



- ANDEBESVÄRJARENS BESVÄRJELSELISTOR -

LJUDETS OCH LJUSETS VÄG

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
LJUSSTRÅLE	2	15 m stråle	10 min/MP ¹	Själv
TAL 1	2	1 offer	G	3 m
LJUS	2	3 m radie	10 min/MP	Beröring
TYSTNAD	3	1 m radie	1 min/rang	30 m
PLÖTSLIGT LJUS	3	3 m radie	-	30 m
TAL 2	3	1 offer	G	3 m
LJUSBLIXT	4	1 offer	-	30 m
TYSTNAD 2	4	3 m radie	1 min/MP	30 m
FULLT LJUS	5	3 m radie	1 min/MP	Beröring
VÄNTANDE LJUS	5	3 m radie	Varierar	Beröring

Ljusstråle: En ljusstråle likt den från en lanterna skjuter ut från din handflata. Du kan tända och släcka ljusstrålen genom att öppna och stänga din hand.

Tal 1: Du kan säga enkla saker på ett språk du inte förstår, t.ex. "hungrig" eller "fred".

Ljus: Lyser från en punkt som du berör. Lyser i en facklas sken.

Tystnad: Inget ljud kommer in eller ut i ett område kring dig. Tystnaden följer dig om du förflyttar dig.

Plötsligt ljus: Skapar en sfär av kraftigt ljus. Alla inom sfären måste slå ett Närvaroslag mot SVG 3. Ett misslyckat slag innebär att offret blir omtöcknad i 1T SR.

Tal 2: Som Tal 1 fast du kan formulera mer komplexa fraser och meningar.

Ljusblix: En blix av intensivt, koncentrerat ljus skjuter ut från din handflata. Skada 1T+4 samt att offret inte får tillgodoräkna sig några Försvarstärningar för rustning.

Tystnad 2: Som Tystnad 1 fast med större radie.

Fullt ljus: Som Ljus fast ljuset är som fullt dagsljus (stackars troll). Besvärjelsen bryter även mörker som är magiskt.

Väntande ljus: Som Ljus fast du kan vänta med att utlösa besvärjelsen tills upp till 24 timmar har gått eller tills ett visst utlösningsvillkor har fullfylts, t.ex. att en levande varelse passerar eller et visst ord uttalas.

YTANS VÄG

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
HELA 1	2	1 offer	-	Beröring
LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR 1	2	1 bränn/ köldskada	-	Beröring
LINDRA OMTÖCKNING 1	2	1 offer	-	Beröring
REGENERERA 1	3	1 offer	G	Beröring
LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR 2	3	2 bränn/ köldskador	-	Beröring
UPPVÄCKA	3	1 offer	-	Beröring
HELA 2	4	1 offer	-	10 m
LINDRA KÖLD/BRÄNNSKADOR 3	4	3 bränn/ köldskador	-	10 m
LINDRA OMTÖCKNING 2	5	1 offer	-	10 m
REGENERERA 2	5	1 offer	G	10 m

Hela 1: Helar 1T KP.

Lindra köld/brännskador 1: Helar 1 KP samt halverar alla eventuella negativa modifikationer som offret ådragit sig till följd av köld/brännskador.

Lindra omtöckning 1: Du kan ta bort 1 SR omtöckning/förvirring.

Regenerera 1: Så länge du koncentrerar dig och rör vid offret helar denne 1 KP/SR. Du kan hålla din koncentration uppe i din Närvaro SR.

Lindra köld/brännskador 2: Helar 2 KP samt alla eventuella negativa modifikationer som offret ådragit sig till följd av köld/brännskador.

Uppväcka: Du kan väcka ett offer som blivit sövd till följd av magi, gift eller sjukdom.

Hela 2: Helar 2T KP.

Lindra köld/brännskador 3: Helar 3 KP samt alla eventuella negativa modifikationer som offret ådragit sig till följd av köld/brännskador.

Lindra omtöckning 2: Du kan skingra omtöckning och förvirring under 2 SR för 2 offer samtidigt.

Regenerera 2: Så länge du koncentrerar dig på ett offer helar denne 1 KP/SR. Du kan hålla din koncentration uppe i Närvaro x 2 SR.

1 MP (Manapoäng) utöver de MP som krävs för att lägga besvärjelsen.



SKYDD

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
BÖN	2	1 offer	1 min/MP ²	30 m
VÄLSIGNEELSE	2	1 offer	1 min/MP	30 m
MOTSTÅND	2	1 offer	1 min/MP	30 m
MOTSTÅ ELEMENTEN	3	1 offer	1 min/MP	30 m
VÄXTSKEPNAD	3	själv	1 min/MP	själv
ANDAS UNDER VATTEN	3	själv	1 min/MP	själv
DJURSKEPNAD	4	själv	1 min/MP	själv
SKUGGA	4	själv	1 tim/MP	själv
ORGANISK PROJEKTILPARERING	5	själv	D	själv
ORGANISK NÄRSTRIDSPARERING	5	själv	D	själv

- Bön:** Offret får +1T på alla Handlingsslag.
- Välsignelse:** Offret får +1T på alla Räddningsslag.
- Motstånd:** Offret får +1T på alla Motståndsslag mot magi.
- Motstå elementen:** Skyddar offret mot köld (-30° C) och hetta (+100° C).
- Växtskepnad:** Du kan förvandla dig till en växt, i ungefär samma storlek som din egen. Du luktar inte eller känns inte som en växt, illusionen är optisk.
- Andas under vatten:** Du andas lika naturligt under som över vatten.
- Skugga:** Du tycks vara en skugga och är i princip osynlig i mörker.
- Djurskepnad:** Som Växtskepnad men du kan förvandla dig till ett djur (inte monster).
- Organisk projektilparad:** Du får lägga till 5 tärningar till ditt Försvar mot avståndsattacker.
- Organisk närstridsparering:** Du får lägga till 10 tärningar till ditt Försvar mot närstridsattacker.

SJÄLENS LUGN

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
LUGNA 1	2	1 offer (K)	5 min/MP ³	30 m
LUGNA 2	2	2 offer (K)	1 min/MP	30 m
LUGNA 3	2	3 offer (K)	5 SR/MP	30 m
HÅLLA FAST	3	1 offer (K)	1 min/MP (C)	30 m
LUNGNA PÅ HÅLL	3	1 offer (K)	1 min/MP	100 m
OMTÖCKNA	3	1 offer (K)	varierar	15 m
LUGNA 4	4	4 offer (K)	1 min/MP	30 m
GYLLENE SÖMN	4	1 offer (K)	varierar	15 m
LUGNA 5	5	5 offer (K)	1 min/MP	30 m
FÖRBLINDA	5	1 offer (K)	varierar	15 m

- Lugna 1:** Offret utför ingen aggressiv/offensiv handling och slåss bara om denne blir angripen.
- Lugna 2:** Som Lugna 1 fast två offer.
- Lugna 3:** Som Lugna 1 fast två offer.
- Hålla fast:** Så länge du koncentrerar dig (under varaktigheten) håller du fast ett offer med din mentala styrka. Offret kan agera men endast med 25% av sin normala handlingsförmåga.
- Lugna på håll:** Som Lugna 1 fast längre räckvidd.
- Omtöckna:** Du pekar på offret med armen och knuten näve mot offret och omtöcknar (agerar med 50% handlingsförmåga) ett offer med astral energi under 1T+2 SR. Oh yeah!
- Lugna 4:** Som Lugna 1 fast fyra offer.
- Gyllene sömn:** Som Omtöckna fast offret faller i sömn under 1T timmar.
- Lugna 5:** Som Lugna 1 fast fem offer.
- Förblinda:** Som Omtöckna fast offret förblindas under 1T+2 SR.

2 MP (Manapoäng) utöver de MP som krävs för att lägga besvärjelsen.

3 MP (Manapoäng) utöver de MP som krävs för att lägga besvärjelsen.