

Elsa Arvidsdotter

STY 8
STO 10
FYS 9
SMI 10
INT 12
PSY 13
KAR 12

Kön: Flicka
Ålder: 15 år
Kroppspoäng: 9
Svärdshand: Höger
Yrke: Bonddotter

Beskrivning: Elsa är tvillingsyster till Sofia - och till en början verkar de också väldigt lika. Bada är nyfikna och framåt, och håller sig väl informerade om vad som händer i byn. Elsa vill gärna få veta saker före Sofia, bara för att sedan triumferande få berätta dem för systemen. De har sällan hemligheter för varandra, och den ömsidiga tävnan att veta mest resulterar i att det är få saker i byn som systrarna inte vet om... När man lär känna dem bättre märker man dock att de också är mycket olika. Elsa anser att den enda hon behöver svara inför här i världen är sig själv. Hon gör bara sådant hon känner att hon själv vill, och vägrar lyda någon bara för att de säger åt henne. Detta har lett till upprepade gräl med fadern, Arvid, som inte vet vad han ska göra med sin envisa dotter. Elsa känner att hon kvävs i Ekbacken - hon vill ut i världen och leva sitt eget liv utan att behöva ta hänsyn till någon annan! Bara hon blir myndig så ska hon ge sig av...

Det skulle aldrig falla Elsa in att säga emot någon bara för att vara jobbig eller elak. Hon vill bara känna att hon har kontroll över sitt eget liv och att hon får göra de saker hon vill! Hon är impulsiv och orädd, och kommer ofta med egna idéer om hur saker skall lösas. Inte alltid så väl genomtänkta idéer kanske, men okonventionella och fantasifulle. Liksom Sofia har Elsa blå ögon och rågblont hår som hon för sin del håller kortklippt och ofta ostyrt - precis som hon själv.

Elsa tycker mycket om kamraterna i byn, även om de kan vara lite inskränkta ibland. **Sofia** är hennes syster och bästa vän, och Elsa skulle aldrig svika henne. Visserligen kan hon vara lite väl långsam och mer än måttligt eftertänksam, men Elsa uppskattar hennes ärlighet och rättframma sätt. **Linda** är en flicka som har mycket kvar att lära om livet, men Elsa beundrar hennes goda hand med djur och hennes ärliga optimism. **Malva** är det värre med. Hon är uthållig och envis och kämpar för sin sak, något som Elsa förstår och uppskattar. Vad Elsa däremot inte tolererar är hennes sätt att ta sin ledarställning för given. Varför ska hon alltid bestämma? Elsa lyder Malva bara när det passar, precis som hon behandlar alla som försöker styra henne. **Martin** kommer Elsa mycket bra överens med. Han är rolig och kan lätta upp de andra dönickarna, något som sannerligen behövs ibland. Dessutom håller han alltid det han lovar och är snäll och vänlig.

Sofia Arvidsdotter

STY 8
STO 10
FYS 9
SMI 10
INT 12
PSY 13
KAR 12

Kön: Flicka
Ålder: 15 år
Kroppspoäng: 9
Svärdshand: Höger
Yrke: Bonddotter

Beskrivning: Sofia är tvillingsyster till Elsa - och till en början verkar de också väldigt lika. Båda är nyfikna och framåt, och håller sig väl informerade om vad som händer i byn. Sofia vill gärna få veta saker före Elsa, bara för att sedan triumferande få berätta dem för systemen. De har sällan hemligheter för varandra, och den ömsesidiga tävlingen att veta mest resulterar i att det är få saker i byn som systerarna inte vet om... När man lär känna dem bättre märker man dock att de också är mycket olika. Sofia är noggamer med att aldrig föra sådant vidare som hon inte är helt säker på är sant. Det värsta hon vet är människor som ljuger, och hon vill absolut inte bli skyldig till att osanningar sprids. Hon griper gärna in och försvarar dem som blivit orättvist beskyllda för någonting - liksom hon inte drar sig för att berätta obehagliga sanningar om dem hon anser handlat fel.

Sofia är en god konfliktlösare och avskyr gräl. Hon anser att bara sanningen kommer fram så kan de flesta konflikter lösas rättvist. Det viktigaste för Sofia är inte *att* konflikten löser sig utan *hur* den gör det. En orättvis utgång av en tvist är nästan värre än ingen lösning alls, om man frågar henne.

Tvillingarna har blå ögon och rödbrunt hår, som Sofia för sin del har låtit växa och oftast flätar i en tjock fläta som hänger en god bit ner på ryggen. Hon ger ett ärligt och rättframt intryck, har lätt för att lära och är intresserad av Arolens historia (till Stefanus stora glädje).

Kamraterna i byn tycker hon mycket om. **Elsa** är hennes syster och bästa vän, och även om hon kan vara onödigt bangstyrig ibland så vet Sofia att hon menar väl. **Linda** är lite naiv, men hennes ständiga optimism kan vara såväl nödvändig som uppfriskande. Hon lär sig väl hur världen egentligen ser ut tids nog... **Malvas** ledarskap är något som Sofia uppskattar. Det uppstår färre konflikter när man har klart för sig vem som är ledare! Ibland tycker hon dock att Malva tar förhastade beslut och dömer situationer och människor utan att ta reda på tillräckligt med fakta - något som Sofia brukar påpeka. **Martin** har funnit sig väl in i gänget med tjejer, och Sofia tänker sällan på att det skulle vara något märkvärdigt med att han är pojke... Hans skämt är väl inte alltid världens roligaste, men det går alltid att lita på honom. Han har vuxit förskräckligt under sommaren, och Sofia misstänker att Malva inte är helt lycklig över att lillebror har växt om henne...

Malva Egonsdotter

STY	10	Kön: Flicka
STO	11	Ålder: 16 år
FYS	10	Kroppspoäng: 10
SMI	8	Svärdshand: Vänster
INT	11	Yrke: Bonddotter
PSY	15	
KAR	10	

Beskrivning: Malva är äldst i gruppen och även dess självklara ledare. Hon tar sin ledarroll på stort allvar, och det är inte ofta gruppen gör något utan att Malva har bestämt hur det skall göras. En god ledare lyssnar på goda råd, och det är också utmärkande för Malva att hon alltid lyssnar på de andra inför ett beslut. Det slutliga beslutet är dock hennes, och hon förväntar sig att de andra ska acceptera detta. Hon utstrålar självsäkerhet och bestämdhet, och till och med de vuxna i byn behandlar henne med respekt.

En annan utmärkande egenskap hos Malva är att hon aldrig ger upp. Har hon bestämt sig för att genomdriva något så skall det också genomdrivas! Hon blir ibland irriterad på de andra när de vill ge upp, och hon försöker alltid inspirera dem till att fortsätta försöka. Eftersom hon är så envis så är det också mycket få saker som hon inte klarar av till slut, om inte genom skicklighet så genom ren viljestyrka.

Det irriterar Malva att hennes bror Martin har växt om henne. Hon är van att vara såväl äldst som störst, och hon är rädd att hennes självklara auktoritet ska bli lidande av att brodern plötsligt blivit längre. Denna irritation är dock något som hon försöker dölja, eftersom osäkerhet är det första tecknet på att en ledare börjar tappa greppet.

Malva har nötruna ögon och mellanblont hår i pagefrisyr. Hon är ganska kraftigt byggd för en flicka i hennes ålder, och hon är inte rädd för att arbeta och visa vad hon kan.

De andra i gruppen är ändå hennes vänner, och hon behandlar dem mer som vänner än som "undersåtar". **Martin**, hennes lillebror, har alltid varit hennes ögonsten. Hon är van att ta hand om och beskydda honom, och hon har lite svårt att finna sig i att han numer är på väg att bli vuxen och fullt kapabel att klara sig själv. **Sofia** är den av flickorna som Malva förstår bäst. Hon är intelligent och duktig, och Malva beundrar hennes förmåga att lösa konflikter. Hon kan vara lite väl eftertänksam ibland bara - ibland är man tvungen att fatta beslut på de fakta man har och inte gräva mer i saken, något som Sofia inte verkar förstå. **Elsa** är däremot lite svårare att ha att göra med. Hon är påhittig och kommer ofta med bra förslag, men hon har svårt att acceptera när besluten går henne emot utan ifrågasätter då ofta Malvas ledarskap. Malva har dock insett att hon inte säger emot av ren illvilja, och kan därför acceptera att hon går sin egen väg ibland. **Linda** är en flicka som verkligen kan behöva ett fast ledarskap, eftersom hon ibland verkar leva i en drömvärld. Hennes optimism kan dock vara till stor hjälp när det gäller att övertala resten av gruppen att inte ge upp, och Malva uppskattar att hon blivit så god vän med Martin.

Linda Andreidotter

STY	7	Kön: Flicka
STO	7	Ålder: 14 år
FYS	9	Kroppspoäng: 8
SMI	13	Svärdshand: Vänster
INT	10	Yrke: Bonddotter
PSY	10	
KAR	14	

Beskrivning: Linda är en glad flicka som utstrålar en ständig optimism. Hon trivs med livet i Ekbacken och den något gammaldags livsstil man har här, och förändring för förändringens egen skull är något hon har svårt för att förstå. Linda har inga syskon, men hon har en mycket nära relation till djuren på gården som hon i det närmaste betraktar som familjemedlemmar. Hon följer deras livscykel med stor fascination, och det skall mycket till för att hon ska missa ett tillfälle att närvara när ett nytt liv anländer till gården - hon kan sitta hela nätter och vaka hos en dräktig ko eller sugga. Det faktum att livet sedan försvinner och tar slut är något hon har mycket svårt att förlikas med. Tanken på död fyller henne med en panikartad känsla, och trots att hon upplevt döden så många gånger - den är en naturlig del av livet på en bondgård - så skrämmer den henne.

Linda är medveten om att hon ofta uppfattas som naiv och godtrogen, men det struntar hon i. Hon är övertygad om att världen *är* god, och om de andra inte tror det så är det deras problem. Hon tänker inte låta dem förstöra hennes världsbild, och ingenting kan rubba henne i tron att hon har rätt.

Linda har långt, rakt blondt hår som hon oftast har utsläppt, och med sina stora blå ögon ger hon ett lätt barnsligt intryck. Eftersom hon dessutom är näst yngst och allra minst i gruppen händer det att hon blir behandlad som ett barn av de andra, något som inte bekymrar henne särskilt mycket.

Hon trivs mycket bra med kamraterna i byn. **Martin** är den hon känner sig närmast. Som de två yngsta i gruppen har de fått en särskild sammanhållning, och hon uppskattar mycket hans vänliga sätt. Linda vet att hon alltid kan lita på honom, och hon anstränger sig för att uppskatta hans skämt även om de inte alltid är så roliga. **Malva** är väldigt drivande och framåt, och Linda tycker att hon oftast fattar rätt beslut. Hon kan vara lite överbeskyddande mot Martin ibland, men så länge han inte klagar finns det ingen anledning för Linda att försöka ingripa... Linda ser gärna Malvas ovilja att ge upp som ett tecken på medhåll om att världen *är* god. **Elsa** är trevlig och påhittig, men ibland tycker Linda att hennes idéer är lite väl nyskapande. Vad är det för fel med att pröva gamla beprövade metoder först? **Sofia** är det ordning och reda med. Linda uppskattar hennes respekt för sanningen, även om den kanske går lite till överdrift ibland... Hon är outhärlig när det gäller att lösa konflikter, och Linda beundrar hennes kunskaper i Arolsk historia.

Martin Egonson

STY 10
STO 13
FYS 7
SMI 7
INT 10
PSY 14
KAR 13

Kön: Pojke
Ålder: 14 år
Kroppspoäng: 9
Svärdshand: Höger
Yrke: Bondson

Beskrivning: Martin är den ende pojken i sin ålder i byn, som för övrigt inte innehåller så många barn överhuvudtaget. Han är därför hänvisad till att umgås med de fyra flickorna - något han långt ifrån vantrivs med. Martin är mycket mån om att få vara med, och har tagit rollen som gängets lustigkurre för att klara sig som såväl yngst som pojke. Det finns inte mycket som Martin inte skämtar om - han är inte ens främmande för att driva med sig själv... Han försöker dock i det längsta att inte sära andra, och hans skämt är aldrig raa eller hjärtlösa.

Det är inte alltid lätt att vara lillebror till Malva, men Martin står på sig så gott han kan. Han tycker det är skönt att äntligen ha växt om henne, och att vara längst i gänget har gjort underverk för hans självförtroende. Äntligen kan han på allvar träda in i rollen som flickornas beskyddare! Han har alltid varit mån om att ta hand om de andra, och han skulle aldrig lämna dem i sticket om de hamnar i svårigheter. På något sätt har han alltid känt sig som om han har ansvar för att ingenting händer flickorna - han är ju trots allt mannen i gruppen!

Martin sviker aldrig ett löfte, vad som än händer. (Därför är han också noga med vad han lovar...) Det skulle heller aldrig falla honom in att smita från sitt ansvar - har han gjort något står han för konsekvenserna, oavsett vad det kostar honom. Hans inställning att alltid hålla sitt ord och hans beskyddande inställning gentemot flickorna är en allvarlig sida som han inte alltid visar så tydligt - det är lättare att skämta om saker och vara den som får skratten på sin sida.

Martin är lång, ranglig och ganska klumpig - en inte helt ovanlig företeelse hos pojkar i yngre tonåren. Han har nötblunt, kortklippt hår och bruna ögon och ger ett mycket sympatiskt intryck.

Malva är hans storsyster och kanske lite väl överbeskyddande ibland. Martin säger dock sällan emot henne, han alldeles för mån om att passa in i gruppen. Hon är dessutom en bra och duglig ledare, och Martin uppskattar hennes uthållighet och förmåga att få andra att orka och inte ge upp. **Linda** är bara några månader äldre än Martin, och det faktum att de är de två yngsta i gruppen har gett dem en särskild sammanhållning. Martin är fascinerad av hennes hand med djur, och han är alltid beredd att försvara henne när de andra anklagar henne för att vara naiv. Han förstår henne inte alltid, men han tycker mycket om henne. **Sofia** kan vara lite väl allvarsam ibland, men Martin delar i mycket hennes syn att sanningen är viktig. Hon är duktig på att få folk att sluta gråla, och det tycker han är skönt. **Elsa** är en frisk fläkt i byn! Hon är dessutom den som oftast uppskattar hans skämt. Han tycker dock att det är jobbigt att hon så ofta sätter sin egen vilja framför gruppens bästa.

Marc

19 år, soldat

Marc ville egentligen aldrig bli soldat. Olyckliga omständigheter har drivit honom till det och nu finns ingen väg ut. Hemlängtan var värre förut, nu är det istället rädslan att kanske aldrig återvända hem som är värst. Marc har sett vänner dö i kriget och han är rädd för att samma öde ska drabba honom själv.

Så lite han insåg om krig innan han kom hit. Han borde stannat hemma trots att det kändes svårt just då. Hans uppfinningsrikedom och intelligens skulle kunnat skapa honom en framtid. Om Marc någonsin kommer hem igen ska han öppna en affärsrörelse; det kommer att gå bra. Nu går kreativiteten mest åt till att hitta på sätt att hålla humöret uppe. Det går ganska bra så länge han håller sig lugn men i stressiga situationer blir han lätt aggressiv, ja till och med hotfull.

Pierre

20 år, soldat

Pierre var så stolt över att vara soldat. Det var två år sedan han tog värvning i den siysiska armén och sedan dess har han kommit att förakta sitt yrke. Han äcklas över att döda och egentligen är han emot våld, men han behöver pengarna för att hjälpa till att försörja sin familj hemma i Siys. Det ansvar han känner gentemot dem samt hans respekt för det femårskontrakt han tecknat med armén är det enda som hindrar honom från att desertera.

Under sina två år som soldat har Pierre lärt sig kontrollera sina känslor väl och han förefaller alltid lugn och samlad. Han har lätt att umgås med folk och pratar ofta för att hålla upp humöret. Han hyser stor respekt för människors integritet och har numera ofta mardrömmar om de övergrepp på sina egna principer han gjort sig skyldig till.

Jean

18 år, soldat

Jean har verkligen hamnat fel i livet. Hans far skickade honom att bli soldat mot hans egen vilja och livet har varit ett helvete sedan dess. Världen har visat sig vara precis så ond som man hade kunnat föreställa sig, ett faktum han inte drar sig för att påpeka med cynisk pricksäkerhet så ofta han kommer åt. Om han ändå vore hemma igen.

Bekvämlighet och njutning är vad Jean eftersträvar. Nu är han ganska nere och försjunker lätt i självömkan över sin situation och världens ondska. Hans viljestyrka är körd i botten så han kommer dock lätt ur denna apati om någon säger åt honom vad han ska göra eller aktiverar honom på något annat sätt.

Luc

19 år, soldat

Luc blev soldat för att slå sig fri från sin familj. Han är en god soldat, orädd och kall i strid men under kriget har han många gånger tvivlat på sitt yrkesval. Han ser det ärofulla i att slåss för sitt land men han ser också det lidande det orsakar, på båda sidor. Den här konflikten i Lucs känslor har oroat honom länge nu men han tänker inte så mycket på det utan önskar istället att krig och lidande inte fanns.

Att sitta stilla och inte göra någonting ligger inte för Luc. Han är rastlös och blir orolig vid överksamhet och väntan. När kriget är slut ska han ge sig av och vandra runt världen och aldrig mer delta i något krig.

André

20 år, soldat

André är ingen bra soldat. Han är däremot en strålande vän och kamrat. Han tror alla om gott till dess att motsatsen har bevisats. Då blir han besviken men är alltid snar att förlåta. Hemma i Siys väntar hans hustru på honom. Han tänker ständigt på henne och på det barn hon födde strax efter att han for och som han aldrig har sett.

André håller sig alltid i bakgrunden, i strid för att han är feg och bland folk för att han är blyg. Han är eftertänksam, ger ett klokt intryck och hans stillsamma humor bidrar ofta till att hålla upp humöret hos sina kamrater.

Hopp

Ni släcker aldrig mitt hopp. Det finns alltid en möjlighet att lyckas. Man får aldrig ge upp. Min kampvilja är obändlig och inget kan få mig att ge mig. Striden har varit ojämnr länge nu men vi kan fortfarande segra. Och de som försöker hindra oss ska få känna av hoppets låga; från mina käftar.

Du är hoppets drake, helgad åt sinnebildern och en av Myrtillus främsta tjänare. Det är 700 år sedan. Striderna mot Vicinus (den Upphöjde) har pågått länge nu och sakta men säkert har Vicinus övertag blivit större och större. Nu är läget förtvivlat. Myrtillus styrkor på jorden kämpar mot överlägsna motståndare och guden kallar sina mest betrodda tjänare till rådslag. Du hörsammar Myrtillus och möter upp på toppen av Blåberget.

Du är alltså drake men ingalunda bunden i din drakform. Du kan skifta mellan drakformen och en mänsklig form: ett vackert flickebarn i sjuårsåldern. Drakformen är mäktigast i strid men är skrymmande. Människoformen har fördelen av att ha händer. Båda formerna är lika starka i magi.

Färdigheter	FV
Antimagi	28
Språng	31
Eld	28
Frost	28
Förtrolla vapen	28
Bro	24
Explosion	23
Aura	27
Sinnesbedövning	21
Sköld	28
Dunkel	30
Illusionskopia	28
Ducka	50
Klor, bett	34
Eldkvast	19
Svanssnärt	32
Upptäcka fara	22
Finna dolt	20
Psykisk kraft	30

6 Antimagi

Allmän
Sx10 rutor
S/4 minuter

Denna formel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGI:s effektgrad med ett tärningslag på mot-

ståndstabellen. Om detta inte lyckas studerar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen och drabbar honom istället i den mån detta låter sig göras. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGI:s effektgrad först övervinna SKYDD:s effektgrad på motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formelerna tillsammans.

1 Språng (K)

M
Beröring
S/4 SR

Den förhäxade kan ta ett jättesprång utan ansats. Han kan hoppa upp till fyra meter vågrätt och två meter lodrätt per effektgrad. När han landar måste han klara ett SMI-kast för att inte förlora balansen.

5 Förtrolla vapen

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen ökar chansen att träffa med ett vapen med +1 CL per grad och ökar skadan den gör med +1 per grad. Med ett förtrollat vapen kan man skada varelser som inte påverkas av normala vapen. En FÖRTROLLA VAPEN eliminerar upp till lika många grader av FÖRBANNA VAPEN som den själv har.

Eventuella överblivna effektgrader har normal verkan på vapnet. Besvärjelsen kan läggas på en sköld för att öka dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

6 Eld (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. ELD åstadkommer tillräck-

lig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t.ex. ett papper. En första gradens ELD gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

Exempel: En fjärde gradens ELD kan ge en sfär som gör 4T6 i skada, eller två sfärer som gör 2T6 i skada, eller fyra sfärer som gör 1T6 i skada.

Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det kostar en effektgrad för varje ny sfär eller 1T6 extra i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller av besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar drabbar skadan Totala KP.

6 Frost (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en me-

ters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta.

Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar drabbar skadan Totala KP.

10 Bro (F)

E
Sx2 rutor
Sx1 minut

Från besvärjarens fötter skapas en bro av blåskimrande magisk energi, lika lång som besvärjelsens räckvidd. BRON är helt horisontell och kan inte luta på något sätt. Dess bärformåga är 50 BEP. För varje effektgrad som satsas på bärformåga, ökas denna med ytterligare 50 BEP.

11 Explosion (F, K)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern framkallar en eld- och ljusexplosion på valfri plats inom räckvidden. EXPLOSIONEN ger fem i skada per effektgrad (dras från totala KP) på alla som står inom E meter från EXPLOSIONENS centrum. För de som står längre bort minskar skadan med ett för varje ruta. Även magikern kan komma att drabbas av skador. Alla som ser explosionen (inklusive magikern) blir, om de inte skyddar sig, tillfälligt förblindade nästa SR. En förblindad person behandlas som om han befann sig i mörker.

7 Aura

I
Beröring
S/4 timmar

Den förhäxade omges av en kraftaura av makt och härlighet. Alla som ser honom tycker att han verkar imponerande, och de måste övervinna formelns effektgrad med sin PSY-grupp för att kunna göra något fientligt mot den förhäxade.

13 Sinnesbedövning

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Om offret förhäxas sätts ett per effektgrad av dess sinnen, utvalt av besvärjaren, helt ur spel.

4 Dunkel (F)

I
Beröring
S/4 minuter

Besvärjelsen gör att man blir svårare att urskilja. Man verkar bli suddig och diffus. För varje effektgrad får en angripare -1 på alla CL för närstridsvapen, -2 på CL för avståndsvapen och -2 på CL för Finna dolda ting när man söker efter den förhäxade.

6 Illusionskopia

I
Personlig
Sx1 SR

Magikern skapar en exakt kopia av sig själv för varje effektgrad. Motståndaren kan inte skilja den riktiga magikern från kopiorna. Alla kopiorna kan röra sig och prata, men de kan inte påverka något fysiskt. En kopia försvinner om någon vidrör den på något sätt.

3 Sköld (F, K)

E
Personlig
Omedelbar

Besvärjelsen formar luften framför trollkarlen till en metallhård sköld som parar en fysisk attack. Skölden har abs 4, +2 per effektgrad utöver den första, och paradens lyckas automatiskt.

Frihet

Jag är fri. Det är underbart att vara fri, fri som vinden under mina vingar. Friheten kan aldrig fjättras, den övervinner allt. Ingenting skall någonsin besegra mig, det svär jag vid Myrtillus.

Du är frihetens drake, helgad åt sinnebilden och en av Myrtillus främsta tjänare. Det är 700 år sedan. Striderna mot Vicinus (den Upphöjde) har pågått länge nu och sakta men säkert har Vicinus övertag blivit större och större. Nu är läget förtvivlat. Myrtillus styrkor på jorden kämpar mot överlägsna motståndare och guden kallar sina mest betrodda tjänare till rådslag. Du hör sammar Myrtillus och möter upp på toppen av Blåberget.

Du är alltså drake men ingalunda bunden i din drakform. Du kan skifta mellan drakformen och en mänsklig form: en enormt muskulös man. Drakformen är mäktigast i strid men är skrymmande. Människoformen har fördelen av att ha händer. Båda formerna är lika starka i magi.

Färdigheter	FV
Sköld	31
Mörker	31
Stenvägg	31
Blixt	28
Förbanna vapen	28
Frost	28
Knäcka	28
Öppna	28
Bländning	22
Jordstöt	16
Knytnävar	40
Obev. parering	30
Klor, bett	34
Eldkvast	19
Svanssnärt	32
Upptäcka fara	22
Finna dolt	20
Psykisk kraft	30

3 Sköld (F, K)

E
Personlig
Omedelbar

Besvärjelsen formar luften framför trollkarlen till en metallhård sköld som parar en fysisk attack. Skölden har abs 4, +2 per effektgrad utöver den första, och paraden lyckas automatiskt.

3 Mörker (F)

E
Sx10 rutor
S/4 minuter

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med sex meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en

fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lysas upp av formeln LJUS måste MÖRKRETS grad först övervinna LJUSets grad på motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad utöver den första kan man öka varaktigheten med fem minuter eller öka sfärens diameter med tre m.

3 Stenvägg (F)

E
S/2 rutor
S/4 minuter

Denna besvärjelse drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggens dras fram var som helst inom 12 m och är rätblocksförmad med måtten 1x3x3 m. Varje grad över den första lägger till en meter på valfri ledd. Väggens har tio KP per kubikmeter.

6 Blixt (F, K)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Den här besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör 1T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTAr. Skadan dras från totala KP.

6 Förbanna vapen

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Denna besvärjelse sänker chansen att träffa med ett vapen med -1 CL per grad och sänker skadan det gör med -1 per grad. FÖRBANNA VAPEN påverkar FÖRTROLLA VAPEN (se denna besvärjelse för tillvägagångssätt).

Den kan läggas på en sköld för att minska dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

6 Frost (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta.

Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar drabbar skadan Totala KP.

6 Knäcka (F, K)

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern kan skada ett ickelevande föremål. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting. SL får bestämma dessa tings brytvärden. Ett projektilvapen anses ha BV 10. Skildrar och rustningar anses ha ett BV på dubbla absorptionsförmågan. En första gradens KNÄCKA minskar föremålets BV med tio poäng. För varje extra effektgrad ökar besvärjelsens effekt med två poäng. En fjärde gradens KNÄCKA förstör alltså 16 poäng. Magiska föremål får göra motstånd. KNÄCKA måste då med sin effektgrad övervinna effektgraden hos den besvärjelse som har den högsta effektgraden i det magiska föremålet.

6 Öppna (F)

E
Beröring
Omedelbar

Denna formel öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får svärd att falla till marken ur skidan osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen.

13 Bländning (F, K)

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Alla varelser som tittar mot trollkarlen när besvärjelsen läggs måste lyckas med ett svårt PSY-kast eller bli bländade under 1T4 SR (+1 SR per extra effektgrad). Bländningen medför att man får -10 CL på sina chanser att träffa och att man har halv Förflyttning under besvärjelsens varaktighet. Denna effekt gäller inte kaster, även om han tittar.

18 Jordstöt (F)

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Med denna besvärjelse får magikern marken inom ett område med honom själv som mittpunkt och räckvidden som radie att skaka till rejält en gång. Alla föremål som inte är fast förankrade i marken väl-

ter eller rasar. Levande varelser, inklusive magikern, måste slå ett svårt SMI-kast för att stå kvar på benen. Om man använder denna besvärjelse i underjorden är det ca 10% chans per effektgrad att ett ras förorsakas. Effekterna av detta ras får SL bedöma, men generellt sett kan man säga att ju lägre tämningsslaget är, desto värre är raset.

Fast förankrade föremål, t.ex. träd och byggnader, påverkas inte i någon större utsträckning av jordstöten.

Heder

Lita på mig. Jag tar ansvaret. Så länge ni är med mig är ni säkra. Lita på mig. Jag ser till att ingen kommer åt oss; jag håller vakt. Jag lovar att ta oss igenom vilka äventyr som helst och jag sviker aldrig mitt ord.

Du är hederns drake, helgad åt sinnebilden och en av Myrtillus främsta tjänare. Det är 700 år sedan. Striderna mot Vicinus (den Upphöjde) har pågått länge nu och sakta men säkert har Vicinus övertag blivit större och större. Nu är läget förtvivlat. Myrtillus styrkor på jorden kämpar mot överlägsna motståndare och guden kallar sina mest betrodda tjänare till rådslag. Du hörsammar Myrtillus och möter upp på toppen av Blåberget.

Du är alltså drake men ingalunda bunden i din drakform. Du kan skifta mellan drakformen och en mänsklig form: en vältränad, manlig munk. Drakformen är mäktigast i strid men är skrymmande. Människoformen har fördelen av att ha händer. Båda formerna är lika starka i magi.

Färdigheter	FV
Skarpögd	29
Hörsel	29
Skydd	28
Snubbla	28
Osynlighet	25
Sannhörsel	23
Sannsyn	23
Skendöd	22
Stålslag	22
Teleportera	22
Själskraft	12
Knytnävar	30
Obev. parering	30
Stavkamp	30
Klor, bett	34
Eldkvast	19
Svanssnärt	32
Upptäcka fara	22
Finna dolt	20
Psykisk kraft	30

HEDER

5 Skarpögd

M
Beröring
S/4 timmar

Magikerns avståndsseende förbättras avsevärt. Detta resulterar i att hans FV på Finna dolda ting (på långa avstånd) höjs med två per effektgrad.

5 Hörsel

M
Beröring
S/4 timmar

Besvärjelsen förbättrar hörseln med +2 på CL per grad. Se färdigheten Lyssna.

6 Skydd

M
Sx2 rutor
S/4 minuter

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på motståndstabellen för att SKYDD ska fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

6 Snubbla (K)

M
Sx2 rutor
Omedelbar

Om trollkarlen förhäxar offret snubblar det omedelbart och faller pladask till marken. Magikern bestämmer i vilken riktning offret ska falla.

9 Osynlighet

M
Beröring
Sx1 minuter

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör sex poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varelse kan denne inte göra något annat än att prata och gå. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, bryts besvärjelsen.

11 Samhörsel

M
Sx10 rutor
S/4 minuter
Den förhäxade genomskådar hörselvillor och buktaleri.

Dessutom genomskådar han alla lögnen han hör. Den förhäxade är fortfarande påverkad av tystnadsbesvärjelser.

11 Samsyn

M
Sx10 rutor
S/4 minuter

Den förhäxade genomskådar alla illusioner och avbilder som rör synen.

12 Skendöd

M
Personlig
S/4 timmar

Magikern kan försänka sig i en djup dvala. För utomstående uppvisar han då inga livstecken och är synbarligen död. Om magikern undersöks med hjälp av magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste besvärjelsens effektgrad övervinna SKENDÖDens effektgrad för att man ska kunna upptäcka närvaron av magi eller liv hos magikern. Magikern är fullständigt omedveten om vad som försiggår omkring honom när han ligger i koma. Han kan tillfogas skada på vanligt sätt och dödas på riktigt medan han är i detta tillstånd. I dvalan förbrukar magikern inget syre, vatten eller näring. Han kan heller inte återvinna några PSY-poäng. Mentalisten kan väckas med VÄCKA under förutsättning att VÄCKAens effektgrad övervinner SKENDÖDens på Motståndstabellen.

12 Stålslag

M
Personlig
Sx1 SR

Den skada magikern förorsakar med sina naturliga vapen, t.ex. händer och fötter, förbättras. Magikern ska slå lika många tärningar som effektgraden plus ett. En STÅLSLAG E2 medför alltså att en människas slag gör 3T3 och spark 3T6. Till detta adderar man sedan eventuell skadebonus. Vidare förbättras de naturliga vapnens CL med +1 per effektgrad. Besvärjelsen gör också de naturliga vapnen hårda, så att de inte skadas när de träffar hårda mål, t.ex. rustningar.

12 Teleportera

M
Beröring
Omedelbar

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl, högst 100 meter bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

22 Själskraft

M
Personlig
Sx1 SR

Mentalisten kan fokusera sin själs krafter och utnyttja dem för att uppnå oanad skicklighet. CL ökar för alla magikerns färdighets-, besvärjelse- och grundgen-skapskast med +3 per effektgrad (detta gäller dock inte SJÄLSKRAFT).

Liv

Jag lever. Det är underbart att leva. Jag känner livets störtvågor strömma genom mina fjällbeklädda lemmar; kraften i livet är otrolig. Ilskan över den senaste tidens meningslösa men oundvikliga dödande förstärker kraften inom mig. Jag har aldrig känt mig så hänsynslöst levande.

Du är livets drake, helgad åt sinnebilden och en av Myrtillus främsta tjänare. Det är 700 år sedan. Striderna mot Vicinus (den Upphöjde) har pågått länge nu och sakta men säkert har Vicinus övertag blivit större och större. Nu är läget förtvivlat. Myrtillus styrkor på jorden kämpar mot överlägsna motståndare och guden kallar sina mest betrodda tjänare till rådslag. Du hör sammar Myrtillus och möter upp på toppen av Blåberget.

Du är alltså drake men ingalunda bunden i din drakform. Du kan skifta mellan drakformen och en mänsklig form: en lång, vacker kvinna. Drakformen är mäktigast i strid men är skrymmande. Människoformen har fördelen av att ha händer. Båda formerna är lika starka i magi.

Färdigheter	FV
Skingra	28
Finna vatten	33
Spårlös	30
Nedkalla åskvigg	28
Öka	28
Kroppsvärme	23
Hela	22
Dimma	19
Neutralisera gift	19
Trädförbannelse	15
Livskraftens förbannelse	12
Slagsvärd	30
Sköld	30
Klor, bett	34
Eldkvast	19
Svanssnärt	32
Upptäcka fara	22
Finna dolt	20
Psykisk kraft	30

6 Skingra

Allmän
Sx10 rutor
Omedelbar

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t.ex. LYFT, FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, osv. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på motståndstabellen. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t.ex. "Tag bort den besvärjelse som får Robustus att gå som en zombie!" Om målet skyddas av

ANTIMAGI måste SKINGRINGEN först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fiendlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

1 Finna vatten

A
S/4 rutor
Omedelbar

Magikern kan få reda på avstånd och riktning till alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjelsens räckvidd. Drickbart vatten kan vara smutsigt och motbjudande.

Besvärjelsen fungerar inte när det regnar, då regndropparna stör magikern alldeles för mycket.

4 Spårlös

A
Beröring
S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan en varelse vandra fram i naturen utan att lämna några som helst spår efter sig, inte ens lukt. För varje extra effektgrad kan formeln omfatta ytterligare en varelse.

6 Nedkalla åskvigg (F)

A
Sx10 rutor
Omedelbar

Animisten kan nedkalla en åskvigg från ett regnmoln och rikta den mot ett utvalt mål inom räckvidden. Molnets regn måste falla både på animisten och målet. Besvärjelsen vållar skada på samma sätt som elementarbesvärjelsen BLIXT.

6 Öka

A
Beröring
S/4 minuter

Varje effektgrad ökar den förhåzades STY, FYS, STO, KAR eller SMI med en poäng. Denna ökning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna.

11 Kroppsvärme

A
Beröring
Sx1 timmar

Den förhåzade har alltid rätt kroppstemperatur under varaktigheten oberoende av den yttre temperaturen eller vad han har för kläder på sig.

Besvärjelsen skyddar inte mot alltför extrema temperaturer som är riktade direkt mot den förhåzade, till exempel ELD och FROST eller om han skulle stå mitt i en eldsvåda.

13 Hela

A
Beröring
Omedelbar

För varje grad som läggs med denna besvärjelse läks 1T6 KP hos målet om dessa har förorsakats av sår, slag, eld, köld, ENERGISTRÅLE, BLIXT eller liknande besvärjelser, syra eller liknande. Formeln kan bara användas på levande varelser — inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot sjukdomar.

15 Dimma

A
Sx10 rutor
S/4 timmar

Magikern framkallar en dimmbank som täcker hela området inom besvärjelsens räckvidd. Sikten inne i dimman är maximalt 15 m. För att kunna framkalla dimman krävs det tillgång till vatten i terrängen. Det är till exempel inte möjligt att framkalla dimma i en öken, utom vid en oas. Däremot går det utmärkt i en skog där det finns bäckar och små kärr.

15 Neutralisera gift (F)

A
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse neutraliserar 1T6+1 poäng giftstyrka per effektgrad på vilket slags gift som helst. Denna neutralisering fungerar automatiskt om besvärjelsen lyckas, man behöver inte förhäxa giftet. Besvärjelsen läker inte skador som giftet redan har förorsakat.

19 Trädförbannelse

A
S/2 rutor
S/4 veckor

Denna besvärjelse kan endast kastas på en levande varelse som står på jord med sådan tjocklek och bördighet att träd kan växa där.

Om animisten lyckas förhäxa sitt mål omvandlas dess kropp omedelbart till ett träd, medan dess ägodelar faller till marken. Eventuella kläder och rustningar kan komma att slitas sönder, beroende på trädets dimensioner. Trädet har samma STO och KP som varelsen, medan animisten avgör arten. Trädet måste dock vara av sådan art att det kan överleva i trakten. Medan varelsen är i trädform befinner dess själ sig i koma och kan inte uppfatta någonting av vad som sker omkring den. Han är också immun mot förgiftning, eftersom de gifter som skadar en männi-

ska eller en liknande varelse inte påverkar ett träd. Alla skador som varelsen får medan den är i trädform kommer den att ha kvar när den återfår sin normala form.

23 Livskraftens förbannelse

A
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse forskades i urtiden fram av alvgeniet Anderion med syftet att bekämpa odöda och nekromantiker.

Besvärjelsen fungerar på tre olika sätt, beroende på vad för slags mål den har.

- 1. Odöda med kropp (kroppsliga odöda, magiska odöda, likätare):** Om animisten förhäxar den odöde frigörs de magiska energier som binder samman den odödes kropp. Kroppen "exploderar" helt enkelt till ett moln av stoft. Den odöde är permanent förintad. (Besvärjelsen har dock ingen effekt på Dödsängeln; denne är alltför mäktig för att påverkas av något så trivialt.)
- 2. Andra odöda (andar, gästar):** Om animisten förhäxar den odöde skingras den och beger sig till Dödsriket.
- 3. Nekromantiker (någon levande varelse med FV i Nekromanti):** Om nekromantikern förhäxas drabbas han av en kraftig psykisk "burn-out". Han ska omedelbart slå en gång på skräcktabellen med +2 per effektgrad på tärningen. Vidare reduceras hans INT permanent med lika många poäng som effektgraden. Slutligen kan han inte kasta några besvärjelser eller använda någon annan magi under lika många minuter som effektgraden.

Rättvisa

Rättvisan skall segra. Det var och en har förtjänat skall slutligen tillkomma denne. Ärlighet och rent spel är därför det mäktigaste vapen som givits oss. Orättvisa och fusk är dödssynder och skall bestraffas därefter; av mina klor och rakknivsvassa tänder.

Du är rättvisans drake, helgad åt sinnebilden och en av Myrtillus främsta tjänare. Det är 700 år sedan. Striderna mot Vicinus (den Upphöjde) har pågått länge nu och sakta men säkert har Vicinus övertag blivit större och större. Nu är läget förtvivlat. Myrtillus styrkor på jorden kämpar mot överlägsna motståndare och guden kallar sina mest betrodda tjänare till rådslag. Du hörsammar Myrtillus och möter upp på toppen av Blåberget.

Du är alltså drake men ingalunda bunden i din drakform. Du kan skifta mellan drakformen och en mänsklig form: en lång, mustaschpydd man. Drakformen är mäktigast i strid men är skrymmande. Människoformen har fördelen av att ha händer. Båda formerna är lika starka i magi.

Färdigheter	FV
Dunkel	30
Ljudlös	29
Illusionskopia	28
Aura	27
Förvirra	25
Förtrollad sömn	23
Illusion	18
Tvåhandssvärd	40
Klor, bett	34
Eldkvast	19
Svanssnärt	32
Upptäcka fara	22
Finna dolt	20
Psykisk kraft	30

RÄTT VISA

4 Dunkel (F)

I
Beröring
S/4 minuter

Besvärjelsen gör att man blir svårare att urskilja. Man verkar bli suddig och diffus. För varje effektgrad får en angripare -1 på alla CL för närstridsvapen, -2 på CL för avståndsvapen och -2 på CL för Finna dolda ting när man söker efter den förhäxade.

5 Röra sig ljudlöst

I
Beröring
S/4 minuter

Besvärjelsen ger förmågan att röra sig helt ljudlöst, oavsett vad man gör. Ljudlösheten berör endast en varelse och all utrustning han bär på sig. Den berövar honom inte hans stämma.

6 Illusionskopia

I
Personlig
Sx1 SR

Magikern skapar en exakt kopia av sig själv för varje effektgrad. Motståndaren kan inte skilja den riktiga magikern från kopiorna. Alla kopiorna kan röra sig och prata, men de kan inte påverka något fysiskt. En kopia försvinner om någon vidrör den på något sätt.

7 Aura

I
Beröring
S/4 timmar

Den förhäxade omges av en kraftaura av makt och härlighet. Alla som ser honom tycker att han verkar imponerande, och de måste övervinna formelns effektgrad med sin PSY-grupp för att kunna göra något fiendligt mot den förhäxade.

9 Förvirra

I
Sx10 rutor
S/4 minuter

Ett förhäxat offer blir förvirrat och förlorar förmågan att tänka klart och handla aktivt, och står istället bara stilla. Men bara för att varelsen är förvirrad innebär det inte att den har förlorat självbevarelsedriften. Om varelsen angrips eller hotas kommer den att försvara sig med all kraft, oavsett vem motståndaren är.

11 Förtrollad sömn

I
Sx10 rutor
Sx1 timmar

Trollkarlen kan söva en varelse (enbart sådana som kan sova) per effektgrad. Det krävs också en effektgrad per 20 STO hos varelsen, utöver de första 20. Den sovande kan inte väckas.

16 Illusion (F)

I
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen skapar en illusion av något enligt samma regler som gäller vid AVBILD. Men illusionen försvinner inte när man kommer i kontakt med den utan endast om man lyckas genomskåda den (se AVBILD för detta). Dessutom kan en illusion tillfoga skada och på så sätt döda en motståndare som inte lyckas genomskåda den. En illusion av en varelse har dess grundegenskaper och stridsfärdigheter. Magikern bestämmer själv grundegenskaperna inom ramen för vad som är möj-

ligt för varelsen. En illusion kan dock inte vara bättre i någon färdighet än vad besvärjaren själv är, vilket gör illusionerna mindre mäktiga än vad de kan verka vid första anblicken. I de flesta färdigheter kommer en illusion bara att ha baschansen. Den stora faran för illusionens offer är snarare vad de förväntar sig av den.

CL och BC

CL står för Chansen att lyckas, och med detta menas rollpersonens modifierade färdighetsvärde (FV) som han ska slå under eller lika med för att lyckas. I de flesta fall är CL detsamma som FV.

Även om en rollperson inte har lärt sig en viss färdighet kan han ha ett FV för den. Vissa färdigheter är sådana att alla känner till dem lite grann. Vid sådana färdigheter anges dess baschans (BC). Om det står beteckningen för en grundegenskap där har rollpersonen ett FV som är lika med grundegenskapens gruppvärde (se nedan). Är BC 0 är färdigheten för svår för att en otränad person ska kunna använda den.

Exempel: Om en rollperson med SMI 12, det vill säga SMI-grupp 2, skulle vilja ta sig fram ljudlöst, alltså använda färdigheten Smyga, skulle hans baschans vara 2.

Det gäller därmed att slå 2 eller lägre med 1T20.

Ibland anges också att rollpersonen ska slå ett grundegenskapsslag (slå ett PSY-slag, slå ett svårt INT-slag). Det innebär normalt att man ska slå 1T20 lika med eller lägre än grundegenskapen för att lyckas. "20" är alltid ett misslyckande och "1" är alltid framgång. Det finns olika svårigheter på ett grundegenskapsslag. Är det "lätt" skall man slå under grundegenskapen $\times 2$, är det "normalt" ska man slå under grundegenskapen, är det "svårt" ska man slå under grundegenskapen $\times 0,5$ (avrunda nedåt) och är det "kritiskt" ska man först slå 1 och sedan ett normalt kast.

Perfekt slag och fumlet

CL lägre än 1

Om CL har ett sådant värde kan man inte slå ett perfekt slag. Slår man "20" har man automatiskt fumlat.

CL mellan 1 och 19

Slår man "1" ska man slå igen. Slår man andra gången lika med eller lägre än FV är slaget perfekt. Slår man "20" på första slaget ska man slå igen. Slår man högre än FV har rollpersonen fumlat.

CL högre än 19

Om CL blir 20 eller större innebär "1" alltid ett perfekt slag. Slår man "2" ska man slå igen. Är tärningsslaget lika med eller lägre än FV minus 20 är slaget perfekt. Man fumlar alltid om man slår två "20" i rad.

SL kan tillåta att en rollpersons FV stiger över 20.

Särskilda slag

Särskilda slag innebär att man har lyckats ovanligt bra, även om resultatet inte blev perfekt. Särskilda slag använder samma regler som perfekta slag, men man slår ytterligare en gång om första slaget blev "5" eller lägre.

När FV stiger till 20 eller högre slutar man slå det andra tärningsslaget när man beräknar särskilda slag. Istället avgör det första slaget om man har fått ett särskilt resultat. Om FV är 20-23 är 2-5 särskilt resultat, 24-27 2-6, 28-31 2-7, och så vidare. Ett slag kan inte vara både särskilt och perfekt, utan i en sådan situation har perfekt alltid förtur.

Att lägga en besvärjelse

Formelmagin är den vanligaste typen av magi. Den använder sig av förhållandevis korta trollformler, besvärjelser, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten.

Besvärjelser fungerar som färdigheter. Varje enskild formel räknas som en särskild färdighet. Man slår 1T20, och om man lyckas slå under eller lika med sin CL, fungerar magin och man uppnår den avsedda effekten. Om man misslyckas fungerar inte magin, och inget händer. Den avgörande grundegenskapen är PSY.

När en trollkarl kastar en besvärjelse drar han kraft från sin själ och använder denna energi för att påverka verkligheten. Magikern måste spendera en poäng PSY för varje effektgrad hos besvärjelsen. Denna PSY kan normalt återvinnas i en takt av en poäng per timmes fullständig vila, eller en poäng per tre timmar om trollkarlen utför kroppsliga aktiviteter. Ibland står det att PSY-poängen förloras permanent, och då kan de inte återvinnas på ovanstående sätt.

De flesta besvärjelser som en trollkarl har i minnet tar en SR att kasta. Magikern måste utföra vissa gester och säga vissa kraftfulla fraser. Detta innebär att om trollkarlens spelare säger att han kastar besvärjelsen i en SR så sker den framgångsrika besvärjelsens konsekvenser i nästa SR. Det finns dock vissa besvärjelser som verkar omedelbart i samma SR som de kastas. De är särskilt markerade med bokstaven K (=kvick). När man bestämmer turordningen i strid går magi före slagväxling. Turordningen mellan magiker avgörs genom att den som har högst PSY efter det att besvärjelsen har lagts får iväg sin besvärjelse först.

Om en magiker slår ett perfekt slag när han lägger en besvärjelse förbrukar den endast hälften så många PSY-poäng som den skulle ha gjort. Avrunda till magikerns fördel. En besvärjelse förbrukar alltid minst en PSY-poäng (undantag: minimimagin, se denna).

Om magikern fumlar med en besvärjelse har den snedtönt och han ska slå ett slag på snedtändningstaben. Han förlorar också alla de PSY som besvärjelsen skulle ha kostat om den hade lyckats. Om magikern bara misslyckas med besvärjelsen har den ingen effekt, och han förlorar bara en poäng PSY.

Om man blir skadad när man håller på att lägga en besvärjelse bryts koncentrationen. Detta fungerar som ett vanligt misslyckande. Magikern förlorar en PSY-poäng, och besvärjelsen får ingen effekt. Om en magiker dödas när han håller på att lägga en besvärjelse blir den verkningslös.

Lika stark magi

Trollkarlen kan själv välja hur mycket magisk kraft han vill använda i en besvärjelse. Varje besvärjelse har flera effektgrader, ju högre effektgrad, desto

starkare verkan får magin. En högre effektgrad kan innebära t.ex. längre varaktighet, större räckvidd, mera skada som tillfogas, osv. Exakt vad de olika graderna innebär finns angivet i beskrivningen av respektive formel.

Emellertid är magin svårare att utföra ju högre effektgrad den har. Den maximala effektgrad en trollkarl får använda när han kastar en besvärjelse eller ritual är lika med hans FV i besvärjelsens eller ritualens skala.

Dessutom minskar CL med två för varje effektgrad utöver den första.

Exempel: En trollkarl som har FV 12 i att lägga besvärjelsen ELD har en CL på 12 för att lyckas med en första gradens ELD, men han har bara CL 10 på att lyckas med en andra gradens ELD, osv.

Effektgrad förkortas med bokstaven E. En BLIXT E5 innebär alltså en BLIXT med effektgrad 5. Namnen på besvärjelser skrivs alltid med VERSALER.

OBS. Skilj noga på termerna effektgrad, färdighetsvärde, skicklighetsvärde och skolvärde. De är fyra helt olika saker.

Självordsattack med magi

Om en trollkarls kraftpoäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske trollkarlen kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans kraftpoäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med all sin kraft.

Maximalt kan han på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande kraftpoäng.

Exempel: Trollkarlen Zot har 4 PSY kvar och en normal PSY på 16. Läget är desperat, och den ädelmodige Zot beslutar att ge sitt liv för att förintona ondskan och rädda sina kamrater. Han kan i ett självmordsanfall spendera $16/2+4=12$ PSY, vilket drar ner honom till -8 . Zot dör, men ger kanske sina vänner en chans att klara sig.

Vid en sådan medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några ögonblick uppnår han övermänskliga förmågor. Hans CL blir därför lika med det omodifierade skicklighetsvärdet, oavsett vilken effektgrad besvärjelsen har. Observera att stavmagiker inte kan göra självmordsattacker med magi.