

**ALKOHOL:** är en rusdyck som gör drinkaren omtäcknad. En vanlig sup, ett stop öl eller ett glas vin räknas som en dos med en styrka på 1T6. Varje dos ökar drinkarens trötthet. Den som blir nollad till följd av drickande somnar. Utmattningen återhämtas varje timme. Lika många poäng som ditt läskött anger.

**ALRUNA:** är en potatisliknande rotväxt, som påverkar fruktsamheten. Den som äter en alrunerot förbättrar alla slag på barnsängstabellen med +1 (se kapitel VIII), om bygden gör verkan.

Roten skall plockas på hösten. Effekten sitter i under hela vinterulan. Men den är samtidigt giftig, och räknas som ett sömnmiddel med halva giftstyrkan. Styrka 3T6.

**BELLADONNA:** droppas i ögonen och varje droppe motsvarar en dos. Örtsaften låter dig se in i framtiden, enligt sägnen. Spelledaren avgör vilka synet du ser, när du använder extraktet på detta sätt. Styrkan är 3T6.

**SÖRVÄNDLINGSDROPPIKAR:** Detta extrakt förvandlar allt levande det kommer i kontakt med, och tvingar objektet att byta form. En droppe räknas som en dos med styrka 1T6. Se beskrivelsen Djurhamn i kapitel VII för närmare detaljer.

**KÄRLEKSBRUGD:** är en trolldyck som byggs av häxor. Styrkan är 3T6. Den som påverkas av bygden utvecklar passionen Kärlek för den person hon delade bägaren med. Som Tristan och Isolde, om berättelsen är bekant. Värdet på passionen blir vanligtvis lika med giftstyrkan.

**LÄKARDE SALVA:** kan strukas direkt på ett öppet sår, och botar sårskador. Styrkan är 1T6. Radera ett kryss för varje poängs styrka som gör verkan. Effekten är omedelbar och permanent.

**MALÖRT:** ger ett visst skydd mot alla varelser med gåvan Övernaturlig. De betraktar dig som en fruktad fiende och måste slå ett enkelslag i Vrede för att kunna skada dig. Tyvärr är malörten också giftig. Den som dricker bygden påverkas som om hon druckit ett

sömnmiddel, med hälften av malörtens styrka. Varaktigheten på den skyddande effekten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar. Styrkan är 3T6.

**OSYBLIGHETS-DRYCK:** gör dig inte helt osynlig, men lika svår att upptäcka som tunn rök eller dimma. Alla som letar efter dig måste klara ett Blick för att få syn på dig i ett givet ögonblick. Mycket användbar i strid, eftersom du sällan blir anfallen. Varaktigheten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar.

**STYRKETÄRAR:** höjer ditt mod, vilket regeltekniskt innebär att din Vrede ökas med lika många poäng som dyckens styrka. Det låter dig tampas med skräckinjagande motståndare. Tyvärr gör det dig också snarstucken och impulsiv. Med spelledarens goda minne kan liknande dycker åstadkommas, för att påverka vanliga grundegenskaper som Styrka eller Storlek. Varaktigheten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar.

**SÖMNMIDDEL:** läggs i mat eller vin och ger offret skada i form av trötthetspoäng. Den som nollas somnar, helt i enlighet med de vanliga reglerna.



# Kapitel VII: Böner & Besvärjelser

**M**änniskorna i Fausts värld ser mirakel varje dag och magi är en del av deras vardag. Ibland kallas de mystiska krafterna för böner, ibland för trolldom och andra gånger för vanlig klokskap. När vi talar om magi i Faustreglerna skiljer vi på Bön, Häxkonst och Svartkonst. Men egentligen är det samma sak. Alla som utövar någon av dessa konster kallar vi hädanefter för magiker. De tre varianterna skiljer sig åt på följande sätt.

**BÖN:** Den som ber en bön vädjar till Gud om hjälp. Precis som frälsaren gjorde på korset: ”Min Gud, min Gud! Varför har du övergivit mig?” Exakt hur orden faller är oväsentligt, för den bedjande söker egentligen kraft i sitt eget inre.

Bara om hon befinns värdig efter sin självrannsakan kan hon få hjälp från ovan. En from bedjare betraktar sig som Guds lydiga redskap, när hon utför mirakel i Herrens namn.

Hon använder sin Vältalighet som färdighetsvärde.

**HÄXKONST:** Häxan varken ber eller besvärjer. Hon blandar trolldrycker, salvor och andra magiska smörjelser med sina händer som arbetsredskap. Hennes kunskaper kommer från nedärvd klokskap, hantverksskicklighet och träget övande framför kitteln. Hon använder vanligen färdigheten Läshuvud för att väva sin trolldom.

**SVARTKONST:** Besvärjaren ber inte om hjälp. Hon köpslår med sin själ som insats. Motparten är en djävul, demon eller ande. För att kontakta dylika väsen krävs trollformler, som måste läsas i rätt ordning. Ofta kräver besvärjandet särskilda ingredienser för att locka motparten till de levandes värld. Svartkonstnären använder färdigheten Intriger för att överlista andarna.

## Magikerns hemligheter

**I**ngen har någonsin kunnat förklara vad magi är på ett tillfredsställande sätt. Den finns i allt levande och kan med rätt teknik bindas även i döda ting. Trolldomen pulserar i ditt blod. Den drar som en knappt märkbar ström genom vatten och växtlighet. Regndroppar bär med sig små mängder magisk kraft när de faller ur himlen. Detsamma gäller daggen, som stiger ur jorden. Ljuset, luften och mörkret är alla ladd-

ade med mystiska energier, som människan i alla tider försökt tygla. Magikerns uppgift är att forma krafterna och rikta dem mot det objekt som ska förtrollas. Objektet kan vara ett föremål såväl som en person. I Fausts värld förutsätts magi finnas överallt. Och alla kan använda sig av den. När vi mäter magisk kraft i spelet gör vi det i form av poäng. I brist på ett bättre namn kallar vi dem kort och gott för Kraft/Kraftpoäng. När du ber en bön, läser en besvärjelse eller kokar en trollbrygd frigör du Kraft. Hur mycket du lösgör avgör vilken effekt din besvärjelse får.

## Dina krafter

**A**lla förutsätts ha en Kraft på ett. Det betyder att oavsett vem du är eller var du befinner dig kan du alltid lösgöra upp till 1T6 Kraftpoäng ur din närmaste omgivning. Men den som har någon av talangerna Besvärjare (Magi) kan sätta större mängder energi i rörelse än en talanglös amatör. Så snart du bemästrat en av talangerna beräknar du din Kraft på följande sätt.

**BÖN:** (Tålmod + Ödmjukhet) / 10

**HÄXKONST:** (Vällust + Grymhet) / 10

**SVARTKONST:** (Högmod + Vrede) / 10

Resultatet är det antal T6:or du slår för att avgöra hur stark magisk energi du sätter i rörelse när du kastar en besvärjelse. Om du lär dig mer än en variant av Besvärjare (Magi) använder du alltid det minst förmånliga räknesättet, för att beräkna din Kraft.

Kraft är magikerns svar på krigarens Slagstyrka. Den bestämmer vilken effekt din besvärjelse får, men du måste själv forma magin. Precis som när du ”släpper lös” din Slagstyrka över fienden i närstrid måste du slå ett färdighetslag när du ska frigöra magisk Kraft och förtrolla ett objekt. Graden av framgång påverkar hur starka magiska strömmar du sätter i rörelse. Se tabellen på nästa sida.

Vad du sedan kan göra med dina besvärjelser framgår av de formelsamlingar du hittar på nästkommande sidor. Bönrabblare, Häxor och Svartkonstnärer har många besvärjelser till sitt förfogande. De återges i listform.

Redan på nästa sida finns ett exempel på en besvärjelse från en svartkonstnärs grimoir (trollkarlarna i Fausts värld säger grimoir när de talar om sina magiböcker). Du känner säkert igen den från sagorna. Notera också att vi säger besvärjelser, även när vi talar om häxkonster eller böner.

# Magikerns ABC: Lär dig trolle på mindre än tre minuter

ATT KASTA BESVÄRJELSER och läsa böner kan förefalla svårt i början, men allt du behöver göra är att hålla reda på tre enkla tumregler. De presenteras här. Först en kort sammanfattning.

Innan du utslungar en besvärjelse måste du bestämma vem du ska rikta den mot. Objektet för din förtrollning kan vara en annan person, du själv eller ett föremål i din närhet. I vissa fall kan objektet vara mer abstrakt som ett område eller en areal.

För det andra måste du räkna ut hur långt bort objektet befinner sig och för det tredje hur länge du vill att besvärjelsen ska verka. Båda de sistnämnda faktorerna förbrukar Kraft innan besvärjelsen når fram. De kraftpoäng som till sist återstår utgör besvärjelsens faktiska styrka. Här följer de tre stegen:

**1 SLÅ EN T20** mot ditt färdighetsvärde och kasta samtidigt så många krafttärningar som du kan och vågar använda. Det maximala antalet sexsidiga tärningar betsäms av din Kraft, men du måste inte använda alla. Hur många kraftpoäng du sedan lösgör med dina T6:or beror på graden av framgång.

**PERFEKT:** Du frigör dubbelt så starka krafter som vanligt. Du slår det angivna antalet T6:or men multiplicerar resultatet med två.

**LYCKAT:** Du slår det angivna antalet T6:or och frigör lika mycket Kraft som summan av prickarna anger.

**MISSLYCKAT:** Du har retat gudarna, blandat fel ingredienser i din trolldryck eller uttalat orden i fel ordning. Du frigör visserligen samma mängd Kraft som vid ett lyckat resultat men besvärjelsen får ingen effekt. Istället har du drabbats av en malör. Mer om vad det innebär nedan.

**FUMMEL:** Samma som ett misslyckande. Men du frigör dubbelt så mycket kraft och malören blir därför allvarligare. Nu är du illa ute.

**2 RÄCKVIDD:** Om objektet befinner sig på avstånd måste Kraft spenderas för att magin ska nå fram. Ju längre avståndet är, desto mer Kraft förloras på vägen. Besvärjelser kan till och med riktas mot objekt utom synhåll, men magikern måste då veta exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

► **0** Magikern måste vidröra det objekt som ska förtrollas. Sig själv till exempel. I närstrid måste du vinna en slagväxling på sedvanligt sätt för att röra fienden.

► **1** Besvärjelsen når lika många steglängder som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat två Kraftpoäng får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **5** Besvärjelsen når lika många fjärdingsvägar som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat tio

## Paddförvandling

Du kan förvandla en levande varelse till padda. Men först måste besvärjelsens Kraft övervinna objektets Stortlek. Om den Kraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes stortlek i ett dubbelslag förvandlas hon omedelbart till en värtig padda. Alla hennes fysiska egenskaper får värdet 1, så länge besvärjelsen varar. Minnen och själsliga egenskaper förändras inte. Vad nu en padda har för glädje av sådant.

Kraftpoäng får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare. En fjärdingsväg är en kvarts mil (cirka två kilometer) i Fausts värld.

► **20** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, så länge de befinner sig i samma grevskap. Hon måste fortfarande känna till exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

► **25** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, oavsett var i världen det är placerat. Hon måste fortfarande känna till exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

**3 VARAKTIGHET:** En besvärjelse varar bara i bråkdelen av en sekund, om du inte spenderar Kraft på dess varaktighet. Vissa besvärjelser (som en blixtrande åskvigg från himlen) kallas för ögonblickliga och fungerar ändå. Alla andra besvärjelser måste förses med en varaktighet för att verka.

► **0** Besvärjelsen varar i ett ögonblick som är för kort för att mätas eller uppfatta. Fungerar bara på ögonblickliga besvärjelser.

► **1** Besvärjelsen varar lika många vändor som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat två Kraftpoäng får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare

► **5** Besvärjelsen varar lika många timmar som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat tio Kraftpoäng får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **10** Besvärjelsen varar lika många dagar som antalet prickar på din högsta Krafttärning.

► **25** Besvärjelsen varar lika många år som antalet prickar på din högsta Krafttärning.

► **30** Besvärjelsens effekt blir permanent och kan bara brytas under speciella omständigheter. Vad som krävs är upp till spelledaren.

Det är bara de kraftpoäng som återstår när besvärjelsen försetts med räckvidd och varaktighet som utgör besvärjelsens faktiska styrka.

**EXEMPEL:** *Skrattar bäst som skrattar sist. Isak sitter på värdshuset och skryter om hur han narrat den elaka drottning i slottet Dornröschen genom att slå sönder hennes trollspegel. Föga anar han att svartkostnärinnan fortfarande har krafter kvar, och med hjälp av skärvorna från den förtrollade spegeln kan hon faktiskt se var tjuven befinner sig.*

*Drottningen har färdighetsvärde 22 och Kraft 5. Hon uttalar den fruktade Paddförvandlingen över vår långfingrade tjuv, som tror att han befinner sig i säkerhet där han sitter och skroderar ett par timmars ritt bort.*

*Det är hela nio fjärdingsvägar från slottet till värdshuset. Men drottningen spenderar tio kraftpoäng på räckvidden. Hon spenderar ytterligare tio Kraftpoäng på varaktigheten. Sedan kastar hon tärningarna.*

*T20:an visar 18. Ett perfekt slag. Krafttärningarna visar 3, 4, 5, 5 och 6. Dubblat till 46.*

*Av resultatet kan vi utläsa att besvärjelsen når elva fjärdingsvägar och kommer att vara i lika många timmar om den fungerar. Nu återstår 16 kraftpoäng. Isak måste slå högre än 16 på sin T20:a, men under lika med sin Storlek. Hans Storlek är bara elva. Endast ett perfekt slag kan rädda tjuven nu. Säg "Kvack!" till publiken Isak.*

## Att samla krafter

Det finns flera knep en magiker kan ta till för att öka sina kraftresurser, om de egna inte räcker till. Tid, plats och offergåvor är de tre nyckelorden för den magiker som söker framgång. Här följer en kortfattad redogörelse.

**PLATS:** Vissa platser är mer lämpade för magi än andra. I befolkade områden som byar eller städer minskas alla magikers Kraft, vilket gör trolldomen otillgänglig för alla som saknar talangen Besvärjare (Magi) i en eller annan form. Andra platser har en ständigt närvarande kraft som adderas till varje krafttärning (+1 blir 1T6+1, 2T6+2 eller 3T6+3).

Städer	-3
Byar	-2
Befolkade trakter	-1
Ödsliga och obefolkade trakter	±0
Gravplats, tempelruin	+1
Kyrka eller helig lund	+2
Särskilda platser	+3

**TID:** Solens, månens och stjärnornas position på himlavalvet anses ha en gynsam effekt på allt besvärjande. För svartkonstnärer är de mörka timmarna att föredra. För bönläsare gäller det omvända. Häxor påverkas bara av månen.

Natt	+2 eller -2
Skymning	+1 eller -1
Gryning	±0
Dag	-1 eller +1
Fullmåne	+1 för häxor.

**FÖRBEREDELSE:** En magiker kan förbereda sina ritualer under många år. Under den tiden kan ingen annan magi brukas. Men varje år som spenderats på förberedelser ger besvärjaren en hel krafttärning extra när tärningarna väl rullas.

**OFFERGÅVOR:** Guld rökelse och myrra är vanliga offergåvor. En mark kan, med spelledarens tillåtelse, ge en bonus på +1 till krafttärningarnas resultat. En något blodigare variant är att använda offerdjur. Även där styr värdet bonusens storlek. Om en magiker begagnar sig av människooffer får hon, förutom ett Grymhetskryss, en bonus som motsvarar offrets egen inneboende Kraft.

## Utbrändhet & Brännvidd

Alla magiker har en övre gräns för hur många kraftpoäng de kan kanalisera i en och samma besvärjelse. Vi kallar den Brännvidd och om magikern överskrider gränsvärdet drabbats hon av utbrändhet. Varje överskjutande poäng motsvarar ett i utmattningsskada. Därför kan det vara en god idé att hålla igen på antalet krafttärningar. Så här beräknar du Brännvidden om du är:

Bönläsare	Tro (Gud)
Häxa	Gästfrihet
Svartkonstnär	Edsvuren (Tjänare)

Om två eller flera magiker sluter sig samman, förenas i bön eller samsas runt trollkitteln får de addera sin Brännvidd till en gemensam maxgräns. På så sätt kan samarbete förstärka kraften hos en besvärjelse. En av magikerna utses då till ceremonimästare och slår tärningsslagen utifrån sina färdighetsvärden.

Men samarbetet är inte riskfritt. Om Brännvidden ändå överskrids tar samtliga medverkande full skada. Dessutom drabbas alla av de negativa effekter som en eventuell malör kan orsaka vid ett fullständigt misslyckande eller ett fummel. Att släppa lös allt för mycket magisk energi i sin egen närhet

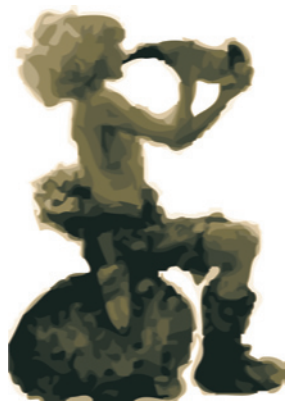
Människorna i Sausts värld har många teorier om varifrån de magiska krafterna kommer, och vad de består av. Ingen av teorierna har lyckats överbevisa varandra. Men den vanligaste förklaringen är biblisk. Uppenbarelseboken säger: "Ormen från urtiden, han som kallas Djävul och Satan, han som förför hela världen, han störtades ner på jorden och hans änglar störtades ner med honom." (Johannes Uppenbarelse 12:9)

Trolldomen kom till de dödliga värld när Lucifer och hans upproriska änglar tog sin tillflykt till Underjorden. Människorna vet att magin sipprar ut ur Helvetet, som ligger någonstans under deras fötter. Men det är också övertygade om att några av de fallna änglarna fastnade på vägen dit. De sägs befinna sig i Skuggriket mellan himmel, helvete och jordelit. Där finns också magiska krafter åtkomliga för människorna.

kan också medföra andra oönskade konsekvenser. De överblivna kraftpoängen dröjer sig kvar i luften och utgör en oemotståndlig lockelse för andar från Skuggriket. Spelledaren bör därför föra anteckningar över hur mycket överskottsen energi som finns i omgivningen.

Alla varelser med gåvan Övernaturlig kan dra nytta av det fria energiflöde som skapas när en magiker överskrider sin Brännvidd. De kan använda kraftpoängen på endera av följande sätt.

- ▶ Varelser absorberar de överflödiga poängen och kan använda dem nästa gång den kastar en besvärjelse själv.
- ▶ Varelser läker omedelbart en poängs skada per överbliven poäng.
- ▶ De outnyttjade kraftreserverna lockar till sig nya övernaturliga varelser, även om ingen fanns i närheten från början. Sannolikheten för att ett andeväsen dyker upp är densamma som de överskjutande poängen räknat i procent. Slå lägre med en T100. Spelledaren väljer ett passande väsen ur Bestiarier.



## Antimagi

Magi är ett farligt vapen, men det går att skydda sig mot den med enkla medel. Det vanligaste skyddet är järn. Metallen stör nämligen de magiska strömmarna, av okänd anledning. Kanske har det med magnetismen att göra.

En besvärjare som bär järnföremål på sig får sitt färdighetsvärde minskat med -1 för varje pund järn som finns i packningen. Det gäller även vapen och rustningar. En stålrustning skyddar också magikerns fiender bättre än vanligt.

Om besvärjelsens styrka måste övervinna en egenskap hos objektet för att verka (till exempel offrets Storlek) räknas de effektiva kraftpoängen ned på samma sätt, innan de vägs mot objektet i ett dubbelslag. Varje pund järn som objektet bär reducerar besvärjelsens styrka med -1.

**S**kuggriket är inte en vanlig plats. Enligt folktron är det en hemlig värld som existerar parallellt med de dödliga. Ibland flyter de två verkligheterna samman. Särskilt ofta tycks det ske på ädliga platser, under dygnets mörka timmar, i svåra stormar och i fullmånsnens sken. Skuggriket är inte bara en ond värld i vanligt folks ögon. Det är också sagornas värld och älvoarnas rike.

Det är också välkänt att man kan skydda sig mot skadlig magi med ett korstecken, genom att spotta tre gånger över axeln eller med ett krucifix. Det handlar bara om hur stark den egna tron är. Om du lyckas med ett Tro (Gud) innan någon kastar en besvärjelse över dig reducerar du alla besvärjelsers styrka med lika många kraftpoäng som du själv kan uppåda. Vanligtvis 1T6, utan talangen Besvärjare (Magi). Notera att skyddet även fungerar mot böner. Att värja sig mot magi med sin egen tro kräver en vändas fullständig koncentration.

Att skydda sig på detta sätt räknas som en attack, om du befinner dig i strid. Effekten sitter i under resten av vändan och skyddar mot alla besvärjelser som riktas mot dig tills det blir din tur nästa gång.

Naturligtvis finns det också magi som motverkar andra magikers trollkonster. Besvärjelserna Cirkel och Fördriva är andra exempel på antimagi. De ger ett mer varaktigt skydd än en desperat bön på hjälp.

## Besvärjelser

Alla kan läsa böner och besvärjelser direkt ur boken, om de är läskunniga och förstår språket. Böner brukar förvaras i kyrkorna, nedskrivna i bönböcker. Häxor har receptsamlingar med alla ingredienser som behövs för en trolldryck. Svartkonstnärerna författar sina grimoirer som skolböcker i trolldom. Det är bara att läsa högt.

Du kan också lära dig besvärjelser utantill genom att satsa ödeslotter, precis som när du köper en talang eller gåva. Varje besvärjelse motsvarar en talang. Det spelar ingen roll vilken levnadsbana du befinner dig i för tillfället. Besvärjelser kan också läras in med hjälp av en läromästare, om skriftliga instruktioner saknas. Det är upp till spelledaren att bestämma innehållet i en bönbok, receptsamling eller grimoir. Här följer förslag på några tänkbare innehållsförteckningar:

### EN VANLIG BÖNBOK

Brödet & Fiskarna  
Fördriva  
Hela  
Jordbävning  
Välsignade vapen  
Ödesgåva

### EN HÄXAS RECEPTSAMLING

Djurhamn  
Draksådd  
Fjärrsyn  
Genväg  
Sirensång  
Törnrosasömn

### EN SVARTKONSTNÄRES GRIMOIR

Eldstorm  
Familiar  
Homunculus  
Orakelsvar  
Åskvigg  
Frammana  
Fata Morgana  
Malström  
Skuggskepnad

Där finns: Älver, Älfar, Enhörningar, Djävar, Dvärgar, Drakar, Gripar, Hamnskiftare, Huldor, Irblöss, Jättar, Lindorner, Mantikoror, Spöken, Troll, Ulvar, Vittor, Vättar och Älver. Eller snart sagt vilka sagoväsen som helst. Tänk Älvornas rike. Tänk på Arthursagorna. I Skuggriket finns förklaringen till många mystiska fenomen, som inte ens kyrkans präster begriper sig på.

# Att bli Böneläsare

**R**ästan vem som helst kan be en still bön och vända kyrkby med självaktning har en präst som svarar för själavården. Men att bli bönhörd i vardagliga spørsmål är inte detsamma som åstadkomma mirakel. Den som behärskar talangen Besvärjare (Böneläsare) är ett helgon i sin omgivnings ögon. Därför finns det ingen levnadsbana som erbjuder denna talang med automatik.



Istället får alla en chans att köpa talangen när de slår ett perfekt slag i Tro (Gud) för första gången. Du får bara en enda chans och talangen måste köpas omedelbart för de ödeslotter du har sparade just där och just då. Då drabbas du av religiös klarsyn. Om poängen inte räcker till, eller om tärningslaget misslyckas, har du försuttit dina chanser att bli böneläsare för all framtid.

**KRAFTER:** När du skaffat talangen Besvärjare (Böneläsare) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Tålmod + Ödmjukhet) / 10.

**CEREMONIER:** Böneläsaren kan mumla sina böner tyst i en handvändning och behöver inga andra ingredienser än den egna tron för att lyckas. Använd Vältalighet som färdighetsvärde. Passionen Tro (Gud) bestämmer böneläsarens Brännvidd. Läsandet av en bön tar en vända och räknas som en attack i strid. Om du har tillgång till ett krucifix eller en helig relik kan du inte fumla med böneläsandet. Samma sak gäller om du befinner dig i en kyrka. Att falla på knä och knäppa händerna anses artigt, men är tekniskt sett inte nödvändigt.

**RISKER:** En böneläsare som orsakat en malör har drabbats av svåra tvivel. Kanske har hon förtörnat Gud eller av misstag vänt sig till en fallen ängel med sina böner. Antalet kraftpoäng som släppts lös avgör vad som händer vid en malör.

- |       |  |
|-------|--|
| 1-6   | Herren tycks straffa dig med otur. Du får gåvan Förtappad.   |
| 7     | Du förlorar 1T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.  |
| 8-10  | Du får gåvorna Klumpig och Förtappad.  |
| 11    | Du förlorar 2T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.  |
| 12-13 | Herren markerar sitt ogillande med ett häxmärke någonstans på din kropp. Addera gåvan Häxmärkt.                                  |
| 14    | Du förlorar 3T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.  |
| 15-17 | Du förlorar talangen Besvärjare (Böneläsare) och får aldrig skaffa den igen.   |
| 18    | Du förlorar 4T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.  |
| 19-21 | Herren tycks ha strukit dig ur livets bok. Du räknas nu som en Övernaturlig varelse. I de levandes värld blir du snart bannlyst. |
| 22+   | Du förlorar hela din Tro (Gud) och drabbas av galenskap.   |

**A**tt lära sig en ny besvärjelse utanfyll är alltid lika svårt, oavsett om du rabblar böner, brygger häxbygder eller läser trollformler ur en grimoir. Du lär dig de nya besvärjelsetna styckvis, som talanger.

Vem som helst kan lära sig en besvärjelse. Allt som behövs är tillgång till en plats att forska på. Det kan vara ett bibliotek, ett kloster eller ett vanligt kök med en rejält tilltagen kittel.

Du behöver inte ha någon av talangerna Besvärjare (Trolldom) för att lära dig en besvärjelse. Men utan rätt talang är din chans att lyckas starkt begränsad eftersom du saknar Kraft.

De tre talangerna som ger dig tillgång till fler Krafttärningar representerar en djupare kunskap som bara de verkligt kunniga kan greppa. Detta oavsett om du kallar den klokskap, fromhet eller svartkonst.

# Så blir du en riktig Häxa

**I**nästan varenda by finns en klok gumma eller gubbe som kan bota krämpor, stilla blodflöden och förutspå väderleken. Halvhäxan vördas högt för sina kunskapers skull, och den uråldriga gästfriheten förbjuder hennes grannar att kröka ett hår på hennes huvud. De måste ju bjuda in henne i sina hem när de ber om hennes tjänster.

Men en del halvhäxor visar samma gästfrihet mot Skuggrikets invånare, och belönas med nya kunskaper. Om du vill ta steget fullt ut och bli en riktig häxa måste du först utveckla passionen Gästfrihet. Först därefter kan du köpa talangen Besvärjare (Häxa).

**KRAFTER:** Med Besvärjare (Häxa) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Vällust + Grymhet)/10.

**CEREMONIER:** En häxa binder magisk kraft i trolldrycker eller salvor och därför behöver hon gott om tid för att kasta en besvärjelse. Varje kraftpoäng som laddas i besvärjelsen motsvarar minst en timmes koktid. Tiden det tar att samla ingredienser, göra upp eld och förbereda kitteln inkluderad. Fördelen med denna omständliga process är att häxan, till skillnad från andra besvärjare, kan överlåta sin magi till andra. Tärningarna slås i tillredningsögonblicket, men besvärjelsen börjar inte verka förrän någon dricker trolldrycken, eller smörjer sig med salvorna.

Ett lyckat slag ger en dos. Perfekt 1T6 doser. Genom sina kontakter med Skuggrikets invånare är häxan välförsedd med de svampar, rötter och substanser som receptet kräver. Det är Gästfriheten som ger henne ingredienserna. Därför sätter passionen också en övre gräns för hennes Brännvidd. Om den inte räcker till måste hon blanda ut sina brygder med flugsvampar, ormblood, paddslem och andra substitut som ofta omnämns i sagorna. Som du säkert förstår drabbas häxor oftast av utbrändhet under provsmakningen.

**RISKER:** En häxa som orsakat en malör har förtörnat Moder Jord. Olyckorna kan hemsöka en sådan häxa under ett helt år. Därtill väcker hon påfallande ofta sin omgivnings ogillande.

1-6

Inom en radie av 1T6 fjärdingsvägar från dig surnar all mjölk, maten härsknar och vin blir vinäger. Alla skördeslag i områden du vistas i under året modifieras nu med -1.

7

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

8-10

Alla djur undviker dig. Hundar skäller och katter fräser. Små barn börjar gråta. Vilda rovdjur går till attack. Alla skördeslag i området modifieras nu med -2.

11

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

12-13

En stank av förrutnelse omger dig.

Alla du möter drabbas av stark avsky. Vissa spottar eller kastar sten efter dig. Du måste slå Folkvett för att ens tilltala en främling. Vid ett fummel blir folk aggressiva. Sannolikt anger de dig för nästa häxjägare. Skördeslag -3.

14

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

15-17

Du väcker sådan olust hos dina medmänniskor att du måste klara ett Folkvett för att inte få en uppretad lynchmobb efter dig om du visar dig offentligt. Ditt namn har vidarebefordrats till häxjägarna. Skördeslag -4.

18

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

19-21

Nu vissnar hela skördar i din omgivning. Folk och få lider under missväxten. När nästa äventyr börjar har du ett följe på 2T6 knektar i hasorna. Skördeslag -5.

22+

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.



**S**om besvärjare i Fausts värld uppmuntras du att hitta på egna besvärjelser. Tänk ut vad du vill åstadkomma med dina böner, brygder eller trollformler. Presentera sedan det färdiga förslaget för spelledaren. På så sätt kan du skrädarsy en egen magiker under spelets gång. Dina chanser att få förslagen godkända stiger avsevärt om du beaktar följande principer, som använts för alla trollformler i regelboken.

**S**kada: Sen offrade kraftpoäng motsvarar vanligtvis 1T6 i skada. Men oftast krävs också särskilda omständigheter innan besvärjelsen kan kastas. Ta Eldstorm och Åskvägg som exempel.

**F**örhäxning: Stykkan ska överstiga objektets Storlek. Bara överskjutande stycka påverkar objektet med  $\pm 1$ . Besvärjelsen Hela är ett klassiskt exempel.

# Konsten att bli Svartkonstnär

Vägen till helvetet är som bekant stenlagd med goda avsikter, och de flesta Svartkonstnärer börjar med sådana när de etablerar sin första demoniska kontakt. Med vägledning från gamla böcker söker de kontakt med Skuggrikets andeväsen i jakt på en demonisk läromästare.

När du köper talangen Besvärjare (Svartkonstnär) har du funnit en sådan mentor. Men priset för att få hjälp från andra sidan är högt. Skuggrikets bannlysta invånare accepterar bara själar som betalning. För att få hjälp utan att betala måste du vara en skicklig förhandlare.

**KRAFTER:** Med Besvärjare (Svartkonstnär) beräknar du din Kraft enligt följande formel:  $(\text{Högmod} + \text{Vrede})/10$ .

**CEREMONIER:** Tekniskt sett kastar svartkonstnären aldrig några besvärjelser själv. Hon ber sin mentor att göra det. Vanligtvis vänder hon sig till en djävul, demon eller en invånare i Skuggriket. Motpartens exakta identitet brukar inte framgå klart vid den inledande kontakten,

men priset är alltid samma: Svartkonstnärens odödliga själ.

När du får kontakt första gången svär du en ed. Utveckla passionen Edsvuren (Demontjänare) med valfri styrka. Ju högre värde den får, desto större blir din magiska brännvidd. Men samtidigt ökar risken för att du ska förlora din själ.

När du sedan vill kasta en besvärjelse åkallar du demonmentorn genom att läsa en överenskommen trollformel. Det tar en vända för varje kraftpoäng du vill kanalisera och dessutom måste du övertyga din demoniska välgörare med Intriger. Din skicklighet som förhandlare utgör således ditt färdighetsvärde som Svartkonstnär.



**RISKER:** En svartkonstnär som orsakar en malör har retat det okända väsen som förser henne med magiska krafter.

- 1-6 Herren markerar sitt ogillande med ett häxmärke på din kropp. Addera gåvan Häxmärkt.
- 7 Testa omdelebart Edsvuren (Demontjänare).
- 8-10 Ryktet om dina kunskaper sprider sig. Kryssa din Berömmelse. Om du blir igenkänd kommer du sannolikt att få häxjägare efter dig.
- 11 Slå Edsvuren (Demontjänare) +1.
- 12-13 Du skyr heliga symboler och kyrkor. Lägg till passionen Frukta (Religion).
- 14 Slå Edsvuren (Demontjänare) +2.
- 15-17 Ditt namn har vidarebefordrats till häxjägarna. Lägg till Gåvan Celeber.
- 18 Slå Edsvuren (Demontjänare) +3.
- 19-21 Du räknas som en övernaturlig varelse.
- 22+ Slå Edsvuren (Demontjänare) +4.

**FOTNOT:** Passionen Edsvuren (Demontjänare) testas bara om du åstadkommer en malör. Ingen åkallar den frivilligt och du vill inte lyckas med den. Inte ens slå tärningarna. Detta är vad som händer när passionen testas.

**PERFEKT:** Du har målat in dig i ett hörn. Anden kräver sitt pris och tar din själ. Skapa en ny rollperson.

**LYCKAT:** Anden kräver en delbetalning. Betala med din själ eller erbjud någon annans som ersättning. Problemet: Ersättaren måste vara någon som du hyser kärlek för.

**MISSLYCKAT:** Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1.

**FUMMEL:** Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1. Tyvärr har du också lovat anden en gentjänst, vilken kommer att specificeras av spelledaren inom en snar framtid.

**Förvandling.** Här gäller samma principer som vid förhåningar. Styrkan måste oftast övervinna objektets Storlek i ett dubbelslag. På det sättet får objektet en chans att försvara sig. Se exempelvis Dyrhamn.

**Illusioner:** Effekten är bara upplevd, inte verklig. Den upphör omedelbart om illusionen genotskådas eller när varaktigheten löper ut. Se Sata Morgana.

**Poängomvandling:** I Saustreglerna anses alla poäng vara lika mycket värda, om inte annat uttryckligen anges. Allt mäts ju på en 20-gradig skala. Därför är det lätt att väga besvärjelsernas styrka mot själsliga och fysiska egenskaper, färdigheter, vikt i pund, mark eller vad som nu passar bäst för tillfället. Kom ihåg principen: En poäng motsvarar alltid en annan poäng på den 20-gradiga skalan, och fem poäng motsvarar en T6:a.



**BRÖDET & FISKARNA:** Du kan förvandla matrester till en festmåltid eller rent av göra vatten till vin. För var femte kraftpoäng du laddar besvärjelsen med får du ut en dagsranson mat eller en bägare vin. Men besvärjelsens nyttovärde är illusoriskt. Om du inte förser den med en permanent varaktighet skjuter den bara upp hungerskänslorna – och svälten.

**CIRKEL:** Du skapar en cirkel som skyddar dig mot oönskade magiska effekter och laddar den med magisk kraft. Varje kraftpoäng som laddas i cirkeln ökar din Brännvidd med en poäng. Därmed slipper du oroa dig för utbrändhet. Cirkelns storlek bestäms av räckvidden och varaktigheten visar hur länge den fungerar. Många magiker känner sig bara trygga innanför en cirkel med tydliga gränser, därför skapar de cirklar med tydliga konturer. Tänk på druidernas stencirklar eller demonologernas pentagram. Men även om du använder dig av en tänkt cirkel utan synliga konturer tar tecknandet tid. Varje kraftpoäng som laddas i cirkeln kräver en vändas förberedelser.

**DJURHAMN:** Du förvandlar en levande varelse till ett djur. Om den Kraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes Storlek i ett dubbelslag transformeras hon omedelbart till sin nya form. Alla hennes fysiska egenskaper får de värden som anges för den valda djursorten. Se Bestiarier i kapitel XIII. Minnen och själsliga egenskaper förblir oförändrade. Tänk på att djur inte kan tala som folk och har mycket små möjligheter att förmedla sina tankar till andra.

**DRAKSÅDD:** Du förtrollar ett frö att plantera i jorden. Du väljer själv om det skapar missväxt eller goda skördar. Draksådden måste laddas med minst ett Kraftpoäng för varje Markland den ska påverka. Skördeslaget modifieras då med  $\pm 1$ , beroende på om du förbannat eller välsignat jorden. Modifikationerna ökar till  $\pm 2$  om fröet laddats med dubbel så mycket Kraft,  $\pm 3$  vid tre gånger, och så vidare. Den enda ingrediens som krävs är ett ekollon. Om du fumlar med Draksådden kan spelledaren bestämma att besvärjelsen fungerar, men med motsatt effekt än den du avsåg.

**ELDSTORM:** Du kan få en vanlig eld att flamma upp till enorma proportioner och sveda alla som kommer i kontakt med lågorna. Besvärjelsens räckvidd måste först nå fram till eldslågan du utgår ifrån. Det kan vara en svavelsticka, en fackla eller en kokeld. Därefter växer eldens radie med en steglängd och gör 1T6 i skada för var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen. Effekten är ögonblicklig. Notera att även magikern skadas om hon hamnar i sin egen eldstorm.

**FAMILAR:** Du trollbinder ett djur som lyder din minsta vink. Kraftpoängen måste först övervinna värddjurets storlek i ett dubbelslag. Trots att en familiar saknar egen intelligens kan den lyda exakta instruktioner från magikern. Den kan också förser med ödesgåvor. Välj ett lämpligt djur i Bestiarier i kapitel XIII.

**FJÄRRYSN:** Magikern kan se och höra vad som händer på en avlägsen plats under så lång tid som besvärjelsens varaktighet anger. Räckvidden bestämmer hur långt bort kraften sträcker sig. Perfekt för att tjuvlyssna på samtal. Magikern



**NYTT PERGAMENT:** Som besvärjare kan du komma att behöva en tredje sida till ditt Pergament.

måste känna till att platsen existerar och vara väl förtrogen med den. Men magin kan också användas för att lokalisera förlupna föremål och personer, om besvärjaren är tillräckligt bekant med objektet ifråga. Tumregeln är att hon ska ha vidrört det någon gång. Hon hittar dem automatiskt om besvärjelsen förser med tillräcklig räckvidd.

**FRAMMANA:** Om du känner en sagovarelses rätta namn kan du tvinga den att lämna Underjorden och träda fram i de levandes värld. Svartkonstnärer använder besvärjelsen för att locka till sig djävlar och demoner. Häxor för att be alfer, troll och älvor om tjänster. Besvärjelsen frammanar ett väsen med gåvan Övernaturlig. Varelserna kan bara stanna i de levandes värld under besvärjelsens varaktighet och den måste befinna sig inom räckvidden, vilket gör dylika trollformler högst osäkra (bara spelledaren vet hur långt det är till Underjorden). Därtill måste besvärjelsens Kraftpoäng övervinna varelsens Storlek i ett dubbelslag.

**FÖRDRIVA:** Motsasen till frammana. Besvärjelsen fungerar inte på levande varelser, men ett övernaturligt sagoväsen som förtrollas måste omedelbart återvända till Underjorden och lämna de levandes värld. Besvärjelsens Kraftpoäng måste övervinna objektets Storlek i ett dubbelslag. Effekten är ögonblicklig och räckvidden beräknas från magikern till objektet. Fördriva kan också upphäva verksamma besvärjelser. Besvärjelsen riktas då mot det objekt som ursprungligen förtrollades. Om de kraftpoäng som spenderas övervinner den gamla besvärjelsens styrka fördrivs förtrollningen under den tid som varaktigheten består. För att helt sätta en besvärjelse ur spel måste Fördriva således förser med minst lika lång varaktighet som ursprungsmagin.

**FATA MORGANA:** Du förvränger verkligheten till en illusion som påverkar alla betraktarens sinnen. Bara din egen fantasi sätter gränser för vad du kan åstadkomma med en Fata Morgana. Gråsten kan förvandlas till guld, en koja blir ett slott och en skog ter sig som en öppen slätt. Om en Fata Morgana används till att skada en motståndare är även såren illusoriska. Objektet för förtrollningen dukar visserligen under av för mycket skador, eftersom hon tror att de är verkliga. Men när illusionen bryts vaknar hon som genom ett trollslag.



På samma sätt kommer den som stillar sin hunger med illusorisk mat inte att undgå svälten. Hon känner sig mätt och belåten, men förlorar ändå Tålighet som vanligt av hungern. Om hon inte har tillgång till verklig mat inne i den skapade illusionen. En Fata Morgana centreras kring magikern när den utslungas och sprider sig som ringar på vatten. Alla som träder in i cirkeln påverkas. Räckvidden visar hur stora områden som berörs. Du kan förvränga allting som rymms inom den maximala radien. Men det är viktigt att komma ihåg att en Fata Morgana inte förvandlar något. Den lurar bara sinnena. Därför ställer denna besvärjelse stora krav på spelledarens improvisationsförmåga om den används. En Fata Morgana upphävs omedelbart om magikern själv lämnar illusionen. Därtill får alla som träder in i den slå ett Blick. Vid ett lyckat slag uppmärksammar de att något är fel. Ett perfekt slag låter dem se igenom illusionen helt.

*EXEMPEL: Drottningen i slottet Dornröschen ger sig inte. Hon fortsätter att göra livet surt för Isak. Nu har hon förvandlat omgivningarna så att tjuven så tror sig vandra i en ljus och öppen trädgård, när han i själva verket snubblar fram genom en mörk och stormig skog. Trots att solen skiner värmer den inte Isaks kropp. På kvällarna gnider han förvånat sina blåslagna lemmar och konstaterar att han fått rispor och skavsår över hela kroppen. Han huttrar trots att han vänder ansiktet mot den ljumma vinden. Han svälter, trots all den mogna fallfrukt han ätit.*

**GENVÄG:** Den kortaste vägen mellan två punkter är inte alltid en rak linje, hur konstigt det än kan låta. Med trolldomens hjälp kan du korta sträckan ytterligare. Du behöver inte ens öka takten för att färdas snabbare än andra. Du förlänger din dagsmarsch lika många fjärdingsvägar som de Kraftpoäng du laddar besvärjelsen med. Effekten anses ögonblicklig.

**HELA:** Du kan läka banesår om kraften i din besvärjelse är större än sårskadan. Varje kraftpoäng som överstiger skadepoängen läker en poängs sårskada. Besvärjelsen kan även användas på mindre blesyrer än banesår. Effekten är ögonblicklig, men om Hela används på en död måste besvärjelsen

också förses med en varaktighet som täcker in hela tidsrymden mellan dödsögonblicket och besvärjelsen. De kraftpoäng som sedan återstår verkar ögonblickligt, som vanligt. Notera dock att Hela aldrig kan återuppväcka en varelse som dött av hög ålder.

**HOMONCULUS:** Du kan blåsa liv i en docka som du skapar av valfritt material: Lera, trä, sten eller till och med ett benrangel från kyrkogården. Att förfärdiga dockan kräver sedvanlig hantverkskicklighet och du måste spendera minst lika många kraftpoäng som dess Storlek för att få liv i den. Men din Homonculus behöver också Styrka, Smidighet, Blick och Karisma. Varje kraftpoäng som spenderas utöver Storleken ger dig ett egenskapspoäng att fördela mellan de fysiska egenskaperna. Varelse saknar intelligens men kan lyda direkta befallningar från besvärjaren. Den har inga färdigheter eller talanger från början men kan förses med ödesgåvor.

**JORDBÄVNING:** Din trollkraft får jorden att skaka och murar att rämna. För var tionde kraftpoäng du laddar i besvärjelsen kan du minska försvarsvärdet på ett slott eller en ringmur med en poäng. Besvärjelsen är ögonblicklig men tänk på att slott och befästningar nästan alltid är bemannade av bågskyttar. Spara några kraftpoäng till räckvidden.

**MALSTRÖM:** Magins vindar virvlar runt dig. Du kan suga i dig livskraft från en mänsklig varelse som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd, om Kraftpoängen övervinner objektets fysiska ålder räknat i år. Effekten är ögonblicklig och offret åldras omedelbart ett år. Du skjuter därmed upp ditt eget åldrande. När du under vinterfasen slår för ålderssvaghet får du slå om sitt täningsslag en gång och välja det bästa resultatet. Därtill förtjänar du omedelbart ett kryss i Grymhet. Den som behärskar besvärjelsen Malström kan automatiskt suga upp överblivna kraftpoäng från omgivningen, om de uppkommit genom en annan magikers överdrift. Effekten är ögonblicklig. De absorberade poängen kan också användas för att läka egna skador.

**ORAKELSVAR:** Du kan spå i framtiden. Hur långt fram i tiden bestäms av besvärjelsens varaktighet, som således fungerar omvänt för ett orakel. När du kastar besvärjelsen ställer du en specifik fråga, som spelledaren besvarar vid ett lyckat svar. Men spådomar är inte alltid så konkreta som vi önskar. Ibland kommer svaret i form av gåtor eller halvkvädna visor.

**SIGILL:** Ett sigill är värdelöst i sig, men kan laddas med andra besvärjelser. När sigillet sedan bryts utlöses den lagrade besvärjelsen som om sigillbäraren hade kastat den där och då. Ett sigill kan aldrig rymma fler kraftpoäng än det försågs med vid skapandet och det fungerar bara en gång. Det vittrar sönder med tiden och varaktigheten anger hur länge en besvärjelse kan lagras i sigillform, innan dess bäst före-datum passerats. Sigillet ska betraktas som symboliskt och det finns inga begränsningar på vilka föremål som kan användas för att laga trolldom. Vill du tillverka en trolldryck använder du dig av ett sigill när du laddar brygden med en besvärjelse. Den som dricker anses ha brutit sigillet.

**SIRENSÅNG:** Den förtrollade får en oemotståndlig sångröst. Om hon lyckas med Sånglekar under den tid besvärjelsen varar måste alla som befinner sig inom räckvidden (räknat från sångerskan) övervinna sångslaget med sitt Tålomod. Annars stannar de upp och lyssnar, även mitt i en strid. Den trollbundna publiken har fortfarande självbevaredriften kvar och kan försvara sig. Men om sjungaslaget är perfekt, eller Tålomodet fumlas, lyder offren sångerskan blint.

Sirensång kan med spelledarens tillåtelse användas för att trollbinda en publik med Dans, Skådespel, Spela (Instrument) eller Vältalighet.

**SKUGGSKEPNAD:** Objektet blir osynligt, eller i det närmaste osynligt. Hon kan bara skönjas som en rökliknande skugga, om de kraftpoäng som laddas i besvärjelsen är minst lika många som hennes storlek. Det gör att alla som letar efter skuggan måste klara ett Blick för att upptäcka henne. För varje kraftpoäng som överstiger objektets Storlek sjunker chansen att lyckas med -1. Besvärjelsen kräver inga ingredienser men kan bara kastas över ett objekt som redan är dold av rök, mörker eller dimma. Du kan således inte försvinna mitt framför ögonen på dina antagonister.

**TÖRNROSASÖMN:** Föremålet för din förtrollning faller i djup dvala, om besvärjelsens Kraft övervinner hennes Flit i ett dubbeslag. Hon förefaller död och kan inte väckas med mindre än att förtrollningen bryts. Att ruska henne hjälper inte. Inte ens omild behandling eller våld bryter törnrosasömn. Besvärjelsen fungerar bara om objektet lutar på besvärjaren i förtrollningsögonblicket. Törnrosasömn fungerar därför inte i strid. Att göra objektet rofyllt kräver minst ett Vältalighetsslag. Talanger som Frestare och Förförisk kan också komma till pass.

**VÄLSIGNADE VAPEN:** Ett välsignat vapen får en skadebonus som adderas till skadetärningarnas prickar i strid och noteras med ett plustecken på Pergamentet (3T6+1). Var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen ökar skadan med +1. Sköldar och rustningsdelar får istället sitt skyddsvärde förbättrat om de välsignas. Varje vapen eller rustningsdel måste välsignas för sig. Om besvärjelsen kastas överen

kyrassrustning, ett svärd och en sköld måste den alltså laddas med minst 15 kraftpoäng för att alla delarna ska välsignas med +1 i bonus. Varaktigheten oräknad.

**ÅSKVIGG:** En rungande blix slår ner i en av dina motståndare. Men för att blixten ska orsaka faktiska skador måste du ladda den med Kraft. Var femte poäng som offrats på att ladda besvärjelsen ger objektet 1T6 sårskador. Om åskviggen träffar en kroppsdel iklädd metallrustning gör den dubbel skada. Besvärjelsen är ögonblicklig och kan bara användas när åskan går. Den fungerar inte inomhus.

**ÖDESGÅVA:** Du kan förse dig själv eller någon annan med nya kunskaper på magisk väg. Varje kraftpoäng som spenderas ger objektet en tillfällig ödeslott, som kan användas till att köpa en gåva, en talang eller 1T6 färdighetspoäng på sedvanligt sätt. Men de nya kunskaperna stannar bara kvar så länge besvärjelsen verkar. Objektet kan mycket väl vara en Homonculus eller en Familiarus.

På nästa sida hittar du ett specialpergament, som tagits fram för rollpersonen med tillgång till någon av talangerna Besvärjare (Magi).

