke kaste denne besværgelse på sig selv. Ophæves ikke af Opløse eller Renselse.

Varighed: en cyklus

Afstand: Pege

Håndtegn: Kontrol; Tårnet; Død; Binde; Hyrden; Påvirke

Kontrollér Udød

Effekt: Kasteren får den totale kontrol over en mindre udød eller en besat, som skal adlyde alle kasterens ordrer.

Varighed: ½ time

Afstand: Pege

Håndtegn: Binde; Kontrol; Død; Påvirke

Kraftslag

Effekt: Receptor påvirker den første person der rammes af dennes nærkampsvåben med besværgelsen Vindstød.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gult

Krigsråb

Effekt: Kasteren skal holde en brandtale, som afsluttes med et krigsråb, som kasteren selv bestemmer, eksempelvis "For Nimar, for lyset". Derefter får kasteren 3 livspoint og evnen Mod.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Kort

Type: Buff, Magiske Beskyttelse

Bånd: Hvidt

Krigens Gave

Effekt: Kasteren vælger 10 frivillige personer indenfor sin synsvidde, som bliver påvirket af besværgelsen Større Velsignelse. Kasteren kan ikke selv påvirkes af Større Velsignelse, før Krigens gave er udløbet. Kasteren kan ikke have mere end en krigens gave aktiv af gangen.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Kort

Type: Buff

Bånd: Gult

Kuglelyn

Effekt: Receptor mister 3 Livspoint.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Pege

Gokkel: Mel, der kastes op i luften.

Fokus: En fjer

Håndtegn: Skabe; Luft; Hævn

Besværgelser, der begynder med "L"

Ligevægt

Effekt: Receptor vælger at komme under påvirkning af enten Elementskjold, Negativ Energi Immunitet eller Jernvilje. Receptor kan ikke på nogen måde beskytte sig imod besværgelser, som ligger under de to trolldmandsskoler, som han ikke er beskyttet imod.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gul = Elementskjold; hvid = Negativ Energi Immunitet; grå = Jernvilje

Livets Håb

Effekt: Receptor, som er død eller besvimer, rejser sig med 2 livspoint. 2 minutter senere falder receptor om igen, også selvom vedkommende har fået flere livspoint tilbage. Man kan dog ikke deltage i den samme kamp som man blev nedkæmpet i.

Varighed: 2 minutter

Afstand: Berøring

Håndtegn: Skabe; Liv; Binde

Livets Kys

Effekt: Kasteren slører en udød, så man ikke kan se, at receptor er død: Altså skal personen ikke sminkes eller have mel i hovedet. Livets Kys virker ikke på større udøde. Hverken Førstehjælp eller Sanser Liv ser igennem Livets kys.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Liv; Binde

Livsdræn

Effekt: Receptor mister 5 livspoint. Kasteren genvinder selv 5 livspoint. Kasteren genvinder ikke nogen livspoint, hvis receptor har mistet sine livspoint i forvejen, er immun overfor besværgelsen eller er død. Livsdræn kan ikke bruges i kamp.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Fjerne; Liv

Lys

Effekt: Kasteren må bruge en lygte eller en anden lyskilde, som skal være rollespilsvenlig. Hvis kasteren f.eks. bruger en lygte, skal den være kamufleret, så den ligner en stav eller lignende.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Gokkel: En hvid lyskilde, maskeret til at være ingame

Håndtegn: Fjerne; Mørke

Lysets Vrede

Effekt: Receptor, som skal være udød, dæmon, eller besat mister 15 livspoint. Lysets Vrede kan ikke *afværges*, men *modstå magi* virker.

Bemærk, at der er visse evner der kan gøre udøde immune.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Pege

Håndtegn: Tilkalde; Liv; Fjerne; Mørke; Hævn

Lysets Velsignelse

Effekt: **Kasteren** vælger 10 frivillige personer, som bliver påvirket af Renhedens Klinge. Kasteren kan ikke selv påvirkes af Renhedens klinge før Lysets Velsignelse er udløbet.

Varighed: ½ time

Afstand: Kort

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Løfte

Effekt: Receptor, som skal være frivillig, aflægger et løfte ved afslutningen af besværgelsen, som vedkommende herefter skal opretholde efter bedste evne.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Mental

Løgn

Effekt: Receptor bliver lystløgner.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Berøring

Løslad Naturens Kraft

Effekt: Kasteren får evnen Udholdenhed og 3 livspoint. Besværgelsen kan kun kastes i en druidelund.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Gult

Fokus: Druidelund

Låne Sprog

Effekt: Kasteren vælger et af de sprog receptor kan Læse/Skrive. Kasteren tæller herefter som havene evnen Læse/Skrive [det pågældende sprog], så længe formularen er i effekt.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Ego

Type: Ritual; Buff

Bånd: Gråt

Håndtegn: Tilkalde; Tanke; Binde

Besværgelser, der begynder med "M"

Magisk Ladning

Effekt: Kasteren lagrer en formular, som han kaster lige efter Magisk ladning, i en genstand. Kasteren vælger et ord eller en sætning, som aktiverer ladningen, men det må ikke være det samme som besværgelsens navn. Når bæreren af den magisk ladede genstand siger ordet/sætningen med den hensigt at kaste den lagrede besværgelse, udløses den. Selvom genstanden indeholder flere af den samme ladning, udløses kun én ad gangen. Man kan kun aktivere én ladning i minuttet: Bemærk dog, at denne regel ikke gælder for gyffer – de har ingen "fladtid". Man kan ikke lagre besværgelser af **Type:** Ritual, med denne besværgelse.

Magiske Ladninger med besværgelsere Destruktion, Fremkalde Følelser og Flammehav, kan kun bruges, hvis de

gøres permanente (se Nexus)

Varighed: 1 cyklus, eller indtil besværgelsen bliver udløst

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Tilkalde; Magi; Binde

Magisk Lås

Effekt: Kasteren kan forsegle en dør eller lås med magi. Denne kan nu kun åbnes af kasteren selv eller ved at opløse Magisk lås.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Håndtegn: Magi; Blokke 1; Tårnet

Magisk Renselse

Effekt: Fjerner enhver magisk, ikke-permanent effekt fra en genstand (kan ikke bruges på personer).

Magisk renselse bruges også til at rense genstande, som skal fortrylles.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Fjerne; Magi

Manabeholder

Effekt: Kasteren lægger et permanent antal mana i en krystal og kontakter mesterbordet. Nu kan alle lægge mana i beholderen eller hente mana fra den, hvis de ved, at manaen er der. Mesterbordet skal kontaktes hver gang der lægges mana i, eller hentes mana fra Manabeholderen.

En manabeholder kan kun ødelægges med besværgelsen Dræn Magisk Objekt.

Man kan aldrig tvinges til at lægge mana i en manabeholder, ved brug magi eller lignende – personen skal gøre det af egen fri vilje.

Bemærk: Det er ikke muligt for en person, at lægge mana han allerede har brugt, i en manabeholder! Altså, hvis eksempelvis en Trolldmand har brugt 10 midlertidige mana på at kaste Sløring, kan han ikke lægge de samme 10 mana, bare brugt permanent denne gang, i Manabeholderen.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Skabe; Kontrol; Binde; Magi

Manabro

Effekt:

Både kaster og receptor skal være frivillig.

Kaster vælger at modtage eller overføre et valgfrit antal midlertidig mana til/fra receptor. Hverken receptor eller kaster kan komme over sin naturlige managrænse på denne måde.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Håndtegn: Magi; Påvirke; Binde

Manipulation

Effekt: Kasteren giver én direkte ordre, som receptor skal udføre. Personen kan dog ikke tage stilling til noget. Altså virker, "Nik, hvis du er heks" ikke, men "Fortæl alle på kroen, at du er heks" fungerer. "Gå ned på kroen og fortæl alle, at du er heks," virker heller ikke, fordi det er to ordrer: Altså skal receptor kun følge den første ordre; "Gå ned på kroen". Ordren kan ikke få receptor til at bringe sig selv i livsfare. Receptor kan bagefter huske alt og at han fik en pludselig lyst til at udføre ordren.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Tanke; Scepteret; Magtens Sværd

Masse Genoplivning

Effekt: Kasteren laver en mel cirkel rundt om en gruppe lig, som maksimum må bestå af lige så mange døde folk, som kasterens grad. Når besværgelsen er kastet bliver de alle påvirket af Genoplivning.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Gokkel: Mel

Massecharmér

Effekt: Kasteren knækker sit knæklys og holder det op i strakt arm. Alle, som ser lyset, bliver venligt stemt overfor kasteren og kan ikke skade vedkommende på nogen måde. Besværgelsen har kun effekt, så længe kasteren siger ritet, som skal være original fra enden til anden: Dvs. ingen gentagelser.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Kort

Type: Lysbesværgelse; Mental

Lys: Blåt

Gokkel: Blåt knæklys

Håndtegn: Tanke; Scepteret; Hyrden

Mental Styrke

Effekt: Receptor får evnen Styrke.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gråt

Håndtegn: Skabe; Tanke; Binde

Messe

Effekt: Efter en gudstjeneste på mindst 10 minutter kan kasteren bruge Messe på sine tilhørere og herefter kaste en berøringsbesværgelse eller buff på 4. grad eller under, som kasteren i forvejen besidder. Både Messe og den valgte besværgelse/buff koster normal GT, men besværgelsen/buffen påvirker alle tilhørerne i stedet for kun én person.

Varighed: Som den valgte besværgelse

Afstand: Kort

Mod

Effekt: Receptor får evnen Mod.

Varighed: ½ time **Afstand:** Berøring **Type:** Buff

Bånd: Gråt

Håndtegn: Beskytte; Tanke

Modstå Magi

Effekt: Modvirker den næste besværgelse, som bliver kastet på receptor, som denne ikke er immun overfor. Dette gælder både positive såvel som negative effekter. Virker ikke mod *lysbesværgelser* eller *Destruktion*, men disse besværgelser opløser heller ikke Modstå Magi. Modstå Magi virker efter en eventuel Afværge- besværgelse er kastet eller ej.

Varighed: ½ time, eller indtil man rammes af en besværgelse

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gult

Håndtegn: Magi; Blokke 2; Binde

Munkesegl

Effekt: Forsegler et tempels indgang for indtrængende druider, hekse, udøde og shamaner. Er druiden, heksen den udøde eller shamanen samme – eller højere grad som præsten, kan han godt gå igennem. Når denne besværgelse er kastet skal der hænges en seddel ved templets indgang hvorpå der står besværgelsens effekt, samt kasterens grad.

Hvis kasteren forlader templet, ophører besværgelsen med at virke.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Gokkel: Helligt symbol (skal hænges i indgangen til templet)

Mørkets Gitter

Effekt: Forsegler en heksecirkels indgang for indtrængende druider, paladiner og præster. Er druiden, paladinen eller præsten samme eller højere grad end kasteren, kan vedkommende godt gå igennem. Når denne besværgelse er kastet, skal der hænges en seddel ved cirkelns indgang, hvorpå der står besværgelsens effekt, samt kasterens grad.

Hvis kasteren forlader stencirklen, ophører Mørkets Gitter med at virke.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Besværgelser, der begynder med "N"

Naturlig Balance

Effekt: Receptor kureres for alle sygdomme og gifte op til kasterens grad.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: Vand

Negativ Energi Immunitet

Effekt: Kasteren bliver immun overfor alle besværgelser, der ligger under troldmandsskolen morticisme. Dette gælder altså også positive effekter, også selvom de kommer fra magiske genstande eller lignende. Husk, at hvis der opstår tvivl om, hvorvidt en given besværgelse ligger under morticisme, gås der ud fra det, der er til egen ulempe.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Håndtegn: Mørke; Liv; Beskytte

Nexus

Effekt: Gør en magisk ladning permanent. Dvs., at hvis der kastes Magisk Ladning og derefter en besværgelse i et objekt og til sidst Nexus, kan objektet nu permanent kaste den pågældende besværgelse én gang i cyklussen. Nexus binder manaen fra alle de kastede besværgelser, dvs. Magisk Renselse, Magisk Ladning, den valgte besværgelse og Nexus, i genstanden permanent. Lige gyldigt hvad, betales der altid den fulde manapris for alle besværgelserne – også selvom de er kastet fra en skriftrulle eller via Ekspertise eller lignende.

En hovedarrangør skal kontaktes, når Nexus kastes. Se Troldmandssystemet for nærmere regler for gyffer.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Binde; Magi

Nådegave

Effekt: Receptor genvinder dobbelt livspoint fra enhver effekt, der genvinder livspoint.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Hvid

Besværgelser, der begynder med "O"

Omtumlet

Effekt: Receptor bliver forvirret og omtåget, og skal rollespille dette indtil besværgelsen ophører.

Varighed: 15 minutter

Afstand: Pege

Ophæv Blodets Magt

Effekt: Kasteren opløser ét blodsritual, der ikke er permanent, ikke har varighed "øjeblikkelig" og ikke er kastet af en magibruger af højere grad end kasteren selv.

Blodsritualet skal stadig være aktivt, når Ophæv Blodets Magt kastes.

Hvis kasteren selv har kastet blodsritualet, får han det samme antal skår tilbage, som det kostede at kaste blodsritualet.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Ophøjelse

Effekt: Kasteren tegner sin guds symbol i panden på receptor, som skal være af samme tro som kasteren. Receptors livspoint stiger til dennes race maksimum, påvirkes af Regeneration og bliver immun overfor Livsdræn. Kasteren kan kun have én Ophøjelse aktiv ad gangen. Hvis receptor frivilligt og vidende angriber en person af præstens tro, ophører Ophøjelse øjeblikkeligt. Kasteren kan ikke bruge Ophøjelse på sig selv.

Varighed: 1 cyklus eller til præsten beder guddommen om at fjerne Ophøjelse fra receptor.

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff, form-ændrende

Bånd: Hvid

Opløse

Effekt: Én magisk effekt fjernes, så længe den ikke er permanent, er et blodsritual eller kastet af en magiker af samme eller højere grad end kasteren selv. Ønsker kasteren at opløse en buff, skal han først vide, hvilken buff det er (Se Sanse magi).

Besværgelserne Animér Lig, Besættelse, Fremman Elementvæsen, Fremkald Elemententitet og Ophøjelse kan heller ikke fjernes med Opløse.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Håndtegn: Fjerne; Magi

Oprigtigt Vidnesbyrd

Effekt: Receptor skal komme med en påstand, hvorefter kasteren bruger Oprigtigt vidnesbyrd. Kasteren skal have at vide, om receptor på nogen måde er blevet tilskyndet til at give den påstand under effekt af magi, f.eks. Charmér person, Manipulation, Sjælekontrakt, en Kontrollér-besværgelse eller lignende effekter.

Afstand: Berøring

Varighed: Øjeblikkelig

Ordets Forbandelse

Effekt: Lagrer besværgelsen Manipulation i en bog, kiste, skriftrulle eller lignende. Den bliver udløst, hver gang objektet åbnes af en anden end kasteren. Effekten skrives ned, så den er det første, personen som åbner objektet ser.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Håndtegn: Binde; Magi; Hævn

Besværgelser, der begynder med "P"

Pinsel

Effekt: Receptor skal være immobiliseret. Kasteren berører receptor, som rammes af 30 sekunders intens smerte. Herefter kan kasteren stille ét spørgsmål, som receptor skal svare ja eller nej til. Receptor skal svare sandt, medmindre vedkommende har evnen Udholdenhed.

Varighed: Øjeblikkelig

Projektilværn

Effekt: Kasteren mister kun 1 livspoint, når han bliver ramt af afstandsvåben i kroppen.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Blåt

Håndtegn: Luft; Beskytte

Besværgelser, der begynder med "R"

Regeneration

Effekt: Kasteren genvinder 1 livspoint hvert femte minut, hvor man ikke er i kamp, eller mens der foregår kamp i nærheden. Besværgelsen ophører med at virke, hvis kasteren dør.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Fokus: En hvid sten

Håndtegn: Binde; Liv

Renhed

Effekt: Receptor bliver immun overfor alle besværgelser der kastes på ham. Receptor kan heller ikke være påvirket af andre buffs.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Fokus: En hvid sten

Renhedens Klinge

Effekt: Receptors nærkampsvåben tæller som tohåndsvåben overfor udøde og dæmoner. Dette virker kun hvis spilleren, der er påvirket af besværgelsen, højt og tydeligt proklamerer overfor den udøde eller dæmonen at hans våben er fortryllet således. Dette behøver man dog ikke afbryde spillet for at gøre.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Hvidt

Fokus: En hvid sten

Håndtegn: Tilkalde; Liv; Binde

Renselse

Effekt: Fjerner alle besværgelser der er kastet på receptor, eller et Værn, hvis de er kastet af en person af samme eller lavere grad end kasteren. Renselse kan ikke fjerne effekter med **Varighed:** Permanent og heller ikke besværgelserne Animér Lig, Besættelse, Fremman væsen, Fremkald Elemententitet eller Ophøjelse.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Besværgelser, der begynder med "S"

Sanse Liv

Effekt: Receptor skal svare sandt på, om vedkommende er levende eller død. Sanseliv ser igennem Dødens Kys.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: Blad fra et træ

Håndtegn: Sanser; Liv

Sanser Magi

Effekt: Receptor skal fortælle kasteren, hvilke buffs og andre magiske effekter vedkommende er påvirket af, og om personen har nogen magiske objekter på sig (men ikke hvor mange, hvilke eller hvor). Sanser magi fortæller også, om et objekt er magisk, hvis den kastes på genstanden. Sanser magi kan ikke opfange blodsritualer og dæmongaver.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Håndtegn: Sanser; Magi

Sanser Mén

Effekt: Kasteren får kendskab til alle negative effekter, som påvirker receptor, samt disses tilbageværende varighed. Receptor vurderer selv, om en effekt er negativ.

Varighed: Øjeblikkeligt

Afstand: Berøring

Sanser Tro

Effekt: Receptor skal svare sandt på, hvilken tro han har. Hvis receptor ikke har nogen tro, svares der blot "ingen".

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Selvopofrelse

Effekt: Kasteren overtager de negative magiske effekter fra receptor, som kasteren selv ønsker. Receptor definerer selv, hvilke effekter, der er negative. Hvis kasteren selv er immun overfor en negativ effekt igennem en evne, ikke igennem en anden besværgelse, forsvinder den negative effekt. Effekternes varighed forbliver uændret, når de flyttes fra receptor til kaster. Receptor skal være levende.

Varighed: Til de negative effekter udløber

Afstand: Berøring

Sikret Helligdom

Effekt: Ingen, der ikke deler den tro templet er indviet til, kan træde ind i templet. Skulle en person der ikke følger samme tro blive genoplivet i templet vil personen føle en enorm smerte. Dette vil være vedvarende, indtil personen kommer ud af templet. Denne smerte kan man ikke modstå på nogen måde. Sikret Helligdom ophører hvis kasteren forlader templet. Når denne besværgelse er aktiv, skal der hænge

et helligt symbol for den pågældende gud i indgangen og der skal sidde en seddel ved siden af indgangen der beskriver effekten af denne besværgelse.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Gokkel: Helligt Symbol (skal hænges i indgangen til templet)

Sindslås

Effekt: Receptor kan ikke bruge nogen former for visdomsevner eller magi.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Håndtegn: Kontrol; Sind; Binde; Tågen

Sjette Sans

Effekt: Kasteren bliver immun overfor evnerne Bonk, Lommetyveri og Snigmord niv 2, men får stadig 1 i skade i kroppen fra Snigmord.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gråt

Sjælebod

Effekt: Når Sjælebod er kastet, kan kasteren med det samme kaste besværgelsen Destruktion uden rite, gokkel og fokus og uden at betale Skår for den, men dør også selv øjeblikkeligt efter.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Sjælevandring

Effekt: Kasteren udfører et ritual et givent sted indenfor spilområdet og skriver navnet på stedet ned på en lap papir (f.eks. "midt i Midterskoven" eller "lige bag kroen"). Dette koster ikke mana. Kasteren kan på ethvert tidspunkt senere på dagen kaste Sjælevandring, hvorefter vedkommende tager hånden på hovedet for at vise, at personen er offgame, og går direkte hen til stedet, hvor ritualet blev udført, hvor han genopstår. Kasteren kan ikke bruge kamp –eller visdomsevner i 10 minutter efter han er genopstået. Sjælevandring virker kun én gang og opløses, så snart den er aktiveret, men kan derudover ikke fjernes på nogen måde.

Sjælevandring kan højst kastes to gange hver cyklus.

Varighed: Øjeblikkelig (en cyklus – se ovenstående)

Afstand: Ego

Type: (Ritual – se ovenfor)

Gokkel: En håndfuld aske, som kastes ud i luften, når Sjælevandring tager effekt.

Håndtegn: Fjerne; Liv; Binde; Død; Tanke

Skabe Større Udød

Effekt: Receptor bliver en større udød. Typen afhænger af rituallet, som kasteren bruger. Skabe Større Udød skal overvåges af en hovedarrangør hver gang den bruges – også selvom det er en opskrift kasteren har brugt før.

Kasteren kontrollerer ikke automatisk den større udøde, når han skaber den.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Ritual; Buff

Bånd: Sort

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Binde; Død

Skyggebod

Effekt: Kasteren kan vælge at miste et livspoint, i stedet for at betale Skår, når han kaster nedenstående forbandelser.

Forbandelser kastet på denne måde, kan ikke hjemkaldes med Hjemkalde Skyggevæsen. Kasteren kan ikke genvinde livspoint på nogen måde, så længe Skyggebod er aktiv.

Følgende forbandelser kan kastes med Skyggebod:

Forkrøble, Frygt, Livsdræn, Sjælebod og Smerte

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Sort

Skyggens Blodpagt

Effekt: Heksen kan ofre 3 permanente Skår, for permanent at få et ekstra niveau af evnen Ekstra Kropspoint. Heksen kan ofre lige så mange skår han har lyst til, men kan ikke overstige sin races maksimale livspoint.

Mesterbordet kontaktes så snart Skyggens Blodpagt er kastet.

Varighed: Permanent

Afstand: Ego

Type: Ritual

Skyggepagt

Effekt: Kasteren kan, næste gang han dør, gå off-game tilbage til stedet, hvor Skyggepagt blev kastet og kontakte en hovedarrangør. Efter det, genopliver kasteren.

Kasteren er underlagt samme bivirkninger som ved en normal Genoplivning. Skyggepagt virker kun Valbyparkens Besværgelsesliste 24.4

første gang, kasteren dør.

Når Skyggepagt kastes, skal kasteren lave en note om, hvor og hvornår han har kastet den og beholde sedlen på sig. Bliver sedlen væk, virker Skyggepagt ikke!

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Ego

Type: Ritual

Skyggeskjul

Effekt: Kasteren, der står i en skygge, der er større end ham selv, og der ikke er nogen hel legemsdel (arm, ben, ansigt, torso) udenfor skyggen, når han kaster denne besværgelse; træder ind i kanten af skyggernes plan og forsvinder for øjet.

Så længe kasteren opfylder ovenstående krav, kan han ikke ses, skades af fysiske våben eller påvirkes af besværgelser bortset fra lys. Han kan dog godt høres, såfremt han taler.

Kasteren skal, så længe denne besværgelse har effekt, holde armene krydset over brystet. Bevæger kasteren sig mere end 10 skridt, trækker et våbnene, begynder at kaste en besværgelse eller ikke længere står i en skygge, der er større end ham selv eller der er en hel legemsdel (arm, ben, ansigt, torso) udenfor skyggen, ophører Skyggeskjul med at virke.

Såfremt der lyses på kasteren imens denne er i skyggeskjul, og en eller flere kropsdele er fuldt belyste ophører skyggeskjul med at virke.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Ego

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Skabe; Tågen; Binde



Håndstilling til skyggeskjul

Sløring

Effekt: Kasteren skjuler én person eller genstand, så Sansse Magi ikke virker på den. Kasteren skriver så en lille note med sit medlemsnummer, effekten af Sløring og tidspunktet den er kastet, som skal holdes af personen eller sættes på genstanden. Forsvinder sedlen, ophører Sløring.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Håndtegn: Beskytte; Magi

Smerte

Effekt: Offeret vrider sig i smerte på jorden.

Vær opmærksom på, at der er visse evner, som gør en immun over for denne besværgelse.

Varighed: 30 sekunder

Afstand: Pege

Håndtegn: Sind; Tågen; Mørke; Påvirke

Spillefugl

Effekt: Receptor bliver ludoman og vil konstant konkurrere om alt muligt, men ikke nødvendigvis med penge på højkant.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Spillelets gang

Effekt: Mens kasteren er under påvirkning af Spillelets Gang, kan han vende én terning én gang, hver gang kasteren slår et slag. Han kan altså ikke lave en 6er til en 1er, da terningen ville skulle vendes to gange.

Varighed: 30 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Gult

Stasis

Effekt: Når denne besværgelse kastes, vælger kasteren et antal minutter, timer, dage eller år. Det er så lang tid besværgelsen holder. Kan kun fjernes før tid med besværgelsen Renselse. Den kan kastes enten

på et lig eller en frivillig person, som derefter går i Stasis. Ingen form for effekter har effekt på den påvirkede mens han er i Stasis.

Når man er i Stasis kan man intet foretage sig.

Varighed: Speciel – Se ovenfor

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gråt

Fokus: En krystal

Statue

Effekt: Så længe kasteren står stille og holder armene ud fra kroppen i en 90 grades vinkel, er vedkommende immun overfor al skade og magi. Besværgelsen oprører, hvis vinklen bliver for stor eller lille.

Bemærk, at 90 grader er et cirkatal: Hvis kasteren holder armene 1-2 cm for højt, er der ingen grund til at råbe op om snyd, hvis vedkommende fortsætter sin Statue.

Varighed: Permanent

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Brunt

Fokus: Et stykke granit

Håndtegn: Skabe; Jord; Beskytte

Stenhud

Effekt: Kasteren får 4 livspoint og bliver immun overfor evnen Bonk

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Brunt

Håndtegn: Tilkalde; Jord; Binde; Beskytte

Stennæve

Effekt: Kasteren får sin grad +1 lagt oven i sin nævekampsværdi.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Brunt

Fokus: En sten

Håndtegn: Binde; Jord

Stjæle Magi

Effekt: Kasteren kaster Stjæle Magi på sit offer og siger, hvilken formular han vil stjæle. Hvis offeret ikke besidder denne formular, eller hvis formularen er højere end 3. grad, så er Stjæle Magi gået tabt. Hvis kasteren gætter på en formular, som offeret besidder, kan offeret ikke kaste denne formular resten af dagen. Kasteren kan nu kaste denne formular som en af sine egne formularer, på samme grad, som han stjal den fra.

Stjæle Magi kan kun bruges én gang hver cyklus.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Tåge; Fjerne; Magi

Større Velsignelse

Effekt: Receptor får 4 livspoint

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Gult

Stå

Effekt: Alle, som rammes af risene, mister evnen til at bevæge deres ben..

Varighed: 2 minutter

Afstand: Kort

Gokkel: Ris

Fokus: Et levende træ, der er højere end kasteren

Håndtegn: Tilkalde; Mørke; Kontrol; Afstand

Søvn

Effekt: Alle, som bliver ramt af melet, falder i søvn og kan kun vækkes af at miste livspoint.

Varighed: 2 minutter

Afstand: Kort

Type: Mental

Gokkel: Mel

Håndtegn: Sind; Tågen; Afstand

Sårbarhed

Effekt: Offeret kan på ingen måde påvirkes af nogen former for buffs.

Hvis personen er påvirket af en eller flere buffs i forvejen, bliver disse annulleret.

De eneste undtagelser for dette, er besværgelserne Animere Lig, Besættelse, Fremkalde Elemententiet,

Fremmane Elementvæsen og Skabe Større Udød. Ingen af disse bliver annulleret af Sårbarhed.

Varighed: 1 cyklus

Afstand: Lang

Type: Ritual

Besværgelser, der begynder med "T"

Tale Med Død

Effekt: Kasteren kan stille et lig fem spørgsmål, som denne skal besvare. Receptor kan huske lette detaljer fra sin død, f.eks. hvordan vedkommende døde, men kan ikke sætte ansigt på en evt. drabsmand eller andre, der var i nærheden. Det kræves ikke, at den afdøde taler sandt.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Håndtegn: Tilkalde; Død; Tanke

Tavshed

Effekt: Receptor mister evnen til at tale eller på nogen anden måde frembringe lyde med stemmebåndet.

Varighed: 2 minutter

Afstand: Berøring

Type: Mental

Håndtegn: Sind; Tågen; Scepteret

Troldmandens Skrift

Effekt: En tekst, hvorpå der er kastet Troldmandens Skrift, kan kun læses af folk, som har evnen Læse magi foruden det sprog, teksten er skrevet på til at begynde med. Teksten er magisk og opfattes derfor af Sanser Magi og lignende effekter.

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Type: Ritual

Håndtegn: Tilkalde; Magi; Binde; Tåge

Træskjul

Effekt: Kasteren går i ét et levende træ og bliver usynlig, så længe han har begge arme slået omkring stammen og ikke bevæger sig. Træskjul giver immunitet overfor alle besværgelser og al skade.

Varighed: 10 minutter

Afstand: Ego

Fokus: Et levende træ, der er højere end kasteren

Besværgelser, der begynder med "U"

Udholdenhed

Effekt: Receptor får evnen Udholdenhed.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Gult

Besværgelser, der begynder med "V"

Vand

Effekt: Kasteren rører ved en væske, som forvandles til rent vand, og annullerer således alle former for gift, sejd, alkymi, magiske effekter eller alkohol, som førhen var i væsken.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Berøring

Fokus: En hvid sten

Håndtegn: Skabe; Vand

Vandform

Effekt: Kasteren får 2 livspoint.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Grønt

Fokus: Vand

Håndtegn: Kontrol; Vand; Beskytte

Velsignelse

Effekt: Receptor får 1 livspoint.

Varighed: ½ time

Afstand: Berøring

Type: Buff, Magisk Beskyttelse

Bånd: Hvidt

Velsignet Klinge

Effekt: Første gang receptor bruger en kniv tæller det, som om han brugte Snigmord niv. 1. Velsignet Klinge virker ikke sammen med kasteknive, og kan ikke bruges i kamp.

Varighed: ½ time, eller til første gang receptor bruger en kniv.

Afstand: Berøring

Type: Buff

Bånd: Sort

Vindens Vej

Effekt: Kasteren forcerer den berørte mur. Virke ikke på bygninger med tag på, samt telte og havepavilloner.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Ego

Fokus: En fjer

Håndtegn: fjerne, jord, skabe, luft

Vindstød

Effekt: Receptor bliver kastet fem meter direkte væk fra kasteren og skal lægge sig ned. Hvis receptor rammer noget på vejen, f.eks. et træ eller mur, falder vedkommende til jorden dér.

Varighed: Øjeblikkelig

Afstand: Pege

Fokus: En fjer

Håndtegn: Tilkalde; Luft; Kontrol

Værn

Effekt: Kasteren laver en optegnelse af mel, som hverken personer, våben eller magi kan passere igennem. Kasteren må højst bevæge sig fem skridt, når melet lægges. Når Værn ophører med at virke, skal kasteren selv sørge for at slette melstregen, så folk ikke tror, at det stadig er aktivt.

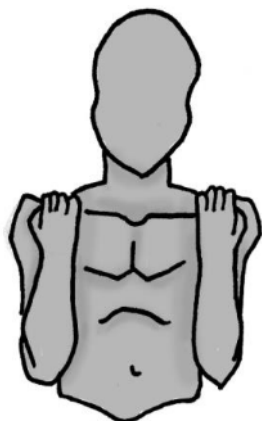
Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Gokkel: Mel

Håndtegn: Tilkalde; Beskytte; Blokke 1

Besværgelser, der begynder med "Å"



Håndstillingen til åndeform

Åndeform

Effekt: Kasteren kan gå igennem vægge og andre objekter, kan ikke skades med normale våben og kan ikke rammes af besværgelser med Afstand: Berøring.

Kasteren mister dobbelt livspoint af at blive ramt af våben fortryllet med *Renhedens Klinge* og kan påvirkes af besværgelserne *Kontrollér Større Udød* og *Lysets Vrede*. Så længe Åndeform er aktiv, skal kasteren gå med begge hænder knyttet mod brystet (se illustrationen nedenfor), og kan ikke bære våben i hænderne.

Varighed: ½ time

Afstand: Ego

Type: Buff

Bånd: Sort

Gokkel: Mel, som kastes ud i luften.

Håndtegn: Binde; Død; Tanke