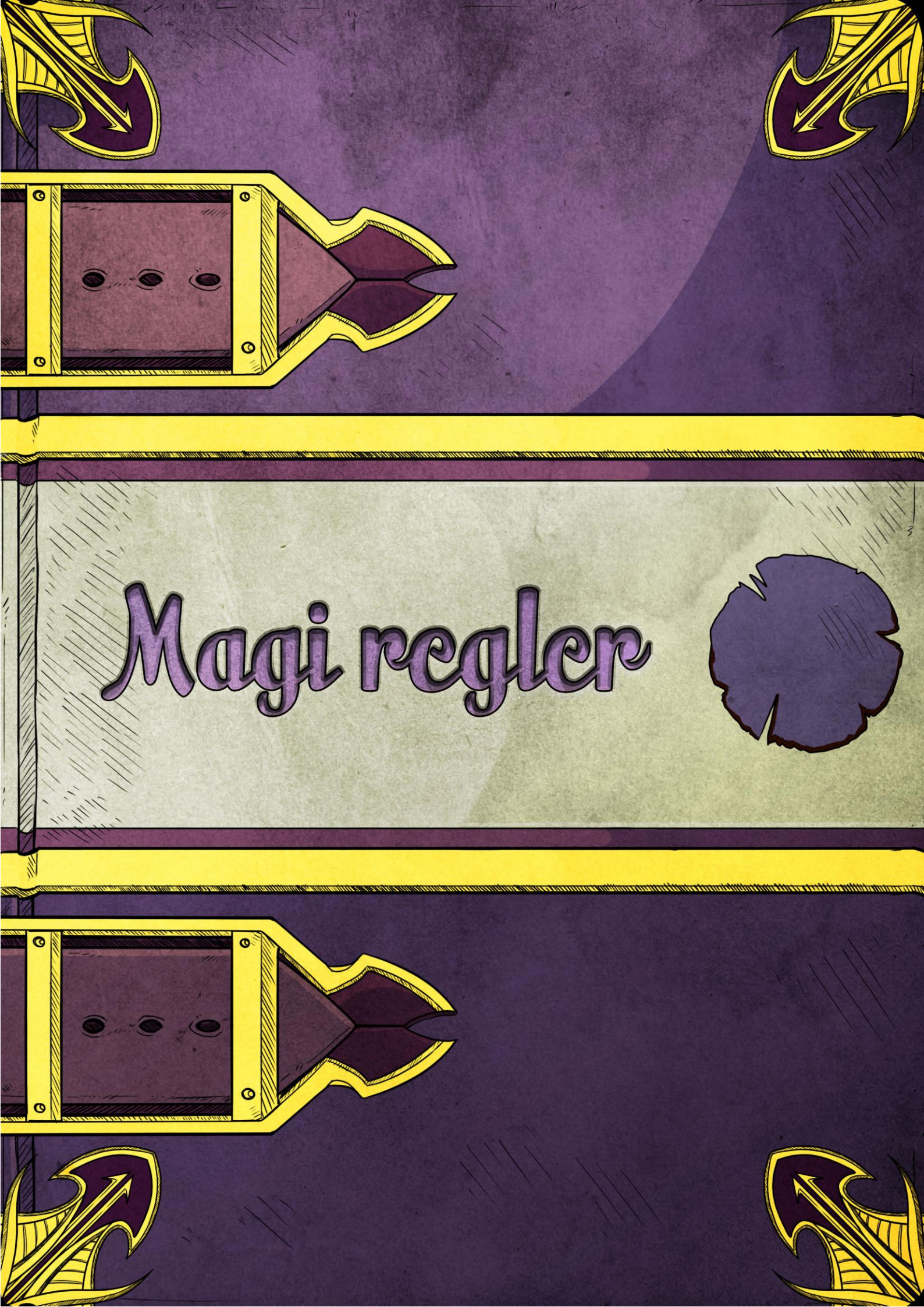




Magi regler

Formularer & Velsignelser

Oversigt over alle formularer og velsignelser du som spiller kan lære til LV

Dokumentet er inddelt i Formular/velsignelses tabeller før oversigterne.

Oversigterne er opdelt i de forskellige niv. og herefter alfabetisk.

Præste velsignelser	2
Niveau 1	2
Niveau 2	3
Niveau 3	5
Niveau 4	7
Niveau 5	9
Magi huse oversigt	12
Naturmagi	12
Teknomagi	12
Livsmagi	12
Dødsmagi	12
Korpusmagi	12
Formular forklaringer	13
Niveau 1	13
Niveau 2	15
Niveau 3	19
Niveau 4	22
Niveau 5	26

Velsignelses Forklaringer

Præste velsignelser

Præste velsignelser				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Bryde barrierer	Fjern Frygt	Neutraliser	Animer ghoul	Bortmane guddom
Dedikere piedestal	Helbred 2	Immun overfor hypnose	Guddommelig vrede	Dødsberøring
Skabe relikvie	Manipuler	Neutraliser magiker	Guddommelig viden	Genopliv karakter
Se ånder	Tale med ånder	Guddommeligt værn	Helligt våben	Guddommelig Infusion (Påtager sig aspekter af sin gud)
Tilståelse	Falsk tilståelse	Helbred forsamling	Syner	Helbred 5

Niveau 1

Niveau: 1

Navn: Bryde barriere

Beskrivelse: Denne velsignelse gør det muligt for præsten at få en/eller flere ikke troende med ind igennem, en hellige barriere for præstens egen religion.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau: 1

Navn: Dedikere piedestal

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten, dedikere en piedestal til præstens religion. Piedestalen må ikke i forvejen være under indflydelse af en anden religion. (Se velsignelsen: bortmane guddom)

For at kunne dedikere en piedestal til en religion skal området omkring piedestalen være rensat for alle spor af andre religioner. Dvs. at der ikke må være symboler, relikvier og andre tilknyttede genstande fra en anden religion inden for det afgrænsede område omkring piedestalen.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 1

Navn: Tilståelse

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du stille spørgsmål til en troende (eller en ikke troende der befinder sig inde på religionens hellige område), og personen er forpligtet til at svare sandt på 3 spørgsmål umiddelbart efter spørgsmålene er stillet.

Når du har kastet velsignelsen, skal du fremsige dine 3 spørgsmål.

OBS: Velsignelsens effekt ophøre når de 3 spørgsmål er blevet besvaret eller personen forlader det hellige område.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 1

Navn: Skabe relikvie

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du skabe flere relikvier, og derved gøre din guddom mindre sårbare over for at miste deres relikvie. Velsignelse udføres ved at menigheden sammen med præsteskabet, skaber et helligt relikvie, de skal bruge en genstand de ønsker at gøre til et hellige relikvie og 20 guldstykker der ofres til guden.

OBS: Effekten er permanent eller indtil destrueret. Umiddelbart efter skabelsen af relikviet, skal du gå med det og de 20 guld, til GM-gården og fortælle hvad du har gjort, så der kan blive lavet en seddel.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 1

Navn: Se ånder

Beskrivelse: Denne velsignelse kan du kun kaste på dig selv. Den gør, at du kan få lov til at se ånder og ting i åndeverdenen. Husk man kan stadigvæk ikke kommunikere med dem i åndeverdenen.

Effekten varer i 24 timer.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau 2

Niveau: 2

Navn: Fjern Frygt

Beskrivelse: Denne velsignelse fjerner frygt effekten fra troende i præstens nærhed (høre afstand)

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau: 2

Navn: Helbred 2

Beskrivelse: Med denne formular kan du helbrede dig selv eller en anden troende af din religion for 2 LP.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau: 2

Navn: Manipulere

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du beordre en anden troende, (eller en ikke troende der befinder sig inde på religionens hellige område) at udføre en ordre for dig. Når du har kastet velsignelsen, skal du i umiddelbar forlængelse sige den ordre personen skal udføre.

Ordren skal udføres med det samme efter den er givet. Ordren må ikke direkte føre til offerets død eller få offeret til at begå selvmord.

Når ordren er afgivet, får offeret et tomt udtryk i øjnene og skal derpå udføre ordren. Offeret må ikke gøre andet end ordren, før den er fuldført og skal i øvrigt gøre alt for at udføre den. Hvis ikke det er lykkedes offeret, at udføre ordren inden der er gået 5 minutter, ophæves effekten af velsignelsen. Offeret kan huske alt efterfølgende.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 2

Navn: Falsk tilståelse

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du tvinge en troende (eller en ikke troende der befinder sig inde på religionens hellige område) til at svare det som præstens ønsker, på 3 spørgsmål han stiller. Personen er herefter forpligtet til at svare det ønskede på de 3 spørgsmål.

Når du har kastet velsignelsen, skal du hviske til personen hvad personen ca. skal svare på de 3 spørgsmål du efterfølgende stiller (eller gøre det meget tydeligt for personen hvad svaret skal være). Herefter stiller du de 3 spørgsmål.

OBS: Velsignelsens effekt ophøre når de 3 spørgsmål er blevet besvaret eller personen forlader det hellige område.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 2

Navn: Tale med ånder

Beskrivelse: Denne Velsignelse kan du kaste på dig selv eller en troende af din religion. Den gør, at personen kan få lov til at tale med/høre ånder og ting i ånde verdenen. Husk man kan ikke se ting i ånde verdenen.

Effekten varer i 10 minutter, hvis du kaster den på andre. Hvis du kaster den på dig selv, varer den 24 timer.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau 3

Niveau: 3

Navn: Neutraliser

Beskrivelse: Denne Velsignelse kan du kaste på dig selv eller en troende af din religion. Denne velsignelse neutraliserer alle vedvarende påvirkninger fra formulerer eller brygge.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 3

Navn: Guddommeligt værn

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten give op til 3 troende, beskyttelsen "stenhud".

Dette betyder at deres hud bliver meget hård. De kan ignorere de første 3 slag eller skud de får i kamp.

Effekten varer indtil de har fået de 3 første slag eller skud, dog højest i 10 minutter efter velsignelsen er kastet.

OBS: Alle positive magiske effekter(**FORMULAR**), vil forsvinde fra den troende efter velsignelsen er blevet kastet. Velsignelsen vil forsvinde hvis den troende bliver påvirket af en positiv magisk effekt(**FORMULAR**).

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 3

Navn: Immun overfor hypnose

Beskrivelse: Denne velsignelse gør den troende immun overfor hypnose effekter i 1 time.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 3

Navn: Neutraliser magiker

Beskrivelse: Denne velsignelse kan "fjerne en magikers kontakt til magien". Magikeren kan ikke kaste formularer i 1 time. Dette gør dog også at alle formular effekter der er kastet på magikeren forsvinder, dog ikke effekter fra rituel magi.

OBS: Denne velsignelse kan kun kastes inde på religionens hellige sted, men kan dog godt kastes på en ikke troende, der befinder sig i det hellige område.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 3

Navn: Helbred forsamling

Beskrivelse: Med denne formular kan du helbrede dig selv og alle troende af din religion omkring dig for 1 LP.

OBS: Denne velsignelse kan kun kastes på religionens hellige sted.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau 4

Niveau: 4

Navn: Animer ghoul

Beskrivelse: Denne velsignelse kan puste liv i en død karakter. Du skal sikre dig off-game, at den døde er med på at blive animeret, inden du kaster velsignelsen.

Den animerede karakter skal følge disse regler:

- Du har 9 livspoint.
- Du kan bruge de våben som du kunne inden du blev dræbt.
- Du har ikke nogen rustningspoint selvom du har rustning på eller beskyttelse fra tatoveringer eller skæl/pels.
- Du kan ikke snakke, kun kommunikere med grynt.
- Du bliver immun overfor alle brygge.
- Du bliver immun overfor alt rollespilsmagi, med undtagelse af: Destruer u-død, Dødsberøring og Kontroller u-død.
- Du bliver immun overfor kampmagien "frygt" (men bliver stadig påvirket af de andre kampmagier).
- Du kan ikke føle smerte.
- Du må ikke løbe eller gå hurtigt.
- Når din karakter har fået så meget skade at du har 0 livspoint tilbage, falder du sammen og er død, ligesom inden du blev animeret. Du kan nu blive genoplivet som normalt af en læge eller animeret igen. Alle de normale regler for at være død, gælder nu.

Som ghoul kan karakteren ikke tænke selv, men kan kun udføre det som præsten der har animeret ham, beordrer ham til at gøre.

OBS: Effekten varer i 30 minutter (med mindre at spilleren vil længere) eller til karakteren bliver dræbt.

Når du har animeret en ghoul, skal du sminke karakteren bleg med mørke øjenhuler, så andre karakterer tydeligt kan se, at karakteren ikke er sit normale jeg.

OBS: Denne velsignelse kan kun kastes på religionens hellige sted.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 4

Navn: Guddommelig vrede

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du få en af dine tilbedere til at blive indgydt med guddommelig vrede.

Den troende velsignelsen bliver kastet på, bliver usårlig i 30 sekunder. Efter de 30 sekunder er gået, ryger

karakterens livspoint ned på 0 point ligegyldig hvor mange slag han ellers har fået.

OBS: En karakter der har været påvirket af guddommelig vrede kan ikke blive påvirket af samme velsignelse, før der mindst er gået 30 minutter.

Personen der bliver påvirket af guddommelig vrede skal tydeliggøre vreden så andre er klar over at han ikke er sit normale jeg. En person der er påvirket af guddommelig vrede, går i kamp uden nogen former for defensiv tankegang.

Regel: *Du må/kan ikke flygte og du skal slå på det nærmeste levende væsen i nærheden der ikke bærer din religions symbol. Du er ikke i stand til at kende ven fra fjende.*

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau: 4

Navn: Guddommelig viden

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten stille 1 spørgsmål til guden omkring en person eller genstand, dette gælder også plot genstande.

Når velsignelsen er kastet skal kasteren gå op på GM-gården, stille sit spørgsmål og får derefter et svar.

OBS: Denne velsignelse skal kastes inde på religionens hellige område.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 4

Navn: Helligt våben

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten velsigne et våben.

Et velsignet våben gælder giver 1 mere i skade. Effekten varer i 1 time.

OBS: Hvis denne velsignelse bruges under en messe, på religionens hellige område, vil den kunne velsigne et våben per troende. De troende skal holde det våben frem, effekten skal ramme. Effekten varer 20 minutter.

OBS: Et våben kan kun være påvirket af én velsignelse af gangen.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 4

Navn: Syner

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten, bede sin religion om indsigt ind i tidens tråde. Præsten skal herefter gå til GM-gården, hvor han vil få ledetråde eller beskrivelser at plots der er i spil.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau 5

Niveau: 5

Navn: Bortmane guddom

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten bortmane en anden religion fra en dedikeret piedestal.

For at frigøre en dedikeret piedestal skal alle tilbedere (der er med til scenariet) og præsterne fra religionen være samlet ved den på givne piedestal. Der skal så holdes en exorcisme-messe der uddriver den anden religion fra stedet. Alle til steder for 1 LP skade efter messen og skal rollespille udmattede i de næste 15 minutter.

OBS: Hav respekt for de ting der tilhører den anden religion, der havde kontrol over piedestalen før. Tag deres ting og placer dem uden for det markerede område omkring piedestalen så det er tydeligt at piedestalen ikke længere er dedikeret til nogen religion.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Niveau: 5

Navn: Dødsberøring

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du øjeblikkeligt karakter dræbe en anden karakter.

De normale præmisser for at dræbe en karakter, såsom at karakteren skal være på 0 livspoint eller pacificeret, behøver ikke at være opfyldt. Idet du siger velsignelsen, skal du med fast hånd, røre offeret. [Hvor efter karakteren ryger ned på 0 lp.](#) Når karakteren er død, gælder de normale regler for døde karakterer. [Du kan vælge at rive karakterarket over efter at personen har lagt sig.](#)

OBS: Husk at rive karakterens karakterark over ellers vil offeret bare være på 0 LP i stedet for karakterdræbt.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 5

Navn: Helbred 5

Beskrivelse: Med denne formular kan præsten helbrede sig selv eller en anden troende af sin religion for 5 LP.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 5

Navn: Genoplive karakter

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan du bringe en troende af din religion, tilbage fra det hinsides.

Regel: Hvis en person har fået revet sit karakterark over men endnu ikke har lavet en ny karakter, så kan religionen ved at ofre 1 frivillig troende af religionen, eller 2 karaktere. Forhandle med guderne om at få den døde karakter tilbage til livet.

Regel: *Du kan ikke bruge denne velsignelse til at genoplive en karakter hvor der er blevet rollespillet en eller flere af følgende ting: Karakteren er blevet brændt, fået hoved hugget af, hjertet skåret ud, drænet for blod og ligende ting.*

OBS: De ofrede personer skal sammen med den genoplivede karakter gå op på GM-gården for at skulle lave nye karakter og få erstattet det overrevne karakterark.

Hvis nogle af de ofrede er troende af den religion der genopliver karakteren, kan de ikke igen blive troende af den religion.

På GM-gården skal personerne fortælle om velsignelsen, og hvordan den troende der skal genoplives døde, samt hvad der skete herefter, sådan at GM-gården kan beslutte hvordan velsignelsen påvirker den genoplivede karakter.

OBS: Denne velsignelse kan **IKKE** bruges i kamp

Niveau: 5

Navn: Guddommelig Infusion

Beskrivelse: Med denne velsignelse kan præsten fylde sig selv med gudens essens og dermed midlertidig blive gudens avatar. Effekten vil holde i 20 minutter.

Præsten kan i perioden IKKE gå mere end 20 meter væk fra religionens hellige sted, præsten vil under

hele perioden være draget til at gå tilbage til religionens hellige sted. Præsten er i perioden ikke begrænset af hvor mange velsignelser han kan kaste, dog kan han stadig kun kaste dem han har lært.

I velsignelsens periode bliver præsten: UDØDELIG, IMMUN overfor ALLE formular, og ALLE andre effekter.

Regel: Religionen skal ofre et helligt relikvie (enten religionens egen eller en anden religions), 5 blods kort og 20 talismaner (komponent kortet).

OBS: Hvis præsten bevæger sig mere en 20 meter væk fra det hellige sted vil velsignelsens effekter stoppe.

OBS: Efter de 20 minutter, DØR præsten, uden nogen mulighed for at kunne blive genoplivet, og skal gå til GM-gården for at lave en ny karakter.

OBS: Præsten skal tydeligt rollespille at han er fyldt med gudens essens i de 20 minutter effekten vare.

OBS: Denne velsignelse kan **GODT** bruges i kamp

Magi huse oversigt

Naturmagi				
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Dyreaspekt kløer	Naturbeskyttelse	Ildkugle (5)	Afværg magi	Usårlig
Dyreaspekt lugtesans	Rodnet	Barkhud	Bersærk	Regenerer
Helbred 1	Sygdom	Magisk søvn	Jordens styrke	Natur form

Teknomagi				
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Åbn låse	Magisk lås	Åbn magiske låse	Overbevis	Hypnotiser
Fjern fælde	Bonk	Fælde	Hukommelsestab	Immunitet magi
Gør døv	Gør stum	Gør blind	Fingerfærdighed	Åndeverdenen

Livsmagi				
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Helbred 1	Glædens magi	Helbred 3	Sidste håb	Helbred 5
Se ånder	Destruer udød	Fjern frygt	Neutraliser alkymi	Neutraliser præst
Gå	Giv eget liv	Helbred sygdom	Genvind hukommelse	Pacifist

Dødsmagi				
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Se ånder	Genskab u-død	Animer lig	Animer kadaver	Genoplive karakter
Ubehag	Bortvis ånd	Iskugle (5)	Kommander ånder	Åndeverdenen
Udspørg ånd	Svag	Sygdom	Kontroller u-død	Dødsberøring

Korpusmagi				
NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5
Had	Tortur	Forvirret	Kontroller golem	Animer Golem
Behov sult/tørst	Stenhud	Frygt	Forsten	Kontroller person
Tung	Simple kommando	Kvæl	Genvind hukommelse	Avanceret kommando

Formular forklaringer

Niveau 1

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Behov sult/tørst (*Sig; behov, efterfulgt af nøgleordene om enten sult eller tørst...*)

Komponenter: 1 Ekstrat og 1 Svampe.

OBS: Når du har udtalt nøgleordet, skal du tilbyde det der skal fortæres.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få en anden karakter til at føle en uimodståelig trang til enten at spise eller drikke det mad/drik du tilbyder. Offeret **skal** tage imod maden /drikken og **skal gå i gang** med at fortære det. Offeret kan ikke foretage sig andet end at æde det du tilbyder, efter du har kastet formularen.

Formularen ophæves når mindst halvdelen af det du har tilbudt er spist/drukket.

Bemærk at du ikke kan få folk til at spise eller drikke noget som de ellers aldrig ville røre. Eksempelvis kød til en vegetar, alkohol til en afholdsmand osv.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Dyreaspekt klør (*Kløer*)

Komponenter: 1 Urter og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular får du plus 5 i nævekamp og kan ikke bruge våben indtil du fjerner dine klør.

OBS: Du skal tage handsker eller andet der ligner klør på hænderne.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Dyreaspekt lugtesans (*Lugtesans*)

Komponenter: 1 Blæk og 1 Svamp.

Beskrivelse: Med denne formular kan du genkende personer igennem deres forklædning, hvis du har set dem før, inden for magiens varighed.

Varighed: 24 timer.

Regel: Hvis du før har været i nærheden af en person (inden for 3 meter) og uden at personen var forklædt (eller i en anden forklædning), så kan din karakter gennemskue at der er tale om "en" person og ikke flere, hvis altså du har haft denne formular aktiv under begge møder. Dette kan du herefter vælge at rollespille på som du ønsker.

OBS: Hvis du før har set personen i en anden forklædning, kan du naturligvis ikke se hvem den faktiske person er inden under, men du er klar over at der er tale om en forklædning.

OBS: Der eksistere alkymistiske drikke der kan ændre personers duft, derfor gør altid personen offgame opmærksom på at du har gennemskuet personen, i tilfælde af at personen netop er påvirket af sådan en drik.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Fjern fælde (*Fjern fælde*)

Komponenter: 1 Talisman og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du neutralisere effekten af 1 fælde. Formularen skal kastes på en lås eller andet objekt, hvor på/i en fælde kan være placeret. Hvis genstanden hvor på/i magikeren kaster formularen ikke er sikret med en fælde, er formularen fortsat brugt, men uden effekt.

OBS: Denne formular skal kastes på låsen inden man forsøger at åbne/dirke den.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Gør døv (*Døv*)

Komponenter: 1 Blæk og 1 Mos.

OBS: Du skal sikre dig ved øjenkontakt at han ved han er modtageren eller når du udtaler nøgleordet skal du røre offeret.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få dit offer til ikke at høre noget i 15 minutter.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): *Gå (Gå) Kampmagi*

Komponenter: 1 Sten og 1 Talisman.

OBS: Du peger på offeret og sikrer dig ved øjenkontakt at han ved det er ham det er modtageren.

Beskrivelse: Den du kaster formularen på mister kontrollen over sine ben og begynder at gå i den modsatte retning af dig. Offeret skal mindst gå 50 normale skridt.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Had (*Had*)

Komponenter: 1 Pergament, og 1 Mos.

OBS: Når du udtaler nøgleordene, skal du røre offeret.

Beskrivelse: Med denne formular kan du så splid imellem folk. Når du har kastet formularen skal du forklare offeret hvem det er han skal hade og give ham en undskyldning for det. Offeret føler derefter et så stort had mod den omtalte person, at han bliver nødt til at opsøge ham, fortælle sin uforbeholdne mening og kræve en forklaring på den grund du gav offeret, til at hade den anden. Alt hvad den forhadte person siger, vil offeret kun misforstå og ægge til mere had.

Når formularen ophæves skal offeret rollespille lidt forvirret over situationen og få et lille hukommelsestab der gør, at han ikke kan huske årsagen til det pludseligt opståede had.

Formularen ophæves efter 5 minutter.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Helbred 1 (*Helbred 1 skade*)

Komponenter: 1 Sten og 1 Træ.

Beskrivelse: Med denne formular kan du helbrede dig selv eller en anden karakter for 1 LP. Du kan ikke helbrede u-døde og formularen skader heller ikke u-døde.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Se ånder (*Se ånd*)

Komponenter: "1 Træ og 1 Ekstrat"

Beskrivelse: Denne formular kan du kaste på dig selv eller en anden. Den gør, at modtageren kan få lov til at se ånder og ting i ånde verdenen. Husk man kan stadigvæk ikke kommunikere med dem i ånde verdenen. Effekten varer i 10 minutter, hvis du kaster den på andre. Hvis du kaster den på dig selv, varer den 24 timer.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): *Tung (Tung) - Kampmagi*

Komponenter: 1 Krystal og 1 Malm.

OBS: Du peger på en genstand som offeret har i hånden/på armen, og sikrer dig ved øjenkontakt, at han ved det er ham der er modtageren.

Beskrivelse: Med denne formular kan du gøre den ting du peger på så umenneskeligt tung, at den ikke er til at røkke ud af stedet.

Formularen ophæves efter 2 minutter.

OBS: Denne formular kan kun kastes på objekter offeret holder i hånden/har på armen, som fx: våben, skjolde osv.

Eks: Hvis offerets skjold, som han har spændt på armen bliver "tung", skal han falde til jorden med det samme og kan ikke løfte det, indtil de 2 minutter er gået. Hvis han får taget det af kan han selvfølgelig godt rejse sig op, men må lade skjoldet ligge, indtil de 2 minutter er gået.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Ubehag (*Ubehag*)

Komponenter: 1 Svampe og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få andre karakterer til at føle sig utilpas og skidt, så de bliver nødt til at lægge sig lidt. Når du har kastet formularen skal du beskrive for dit offer, hvordan han føler sig utilpas. Effekten varer i 10 minutter.

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Udspørg ånd (*Svar ånd*)

Komponenter: 1 Krystal og 1 Blæk.

Beskrivelse: Med denne formular kan du stille spørgsmål til en ånd, og ånden er forpligtet til at svare sandt. Når du har kastet formularen, skal du fremsige dine spørgsmål. Du kan stille 3 spørgsmål før magien forsvinder. Så længe magien er aktiv, er ånden tryllebundet og kan ikke stikke af. Magien brydes hvis ånden bliver angrebet, kasteren bevæger sig mere end 5 skridt væk eller hvis kasteren påbegynder en ny formular.

Regel: Du skal kunne se den ånd du vil udspørge. Dette kan fx ordnes med formularen "se ånder".

Niveau: 1

Navn (Nøgleord): Åbn låse (*Åben lås*)

Komponenter: 1 Krystal og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Denne teknomagi kan åbne en lås niveau 1.T

OBS: Besidder du en niveau 2 teknomagi, kan denne formular åbne en niv. 2 lås i stedet.

OBS: Besidder du en niveau 3 teknomagi, kan denne formular åbne en niv. 3 lås i stedet.

Denne formular åbner låsen, som forsøger du at dirke den, derfor udløser den også fælder.

OBS: Denne formular virker ikke på magiske låse.

Niveau 2

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Bonk

Komponenter: 1 Sten, 1 Træ og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne Formular kan du give evnen bonk til en person i 10 minutter.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Bortvis ånd (*Bortvis ånd*)

Komponenter: 1 Krystal, 1 Urter og 1 Talisman.

OBS: Du skal have øjenkontakt med ånden du kaster formularen på.

Beskrivelse: Med denne formular kan du sende en ånd væk. Ånden skal gå mindst 50 normale skridt væk fra dig, og må ikke nærme sig igen, så længe du kigger på den.

Regel: *Du skal kunne se den ånd du vil bortvise. Dette kan fx ordnes med formularen "se ånder".*

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Destruer u-død (Destruer u-død)

Komponenter: 1 Sten, 1 Træ og 1 Talisman.

Beskrivelse: Med denne formular kan du slå en u-død karakter ihjel. Inden formularen kan kastes skal alle de normale regler for at slå en andens karakter ihjel opfyldes, såsom at offeret enten skal være på 0 livspoint eller på en eller anden måde være pacificeret.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Genskab u-død (*Genskab*)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Ekstrat og 1 Svampe.

Beskrivelse: Med denne formular kan du bringe en u-død karakter, der er blevet dræbt, tilbage i spil igen. Modtageren af formularen må ikke have været død i mere end 15 minutter, ellers er den dræbtes ånd passeret videre til åndeverdenen, og de kan ikke genoplives.

En u-død karakter der genoplives på denne måde, kommer til live igen med 0 livspoint.

Regel: *Du kan ikke bruge denne formularen til at genoplive en karakter hvor der er blevet rollespillet en eller flere af følgende ting: Karakteren er blevet brændt, fået hoved hugget af og ligende ting.*

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Giv eget liv (*Giv liv*)

Komponenter: 1 Blæk, 1 Urter og 1 Svovl.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular påtager du dig den skade modtageren ellers havde og han får dit liv. Du kan helbrede op til lige så mange LP som du selv har, men for hver LP du helbreder mister du selv et LP.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Glædens magi

Komponenter: 1 Pergament og 2 Mos.

Beskrivelse: Med denne formular, kan du påvirke en person til at i de næste 10 minutter, skal spille en positiv følelse.

Eks. Glad, euforisk, begejstret, kærlig, forelsket osv.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): *Gør stum (Stum) Kampmagi*

Komponenter: 1 Krystal, 1 Ekstrat og 1 Talisman.

OBS: Du skal peger på offeret og sikre dig ved øjenkontakt at han ved han er modtageren.

Beskrivelse: Med denne formular kan du forhindre en anden karakter i at sige noget. Offerets stemme forstummes og ingen ord/ lyde/ gurglen osv. kan komme ud af hans mund i 15 minutter.

Imens en karakter er påvirket af denne formular kan vedkommende ikke kaste formularer da personen ikke er i stand til at udtale sine remser.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Magisk lås (*Magisk lås*)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Urter og 1 Talisman.

Beskrivelse: Med denne formular kan du lave en niveau 3 lås om til en magisk lås.

En magisk lås kan kun åbnes med nøglen der passer til eller ved at formularen "Åbne magisk lås" bliver kastet på låsen.

For at lave en niveau 3 lås om til en magisk lås skal du gå til din ingamge GM med låsen og sige du vil lave den om til en magisk lås. Derpå skal du så sige din remse og give de komponenter der skal bruges. GM'en vil så montere den magiske opgradering på låsen. Derefter kan du hænge låsen tilbage på dens plads. Når en magisk lås bliver åbnet med formularen "Åbne magisk lås" skal magiseddelen rives over så andre kan se at den er uden virkning og at der er blevet brudt ind. En magisk lås der er blevet åbnet med en formular virker ikke mere (den skal herefter indleveres af ejeren til en Ingame-GM).

OBS: En magisk lås kan ikke dirkes eller brydes op.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Naturbeskyttelse (*Naturbeskyttelse*)

Komponenter: 1 Træ, 1 Ekstrat og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular kan du ignorere det første skud eller slag du får i din næste kamp.

Regel: Du kan kun have en beskyttelsesformular der påvirker dig ad gangen. De forskellige beskyttelsesformularer er: "Naturbeskyttelse", "Barkhud", "Usårlig", "Jordens Styrke" og "Stenhud".

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): *Rodnet (Stå) Kampmagi*

Komponenter: 1 Krystal, 1 Mos og 1 Svampe.

OBS: Du peger på offeret og sikre dig ved øjenkontakt at han ved det er ham det er modtageren.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular bliver offerets ben låst fast til jorden og han er ikke i stand til at bevæge dem eller skifte fodstilling i 2 minutter.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Sempel kommando (*Kommando...*)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Træ og 1 Svampe.

OBS: Når du har sagt nøgleordet, skal du røre offeret og sige din kommando.

Beskrivelse: Med denne formular kan du beordre en anden karakter at udføre en opgave for dig. Når du har kastet formularen, skal du i umiddelbar forlængelse sige din kommando.

Den simple kommando må højst være på 2 ord. Kommandoen skal udføres med det samme efter den er givet, kommandoen må dog ikke direkte føre til offerets død eller få offeret til at begå selvmord.

Når kommandoen er givet, får offeret et tomt udtryk i øjnene og skal derpå udføre kommandoen. Offeret må ikke lave andet end at udføre kommandoen indtil den er fuldført og skal i øvrigt gøre alt for at udføre den. Hvis ikke det er lykkedes offeret at udføre kommandoen inden der er gået 5 minutter, ophæves formularen. Offeret kan huske alt efterfølgende.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Stenhud (Stenhud)

Komponenter: 1 Sten, 1 Urter og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular bliver din hud meget hård. Du ignorerer de første 3 slag eller skud du får i kamp. Effekten varer indtil du har fået de 3 første slag eller skud, dog højst i 10 minutter efter formularen er kastet.

OBS: Du kan kun have én beskyttelsesformular der påvirker dig ad gangen. De forskellige beskyttelsesformularer er: "Naturbeskyttelse", "Barkhud", "Usårlig" og "Stenhud".

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Svag (Svag)

Komponenter: 1 Sten, 1 Mos og 1 Malm.

OBS: Du peger på offeret og sikrer dig ved øjenkontakt, at han ved det er ham der er modtageren

Beskrivelse: Dine arme og ben bliver svage og slappe, som hvis de var belagt med bly. Du har ikke kræfter til at kæmpe eller forsvare dig, og kan kun gå.

Effekten varer i 2 minutter.

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Sygdom (sygdom)

Komponenter: 1 Sten, 1 Blæk og 1 Malm.

OBS: Du peger på offeret og sikre dig ved øjenkontakt at han ved det er ham det er modtageren.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular bliver offeret ramt af "kvalme og svimmelhed i 30 minutter" og nævekamp bliver reduceret til 0.

OBS: Husk at gøre dit offer opmærksom på effekten "sygdom - kvalme og svimmelhed i 30 minutter"

Niveau: 2

Navn (Nøgleord): Tortur (Tortur)

Komponenter: 1 Blæk, 1 Talisman og 1 Svovl.

OBS: Du skal pege på det sted der skal påføres smerte.

Beskrivelse: Med denne formular kan du påføre dit offer en ubeskrivelig stor smerte der gør, at offeret skal svare sandfærdigt på **et spørgsmål** du stiller ham. Når du har kastet formularen, skal offeret falde sammen i smertekramper og kan ikke foretage sig andet end at jamre/klage/skrige i smerte. Så længe du peger på det sted du påfører smerte, skal offeret rollespille torturen.

Når du holder op med at udføre din tortur, må du stille et spørgsmål som offeret SKAL svare sandfærdigt på.

Efter torturen skal offeret rollespille sig hårdt såret i 5-10 minutter, som efter en kamp. Torturen giver ikke skade på offerets livspoint.

Karakterer der er immune overfor smerte, bliver ikke påvirket af tortur, men må gerne lade som om. (Dette kan man gøre, for fx at give falske svar på det spørgsmål der stilles.)

Niveau 3

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Animer lig (*Rejs dig*)

Komponenter: 1 Krystal, 1 Blæk og 2 Talisman.

Beskrivelse: Med denne formular kan du tage kontrol over en død karakter. Du skal sikre dig off-game, at den døde er med på at blive animeret, inden du kaster formularen.

Karakteren der er blevet vakt til live igen som lig, kan intet af det hans karakter kunne før. Karakteren skal nu følge disse regler:

- Du har 10 livspoint.
- Du kan bruge de våben som du kunne inden du blev dræbt.
- Du har ikke nogen rustningspoint, selvom du har rustning på eller beskyttelse fra tatoveringer eller skæl/pels.
- Du kan ikke snakke, kun kommunikere med grynt.
- Du bliver immun overfor alle brygge.
- Du bliver immun overfor alt rollespilsmagi, med undtagelse af: Destruer u-død, Dødsberøring og Kontroller u-død.
- Du bliver immun overfor kampmagien "frygt" (men bliver stadig påvirket af de andre kampmagier).
- Du kan ikke føle smerte
- Du må ikke løbe eller gå hurtigt.
- Når din karakter har fået så meget skade, at du har 0 livspoint tilbage, falder du sammen og er død, lige som inden du blev animeret. Du kan nu blive genoplivet som normalt af en læge eller blive animeret igen. Alle de normale regler for at være død, gælder nu.

Som lig kan karakteren ikke tænke selv, men kan kun udføre det som du, som hans skaber, beordrer ham til at gøre. Du kan kun give liget simple ordrer, der højst må bestå af 2 ord (Eks: forsvar mig, Angrib ham, Hold ham, Vogt port osv.). Hvis liget bliver angrebet må han naturligvis forsvare sig, uden du behøver beordre ham til det.

Når du har animeret et lig, skal du sminke karakteren bleg med mørke øjenhuler, så andre karakterer tydeligt kan se, at karakteren ikke er sit normale jeg.

Regel: Du kan have ét lig animeret, for hver gang du har købt formularen. Du vil sammen med formularen få udleveret et kort med ligets evner. Det skal du give til den der bliver animeret. Husk at få kortet igen, når det animerede lig dør.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Barkhud (Barkhud)

Komponenter: 1 Træ, 2 Ekstrat og 1 Svampe.

Beskrivelse: Med denne formular bliver din hud så hårdt som et træ du for 3 ekstra RP

Formularen varer i 30 minutter.

Regel: Du kan kun have en beskyttelsesformular der påvirker dig ad gangen. De forskellige beskyttelsesformularer er: "Naturbeskyttelse", "Barkhud", "Usårlig", "Jordens styrke" og "Stenhud".

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Fjern frygt (*Fjern frygt*)

Komponenter: 2 Krystal, 1 Talisman og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du fjerne effekten af formularen "frygt".

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Forvirret (*Forvirret*)

Komponenter: 1 Krystal, 1 Pergament og 2 Svampe.

OBS: Når du siger nøgleordene skal du røre offeret.

Beskrivelse: Med denne formular kan du gøre en anden karakter forvirret, så personen glemmer hvem, hvad og hvor han er.

Formularen varer i 5 minutter

Karakteren kan efter formularen er ophævet godt huske hvad der er sket, mens han har været forvirret.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Frygt (*Frygt*) Kampmagi

Komponenter: 1 Blæk, 1 Træ og 2 Svovl.

OBS: Du skal pege på offeret og sikre dig ved øjenkontakt, at han ved han er modtageren.

Beskrivelse: Med denne formular kan du opnå at en karakter får en ubeskrivelig stor frygt overfor dig.

Offeret skal begynde at løbe væk fra dig. Han vil under ingen omstændigheder angribe/lægge sig ud med et væsen der er så frygtindgydende som dig.

Formularen varer i 5 minutter.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Helbred 3 (*Helbred 3 skade*)

Komponenter: 2 Pergamnet, 1 Mos og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Med denne formular kan du helbrede dig selv eller en anden karakter for 3 LP. Du kan ikke helbrede u-døde og formularen skader heller ikke u-døde.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Helbred sygdom (*Fjern sygdom*)

Komponenter: 2 Urter, 1 Svampe og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular fjerner du den sygdom modtageren lider af.

OBS: Der er kun tale om magiske sygdomme.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Fælde (*fælde*)

Komponenter: 1 Blæk, 1 Talisman og 2 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du lægge en fælde på en lås. Hvis en karakter prøver at åbne låsen

med en nøgle, dirke eller bryde låsen op udløses fælden og effekten træder i kraft. Når en karakter aktiverer denne fælde bliver vedkommende påvirket af den magi eller alkymi drik som er lagt i låsen.

For at kaste en fælde skal du gå til din ingame GM og sige du vil lave den pågældende fælde, sige din remse og give de komponenter der skal bruges. Derefter får du udleveret en seddel med din fælde hvor der står hvad den gør. Når du så vil vedhæfte fælden på en lås skal du udtale din remse og så montere fælden på låsen. Når en fælde bliver udløst rives den over så andre kan se at den er brugt og ikke virker mere.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Gør blind (*Blind*)

Komponenter: 2 Krystal, 1 Ekstrat og 1 Svovl.

OBS: Du skal sikre dig ved øjenkontakt at offeret ved han er modtageren. Når du udtaler nøgleordet skal du røre offeret.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få dit offer til at blive blind i 15 minutter.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Ildkugle (*Ild*) *Kampmagi*

Komponenter: 1 Sten, 2 Blæk og 1 Mos.

OBS: Du skal kaste din skadeskugle på offeret efter du har sagt de magiske ord.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular skal du samtidigt kaste din skadeskugle mod dit offer. Dem der bliver ramt af kuglen får 5 skade på deres LP.

OBS: Går igennem rustning

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Iskugle (*Is*)

Komponenter: 2 Træ, 1 Svampe og 1 Malm.

OBS: Du skal kaste din skadeskugle på offeret efter du har sagt de magiske ord.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular skal du samtidigt kaste din skadeskugle mod dit offer. Dem der bliver ramt af kuglen får 5 skade på deres LP.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Kvæl (*Kvæl*)

Komponenter: 2 Mos, 1 Urter og 1 Talisman.

OBS: Når du siger nøgleordene skal du røre offeret og bagefter pege på hans hals.

Beskrivelse: Med denne formular kan du strangulere en anden karakter, så han bliver bevidstløs.

Når du har kastet formularen, skal du pege på offerets hals. Så længe du peger der, er offeret ved at blive kvalt. Hvis du uforstyrret kan pege på offerets hals i mindst 1 minut, falder offeret bevidstløs om. Offeret skal være bevidstløs i mindst 5 minutter. Hvis du bliver forstyrret eller holder op med at pege inden der er gået 1 minut, ophæves formularen og offeret nøjes med at falde hostende om.

Imens offeret bliver kvalt kan personen intet gøre, udover at tage sig til halsen. Offeret må ikke skrig eller sige noget mens han bliver kvalt.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Magisk søvn (*Sov*)

Komponenter: 2 Sten, 1 Urter og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få en anden karakter til at falde i en magisk søvn. Karakteren skal sove i mindst 15 minutter.

OBS: Karakteren du kaster formularen på må ikke være i gang med noget meget fysisk aktivt idet du kaster formularen.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Sygdom (*Sygdom*)

Komponenter: 1 Sten, 1 Ekstrat og 2 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular, kan du fremkalde en sygdom over dit offer. Du skal beskrive sygdommen og symptomerne for dit offer, så han ved hvordan han skal agere.

Sygdommen kan kun helbredes af en læge med evnen til det eller ved formularen "Helbred sygdom".

Du må godt kaste formularen bag offerets ryg, så han ikke kan se hvem der kaster den og så bagefter, off-game, gøre ham opmærksom på hvad han er blevet udsat for.

Sygdommen kan ikke smitte og påvirker ikke udover symptomerne.

Kræver sygdommen sminke, skal dette selv medbringes.

Niveau: 3

Navn (Nøgleord): Åbn magiske låse (*Åben magisk lås*)

Komponenter: 2 Pergament, 1 Træ og 1 Urter.

Beskrivelse: Med denne formular kan du ødelægge en magisk lås.

Hvis der er en fælde på låsen udløses den af denne formular.

OBS: Efter at du har brugt formularen, rives "låse kortet over"

Niveau 4

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Afværg magi (*Afværg magi*)

Komponenter: 1 Sten, 1 Træ, 2 Talisman og 1 Svamp.

Beskrivelse: Med denne formular kan du afværge en magi der bliver kastet på dig. Senest 10 sekunder efter nogle ordet på den magi der skal afværges er blevet sagt skal du kaste denne formular som modsvar og derved afværge den skadelige virkning den anden formular ville have haft. Du kan både afværge rollespils magi og kampmagi med undtagelse af magiske skade kugler.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Animer kadaver (*Rejs dig*).

Komponenter: 1 Sten, 1 Urter, 2 Ekstrat og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du tage kontrol over en død karakter. Du skal sikre dig off-game, at den døde er med på at blive animeret, inden du kaster formularen.

Karakteren der er blevet vakt til live igen som kadaver, kan intet af det hans karakter kunne før. Karakteren

skal nu følge disse regler:

- Du har 20 livspoint.
- Du kan bruge de våben som du kunne inden du blev dræbt.
- Du har ikke nogen rustningspoint selvom du har rustning på eller beskyttelse fra tatoveringer eller skæl/pels.
- Du kan ikke snakke, kun kommunikere med grynt.
- Du bliver immun overfor alle brygge.
- Du bliver immun overfor alt rollespilsmagi, med undtagelse af: Destruer u-død, Dødsberøring og Kontroller u-død.
- Du bliver immun overfor kampmagien "frygt" (men bliver stadig påvirket af de andre kampmagier).
- Du kan ikke føle smerte.
- Du må ikke løbe eller gå hurtigt.
- Når din karakter har fået så meget skade at du har 0 livspoint tilbage, falder du sammen og er død, lige som inden du blev animeret. Du kan nu blive genoplivet som normalt af en læge eller animeret igen. Alle de normale regler for at være død, gælder nu.

Som kadaver kan karakteren ikke tænke selv, men kan kun udføre det som du, som hans skaber, beordrer ham til at gøre. Du kan kun give kadaveret simple ordrer, der højst må bestå af 4 ord (Eks: Lad ingen komme forbi, bær mig over åen, beskyt mig mod ham osv.). Hvis kadaveret bliver angrebet må han naturligvis forsvare sig, uden at du behøver at beordre ham til det.

Når du har animeret et kadaver, skal du sminke karakteren bleg med mørke øjenhuler, så andre karakterer tydeligt kan se, at karakteren ikke er sit normale jeg.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Bersærk (*Bersærk*)

Komponenter: 1 Blæk, 1 Ekstrat, 1 Talisman og 2 Svampe.

Beskrivelse: Med denne formular kan du gøre dig selv eller en af dine venner bersærk. Når en karakter er bersærk bliver han udødelig i 30 sekunder. Efter de 30 sekunder er gået, ryger karakterens livspoint ned på 0 point ligegyldig hvor mange slag han ellers har fået. Du kan ikke kaste "Bersærk" på den samme karakter, før der mindst er gået 30 minutter.

Inden karakteren går bersærk, og når han er bersærk, skal han rollespille det så andre er klar over at han ikke er sit normale jeg. En person der er gået bersærk, går i kamp uden nogen former for defensiv tankegang

Regel: Du må/kan ikke flygte og du skal slå på det nærmeste levende væsen der er i nærheden ligegyldigt hvem det er. Du er ikke i stand til at kende ven fra fjende.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Fingerfærdighed

Komponenter: 1 Sten, 2 Krystal, 1 Blæk og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular får du +2 lommetyveri i 10 min, der er ikke noget max for hvor mange gange du kan kaste formularen.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Genvind hukommelse (*Husk*)

Komponenter: 1 Blæk, 1 Talisman, 1 Malm og 2 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få en anden karakter til at huske en episode, der ellers ville være glemt ved et "hukommelsestab" eller en evne. Du skal i din remse komme ind på, hvad det er modtageren skal huske.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Forsten (*Forsten*)

Komponenter: 2 Sten, 1 Krystal, 1 Mos og 1 Urter.

OBS: Når du siger nøgleordene, skal du røre offeret.

Beskrivelse: Med denne formular kan du forvandle en anden karakter til sten. Når en karakter bliver forstenet, stivner karakteren i den position som karakteren var i, da formularen blev kastet. Imens en karakter er forstenet, er personen immun overfor al skade og magi. Karakteren kan ikke blive dræbt eller påvirket på nogen måde, da personen er blevet forvandlet til en sten.

Når en karakter kommer til live igen efter en forstening, kan personen ikke huske noget af det der er sket, mens han var forstenet. Dette er ikke et hukommelsestab, da personen reelt set ikke er i live, mens han er forstenet.

Forsteningen varer i 10 minutter.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Hukommelsestab (*Glem*)

Komponenter: 1 Mos, 2 Urter, 1 Ekstrat og 1 Svampe.

Beskrivelse: Når du kaster denne formular kan du få en anden karakter til at glemme et tidsforløb, en bestemt ting eller person.

Når du har kastet formularen skal du forklare dit offer helt præcist hvad det er han skal glemme. Jo bedre du beskriver det desto bedre er han til at glemme det. Du kan kun få offeret til at glemme ting han har oplevet i løbet af LV.

Eks: *Torben Tyv stjæler fra Årvågne Åse men bliver desværre fanget på fersk gerning med begge hænder begravet i hendes lommer. Torben Tyv skynder sig at kaste formularen "Hukommelsestab" og forklarer til Årvågne Åse at hun skal glemme alt hvad der er sket de sidste 10 minutter. Da Årvågne Åse nu står og ser lidt blank ud fordi hun har glemt de sidste 10 minutter siger Torben Tyv pænt farvel og skynder sig væk og slipper derfor for at blive fanget.*

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Jordens styrke (*Jorden*)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Ekstrat, 2 Malm og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular samler du jordens energier i din krop, du for 4 ekstra LP
Formularen varer i 30 minutter.

Regel: Du kan kun have en beskyttelsesformular der påvirker dig ad gangen. De forskellige beskyttelsesformularer er: "Naturbeskyttelse", "Barkhud", "Usårlig", "Jordens styrke" og "Stenhud".

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Kommander ånder (*Ånd gør...*)

Komponenter: 1 Blæk, 2 Træ, 1 Mos og 1 Talisman.

OBS: Du skal pege på og have øjenkontakt med ånden, når du kaster formularen.

Beskrivelse: Med denne formular kan du fra den fysiske verden give en ånd kommandoer og bede den udføre opgaver for dig (Eks: udspioner den karakter og rapporter, fortæl mig alt om ..., osv.). Ordren må ikke være på mere end 5 ord og ordren må ikke direkte gøre at ånden dør.
Regel: *Du skal kunne se den ånd du vil kommandere. Dette kan fx ordnes med formularen "se ånder".*

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Kontroller Golem (Adlyd)

Komponenter: 1 Blæk, 2 Pergament, 1 Træ og 1 Malm.

OBS: Du skal have øjenkontakt med golemen imens du kaster formularen.

Beskrivelse: Med denne formular kan du tage kontrol over en golem.

Når du har taget kontrol over en golem, skal han øjeblikkeligt stoppe med de ordrer han ellers var i gang med at udføre. Du er hans nye herre og kan befale, hvad han nu skal gøre. Golem'en skal opføre sig som normalt og må ikke modarbejde dig.

Kontrollen over golem'en varer i 15 minutter eller indtil hvis kasteren af formularen bliver dræbt.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Kontroller u-død (Adlyd)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Talisman, 2 Svampe og 1 Malm.

OBS: Du skal have øjenkontakt med dit offer, imens du kaster formularen.

OBS: Hvis du er blevet ramt af formularen, kan du kaste formularen på dig selv, hvorved den ophæves.

Beskrivelse: Med denne formular kan du tage kontrol over en andens animerede karakter eller en anden spiller med evnen "**U-død**". Den u-døde kan ikke modstride sig ordre.

OBS: Du skal sikre dig off-game, at den u-døde er med på at blive kontrolleret, hvis du ønsker at kontrollere personen i mere end 30 minutter.

OBS: Vampyre, har IKKE evnen "**U-død**"

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Neutraliser alkymi (Fjern alkymi)

Komponenter: 2 Blæk, 1 Pergament, 1 Ekstrat og 1 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular kan du fjerne effekten af en almindelig alkymi drik som påvirker en karakter eller en ting. Med almindelig alkymi drik menes der de opskrifter der er nævnt under evnen Alkymist.

OBS: Kasteren vælger hvilken drik der neutraliseres, hvis der er flere.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Overbevis (Overbevis)

Komponenter: 1 Træ, 2 Mos, 1 Urter og 1 Svovl.

OBS: Du skal være i dialog/monolog med dit offer for at kunne kaste formularen.

Beskrivelse: Med denne formular kan du overbevise en anden karakter om at det du siger, er rigtigt.

Inden du udtaler remsen og river din formular over skal du være i dialog med dit offer eller være i gang med at fortælle karakteren noget og du skal fremlægge dit argument/forklaring/historie, inden du kaster formularen. Offeret får et lille hukommelsestab der gør at de ikke kan huske at du kastede formularen.

Efter 30 minutter ophæves formularen og offeret vil ikke være overbevist længere men får et

hukommelsestab der gør at han ikke kan huske hvem han havde snakket med og hvad episoden gik ud på.

Eks: En gammel mand sidder i en kærre der bliver styret af hans unge lærling, på ladet sidder der to u-døde og stirrer tomt ud i luften. Da de vil ind i byen Andros kommer by vagten hen til dem og spørger hvad det er for nogle u-døde der sidder i ladet, for de er på jagt efter sådanne to. Den gamle mand fortæller "at det ikke er de u-døde de leder efter", siger "overbevis" og river sin formular over. By vagten kigger på ham og gentager, "det er ikke de u-døde vi leder efter", kør videre. Den unge lærling kigger forbavset på den gamle mester, trækker på skuldrene og kører ind i Andros.

Niveau: 4

Navn (Nøgleord): Sidste håb

Komponenter: 1 Pergament, 1 Mos, 2 Urter og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Du kan med denne formular genoplive en nyeligt afdød karakter (inden for 15 min).

Du skal kaste besværgelse på den pågældende karakter, hvorefter at du spiller at du "samler karakterens sjælestykker tilbage ind i kroppen". Derefter skal du tage karakterens itu revne livskort op til GM-gården og få lavet et nyt livskort.

Den genoplivede karakter kommer så til live igen med 0 LP og vil være hårdt såret indtil personen bliver helbredt.

OBS: du kan ikke genoplive en "udød" karakter med denne evne.

Regel: Du kan ikke bruge denne formularen til at genoplive en karakter hvor der er blevet rollespillet en eller flere af følgende ting: Karakteren er blevet brændt, fået hoved hugget af, hjertet skåret ud, drænet for blod og ligende ting.

Niveau 5

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Animer Golem (Golem rejs dig)

Komponenter: 2 Sten, 1 Krystal, 1 Blæk, 1 Mos og 1 Malm.

OBS: Denne formular skal udføres som et ritual, med mindst 2 hjælpere. Du skal have en spiller der gerne vil spille golem, for at kunne kaste denne formular.

Beskrivelse: Med denne formular kan du animere en golem lavet af ler, så den bliver levende. Du er golem'ens herre og bestemmer hvad den skal gøre. Der er ingen grænser for hvad du kan sætte din golem til, eller hvor lange dine kommandoer må være. Golem'en kan få forskellige opgraderinger ved at du, som dens skaber, samler komponenter sammen. De skal svare til den evne du godt vil give golem'en og derefter smedes opgraderingen fast til golem'en. Det er også muligt at overdrage en golem til en anden spiller og på den måde give golem'en en ny herre. En golem kan kun have en herre ad gangen. En golem spiller er lavet af ler og skal derfor ikke følge de normale karakter regler der er i LV.

Golem væremåde:

En golem er en animeret lerfigur der kun kan tage imod ordre fra sin herre. Hvis golem'en bliver angrebet må den selvfølgelig forsvare sig som noget af det eneste selvstændige den kan foretage sig. En golem er lavet af animeret ler og er derfor ikke speciel hurtig. Golem'en kan godt løbe, men det vil foregå i et relativt langsomt opbyggende tempo. En golem kan godt tale, men kun korte sætninger og meget besværet og langstrakt. Golem'en indleder dog aldrig en samtale. En golem vil være sin herre tro i alle

henseender og gør alt hvad den bliver bedt om uden undtagelse og uden hensyn til dens eget liv og lemmer.

Hvis golem'ens herre dør, vil den ikke kunne foretage sig noget andet end at gå rundt, indtil der kommer en spiller og erklærer sig for dens nye herre med formularen "Kontroller golem". I dette tilfælde, vil formularens effekt ikke ophøre efter 15 minutter, men derimod være permanent. Hvis en spiller har kastet formularen "kontroller golem" på en golem, og dens herre dør inden formularens ophør, er den der har kastet formularen nu golem'ens nye herre.

Hvis golem'ens herre dør, og ingen har gjort krav på den, **skal** spilleren forblive herreløs golem i mindst 10 minutter. Herefter har spilleren mulighed for at gå op til GM-gården og lave en ny karakter.

Golem regler:

- 10 livspoint.
- Har evnen: "Primitiv våbenbrug".
- Immun overfor alt rollespilsmagi, undtagen "Kontroller golem".
- Immun overfor kampmagi, undtaget skadeskugler.
- Immun overfor smerte.
- Immun overfor nævekamp og kan ikke indlede en nævekamp.
- Har ikke noget blod og kan derfor ikke blive "suget". (Dvs. Fx en vampyrs bid har ingen effekt).
- Immun overfor alle gifte og drikke.
- Kan ikke helbredes med lægeevner eller formularer.
- En golem kan kun få tabte LP tilbage ved at gå i dvale i 10 minutter. I løbet af de 10 minutter skal golem'en stå/sidde helt stille og må ikke foretage sig noget. Heller ikke snakke eller modtage kommandoer fra sin herre. Når tiden er gået, er golem'en på fuldt LP igen. Hvis golem'en bliver afbrudt i sin dvale, skal den gå i dvale på ny for at få sine LP igen. Afbrydelse af dvalen kan **kun** ske ved, at dens herre giver den ordre, eller at den bliver angrebet.

Hvis en golem får så meget skade så den kommer ned på 0 LP, bliver magien slået ud af den og den falder død om. For at komme til live igen skal den animeres påny af en med formularen "Animer golem". En golem der bliver gen-animeret vil i alle henseender være en ny golem og skal rollespilles sådan og vil derfor ikke huske noget af det der er foregået førhen.

Golem opgraderinger:

Ligesom når en spiller vil stige i niveauer og lære nye evner, kan en golem også lære nye evner via opgraderinger.

En opgradering består af en samling af bestemte komponenter, der hos Korpusmagimesteren bliver samlet i en lille pakke. Formularkasteren skal så under et ritual, sætte pakken fast på en golem og golem'en er derefter i stand til at bruge sin opgradering. Opgraderinger er permanente så længe golem'en har komponentpakken på sig. Hvis golem'en mister komponentpakken, forsvinder opgraderingen også. En opgradering kan ikke stjæles. For at fjerne en opgradering skal golem'en enten være død eller dens herre kan fjerne den ved et ritual.

OPGRADERINGER

Navn: Almen våbentræning

Komponenter: 1 Sten, 1 Urter og 1 Svovl.

Effekt: Kan bruge et alment våben.

Navn: To våbentræning

Komponenter: 1 Krystal, 1 Urter og 1 Malm.

Effekt: Kan bruge to almene våben på en gang. Kræver "Almen våbentræning" opgraderingen.

Navn: To håndsvåben

Komponenter: 1 Blæk, 1 Urter og 1 Svampe.

Effekt: Kan bruge to håndsvåben.

Navn: Stav/Stikvåben

Komponenter: 1 Pergament, 1 Urter og 1 Talisman.

Effekt: Kan bruge en stav eller et stikvåben.

Navn: Skjold

Komponenter: 1 Sten, 1 Ekstrat og 1 Malm.

Effekt: Kan bruge et skjold.

Navn: Kastevåben

Komponenter: 1 Krystal, 1 Ekstrat og 1 Svampe.

Effekt: Kan bruge kastevåben.

Navn: Bonk

Komponenter: 1 Blæk, 1 Ekstrat og 1 Talisman.

Effekt: Kan "bonk'e" med sin hånd. De normale regler for at "bonk'e" skal stadig overholdes.

Navn: Ødelægge låse

Komponenter: 1 Blæk, 1 Træ og 1 Svovl.

Effekt: Kan ødelægge en niveau 1, 2 eller 3 lås, men ikke magiske låse.

Navn: Ekstra liv (Kan købes flere gange)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Træ og 1 Malm.

Effekt: Får et ekstra livspoint.

Navn: Immunitet til skadeskugler

Komponenter: 1 Træ, 1 Mos og 1 Talisman.

Effekt: Kan ikke skades af magiske skadeskugler.

Navn: Immunitet til pile

Komponenter: 1 Pergament, 1 Mos og 1 Svampe.

Effekt: Kan ikke skades af pile.

Navn: Forsten

Komponenter: 1 Sten, 1 Talisman og 1 Svampe.

Effekt: Kan forstene andre ved at røre dem. Det tager 10 minutter at "genoplade" denne opgradering.

Navn: Åndeverdenen

Komponenter: 1 Krystal, 1 Mos og 1 Svovl.

Effekt: Kan se, kommunikere og røre (f.eks. angribe) personer og ting i åndeverdenen.

Navn: Golem's fange

Komponenter: 1 Blæk, 1 Træ og 1 Ekstrat.

Effekt: Kan pacificere en modstander og få ham til at følge med golem'en så længe denne holder fast i modstanderen. Modstanderen kan ikke tale, reagere eller vriste sig løs på nogen måde. Han skal have at vide at han passivt skal følge med. Evnen kan ikke bruges i kamp!

Navn: Din egen evne

Komponenter: Mindst 1 pergament, mindst 1 rune og mindst 1 anden type komponent.

Effekt: Hvis du har en god ide til en evne som din golem skal kunne er det også muligt. Kom op på GM-gården og fortæl hvad du godt kunne tænke dig din golem skal kunne, så finder vi ud af om det kan lade sig gøre.

Alle ovenstående opgraderinger, er selvfølgelig kun noget golem'en gør brug af, hvis dens herre beordrer den til det.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Avanceret kommando (*Kommando...*)

Komponenter: 2 Blæk, 1 Pergament, 1 Urter, 1 Talisman og 1 Svovl.

OBS: Du skal røre ved offeret imens du siger nøgleordet.

Beskrivelse: Med denne formular kan du beordre en anden karakter at udføre en ordre for dig. Når du har kastet formularen og sagt nøgleordet, skal du i umiddelbar forlængelse sige den avancerede kommando.

Den avancerede kommando skal udføres med det samme efter den er givet og kommandoen må ikke direkte føre til offerets død eller få offeret til at begå selvmord.

Når kommandoen er givet, får offeret et tomt udtryk i øjnene og skal derpå udføre kommandoen. Offeret må ikke gøre andet end kommandoen, før den er fuldført og skal i øvrigt gøre alt for at udføre den. Hvis ikke det er lykkedes offeret at udføre kommandoen inden der er gået 5 minutter, ophæves formularen. Offeret kan huske alt efterfølgende.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Dødsberøring (*Dø*)

Komponenter: 1 Sten, 1 Urter, 2 Ekstrat, 1 Svampe og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du øjeblikkeligt dræbe en karakter.

De normale præmisser for at dræbe en karakter, såsom at karakteren skal være på 0 livspoint eller pacificeret, behøver ikke at være opfyldt. Idet du siger nøgleordet, skal du med fast hånd, røre offeret. Når karakteren er død, gælder de normale regler for døde karakterer.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Genoplive karakter

Komponenter: 1 Sten, 1 Urter, 2 Ekstrat, 1 Svampe og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular kan du HIVE en person, tilbage fra det hinsides.

Regel: Hvis en person har fået revet sit karakterark over men endnu ikke har lavet en ny karakter, så kan magikeren ved at ofre 2 karaktere. Få den døde karakter tilbage til livet.

OBS: De ofrede personer skal sammen med den genoplivede karakter gå op på GM-gården for at skulle lave nye karakter og få erstattet det overrevne karakterark.

På GM-gården skal personerne fortælle om, hvordan personen der skal genoplives døde, samt hvad der skete herefter, sådan at GM-gården kan beslutte hvordan formularen påvirker den genoplivede karakter..

Regel: Du kan ikke bruge denne velsignelsen til at genoplive en karakter hvor der er blevet rollespillet en eller flere af følgende ting: Karakteren er blevet brændt, fået hoved hugget af, hjertet skåret ud, drænet for blod og ligende ting.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Helbred 5 (*Helbred 5 skade*)

Komponenter: 1 Krystal, 1 Pergament, 1 Mos, 2 Urter og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Med denne formular kan du helbrede dig selv eller en anden karakter for 5 LP. Du kan ikke helbrede u-døde og formularen skader heller ikke u-døde.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Hypnotiser (*Hypnotiser*)

Komponenter: 1 Træ, 2 Mos, 1 Urter, 1 Talisman og 1 Svovl.

OBS: Du skal have øjenkontakt med dit offer eller få karakteren til at kigge på et objekt der bevæger sig (eks Pendul, ur) imens du siger de magiske ord.

Beskrivelse: Med denne formular kan du hypnotisere dit offer til at udføre en opgave uden at offeret kan huske det. Når du har kastet formularen skal offeret rollespille at være i trance. Imens offeret er i trance skal du forklare hvad der er du godt vil have gjort og hvordan. Når du har forklaret opgaven skal du fortælle offeret at trancen bliver brudt når du knipser/klapper. Idet trancen bliver brudt, vågner offeret og har et hukommelsestab der begynder ca. 5 minutter før formularen blev kastet. Hvis ikke kriteriet for hypnosens opgave er indtruffet inden for en time holder hypnosen op med at virke.

Den opgave du vil have udført må ikke indeholde at karakteren skal begå selvmord eller direkte fører til karakterens død.

Opgaven du vil have udført kan være alt fra ting der skal udføres under trancen til ting der skal udføres når en bestemt ting/ord/begivenhed indtræffer.

Eks: Morten Mord vil gerne have forgiftet by vagt kaptajnen Robert Rust. Da det ikke er så nemt at komme helt tæt på kaptajnen må Morten finde en anden måde at gøre det på. Han støder tilfældigvis på en af kaptajnens fordrukne vagter oppe i kroen og viser ham en tryllekunst. Morten forklarer at vagten skal holde godt øje med de kort han har i hånden og mens han vifter dem fra side til side kaster han sin formular og vagten er nu i trance. Nu fortæller Morten vagten at han godt vil have ham til at forgifte kaptajnens mad med den gift der står foran ham. Men vagten skal ikke gøre det nu. Først når kaptajnen har spist sin første mundfuld af sin mad skal vagten rejse sig forskrækket op, pege bagved kaptajnen og sige "se bagved dig, en trehovedet abe" og når kaptajnen så kigger væk skal vagten putte giften i hans mad. Efter forklaringen klapper Morten i hænderne og går sin vej. Vagten vågner kigger sig lidt forbavset omkring, drikker sin øl og går tilbage til vagtkontoret for at spise aftensmad sammen med kaptajnen, hvor han putter giften i maden som befalet.

OBS: Hypnosen virker kun én gang. Dvs. at så snart offeret har udført opgaven eller prøvet på det, ophæves hypnosen. Offeret skal ikke udføre hypnoseopgaven hver gang kriteriet for opgaven indtræffer, kun én gang. Så vagten i ovennævnte eksempel skal altså ikke prøve at forgifte kaptajnen hver gang de skal spise, med mindre han altså er blevet hypnotiseret igen.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Immunitet magi (*Immun magi*)

Komponenter: 1 Sten, 1 Blæk, 2 Pergamnet, 1 Mos og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Med denne formular bliver du immun overfor alt magi i 15 minutter. Både rollespilmagi og kampmagi.

Det betyder at du hverken kan blive påvirket af den magi der gør gode ting ved dig eller den magi der gør dårlige ting ved dig. Hvis du er påvirket af nogen form for magi når denne formular bliver kastet, ophæves de med det samme. Du kan ikke selv kaste magi imens du har magi immunitet.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Kontroller person (*kontrol*)

Komponenter: 1 Pergament, 1 Træ, 1 Ekstrat, 1 Talisman og 2 Svampe.

OBS: Når du siger nøgleordet, skal du røre dit offer.

Beskrivelse: Med denne formular kan du tage kontrol over en anden karakters krop, men ikke hans hjerne og stemme. Du vil i alle henseender være hans dukkeføre og han skal følge dit mindste vink.

Når du har kastet formularen må du bede offeret om alt og han SKAL udføre det. Offeret må godt rollespille at han kæmper imod kontrollen men skal udføre ordrerne så længe formularen virker. Offeret kan sagtens tale og derved gøre andre karakterer opmærksom på at han gør de ting han gør mod hans vilje.

Formularen ophører efter 15 minutter eller indtil hvis kasteren af formularen bliver dræbt.

OBS: Du skal sikre dig off-game, at personen er med på at blive kontrolleret, hvis du ønsker at kontrollere personen igen efter de 15 minutter

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Natur form (*Naturen*)

Komponenter: 1 Sten, 2 Træ, 1 Mos, 1 Svampe og 1 Malm.

Beskrivelse: Med denne formular skifter du form, og får dine valgte form-evner. Formularen varer så længe du har dit kostume på.

Regler for naturform:

Minus ved formskift:

- ◆ kan ikke bruge handels og håndværks evner (smedens passive evner påvirkes ikke)
- ◆ kan ikke bruge våben
- ◆ kan ikke bruge rustning
- ◆ kan ikke bruge magi

Inden du bruger magien skal din udklædning vurderes i GM bunkeren af en regel ansvarlig, den kan få mellem 0-100 form point alt efter dragtens udseende. De første 0-50 point gives alt efter hvor meget af kroppen den dækker. Derefter får du point alt efter hvor flot din dragt er. Her får du tildelt et sted mellem -25 og 50 point.

For dine kostume point kan du vælge mellem følgende:

Form evner:

Navn: Ekstra livs point

Effekt: Giver 1 LP

Pris: 5 form point

Navn: Dobbelt Liv

Effekt: Du ganger dine livspoint med 2

Pris: 30 form point

Navn: Tommelfinger

Effekt: Du kan bruge dine handels, håndværks og våben evner.

Pris: 10 form point

Navn: Rustning

Effekt: Du kan bruge dine rustnings evner.

Pris: 10 form point

Navn: Lugtesans

Effekt: Du er permanent påvirket af Naturmagien "Dyreaspekt lugtesans"

Pris: 5 form point

Navn: Kløer

Effekt: Du er permanent påvirket af Naturmagien "Dyreaspekt kløer"

Pris: 5 form point

Navn: Bonk

Effekt: Når du bonker andre skal du bonke dem blidt oven i hoved med din hånd (Bud Spencer) samtidig med at du siger bonk til dem. Se reglen for hvordan man bonker folk i regelsættet.

Pris: 5 form point

Navn: Regenerer

Effekt: Du er permanent påvirket af Naturmagien "Regenerer"

Pris: 20 Form point

Navn: Tykhud

Effekt: Du er immun overfor pile og snigmord

Pris: 10 form point

Navn: Naturlig frygt.

Effekt: Du kan kaste magien "frygt" 1 gang per min.

Pris: 10 form point

Navn: Bersærk

Effekt: Du kan bruge den eksotiske evne bersærk

Pris: 10 form point

Navn: U-død

Effekt: Du får alle fordele og ulemper ved evnen "u-død"

Pris: 10 form point

Navn: Naturmagi

Effekt: Du kan kaste dine Naturmagi formularer igen.

Pris: 10 form point

Navn: Korpusmagi
Effekt: Du kan kaste dine Korpusmagi formularer igen.
Pris: 20 form point

Navn: Livsmagi
Effekt: Du kan kaste dine Livsmagi formularer igen.
Pris: 20 form point

Navn: Dødsmagi
Effekt: Du kan kaste dine Dødsmagi formularer igen.
Pris: 20 form point

Niveau: 5

Navn: Neutraliser præst

Komponenter: 1 Blæk, 2 Pergament, 1 Mos, 1 Urter og 1 Ekstrat.

Beskrivelse: Denne formularer kan "fjerne en præst kontakt til det guddommelige rige". Præsten kan ikke kaste velsignelser i 1 time.

OBS: Denne formularer kan ikke kastes inde på en religionens hellige sted.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Pacifist (Pacifist)

Komponenter: 2 Sten, 1 Krystal, 1 Pergament, 1 Urter og 1 Svampe.

Beskrivelse: Med denne formular kan du indgyde fred i andre karakterer. Når du smider denne formular på en anden karakter bliver karakteren pacifistisk og vil for alt i verden ikke slås i 30 minutter. Hvis karakteren der er påvirket af denne formular bliver angrebet må han godt forsvare sig men også kun det, ikke angribe.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Regenerer (*Regenerer*)

Komponenter: 1 Krystal, 1 Pergament, 1 Urter, 1 Malm og 2 Svovl.

Beskrivelse: Med denne formular kan du få din egen krop til at regenerer en tabt legemes del, eller fuld LP på 5 minutter, du skal forholde dig i ro i de 5 minutter du regenerer.

OBS: Hvis karakteren dør, eller er død, stopper formularens effekt.

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Usårlig (*Usårlig*)

Komponenter: 1 Sten, 2 Krystal, 1 Træ, 1 Ekstrat og 1 Talisman.

Beskrivelse: Med denne formular bliver du usårlig over for fysisk skade i **30 sekunder**. Der skal gå mindst **30 minutter** inden du kan blive påvirket af "Usårlig" formularen igen.

OBS: Du kan kun kaste denne formular på dig selv og du kan kun have en beskyttelsesformular der

påvirker dig ad gangen. De forskellige beskyttelsesformularer er: "Naturbeskyttelse", "Barkhud", "Usårlig", "Jordens styrke" og "Stenhud".

Niveau: 5

Navn (Nøgleord): Ånde verdenen (*Ånde verdenen*)

Komponenter: "1 Pergament, 1 Træ, 2 Talisman, 1 Svamp og 1 Svovl."

Beskrivelse: Denne formular kan du kaste på dig selv eller andre. Med denne formular kan modtageren krydse grænsen mellem den fysiske verden og ånde verdenen.

Når du kaster formularen skal modtageren tage et stykke sort tyl hen over sig, det skal dække ansigtet og gå til knæene. Når modtageren har tyttet på gælder det i alle henseender som om han/hun er en ånd og alle regler for ånder gælder.

Hvis teknomagikeren kaster formularen på sig selv, kan han frit udtræde fra ånde verdenen når han/hun ønsker, ved at ytre 6 ord der har at gøre med at vende tilbage fra det hinsides.

Kastes formularen på en anden person vil effekten vare i 30 minutter. Offeret kan dog godt vende tilbage i den fysiske verden ved at teknomagikeren udtaler 6 ord der har noget at gøre med at vende tilbage fra det hinsides imens offeret hører på det.

OBS: Teknomagikeren vil være istand til at se de personer han sender ind i ånde verdenen men ikke kommunikere med dem.