



- TROLLKARLENS BESVÄRJELSELISTOR -

HANDENS KRAFT

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
VIBRATIONER 1	2	Upp till 2,5 kg	1 SR/MP ¹	30 m
SKÖLD	2	Själv	10 SR/MP	Själv
TRYCK 1	2	Upp till 2,5 kg	1 min/MP	30 m
TELEKENESI 1	3	Upp till 2,5 kg	1 min/MP	30 m
PROJEKTILPARAD	3	1 projektil	-	30 m
VIBRATIONER 2	3	Upp till 10 kg	1 SR/MP	30 m
SVÄRDSPARAD	4	1 närstridsanfall	-	30 m
TRYCK 2	4	Upp till 10 kg	1 min/MP	30 m
TELEKENESI 2	5	Upp till 10 kg	1 min/MP	30 m
SIKTE	5	1 projektil	1 SR	Beröring

Vibrationer 1: Du får ett föremål att vibrera så kraftigt att det förlorar 1T i Konstruktionspoäng per SR alternativt om det är ett vapen slå för BV. Om någon håller i föremålet måste denne slå ett Motorikslag för att inte tappa det.

Sköld: Skapar en osynlig kraftsköld framför dig som fungerar som en vanlig sköld men skyddar från alla håll.

Tryck 1: Utövar ett tryck på en person eller ett föremål. Man kan inte flytta ett föremål bara genom att använda Tryck och trycket skapas bara i en riktning.

Telekinesi 1: Du kan med tankens kraft förflytta ett föremål med en hastighet av ca 2 meter per SR. Om du inte förflyttar föremålet svävar det på plats tills funktionstiden förlöpt.

Projektilparad (D): Du kan parera en projektil inom 30 meter. Detta betyder att målet för projektilen får lägga till +10 på Försvar. Du måste se projektilen.

Vibrationer 2: Som Vibrationer 1 fast större massa.

Svärdsparad (D): Som Projektilparad fast för ett närstridsanfall.

Tryck 2: Som Tryck 1 fast större massa.

Telekinesi 2: Som Telekinesi 1 fast större massa.

Sikte (C): Genom att koncentrera dig på sinnet hos en skytt och på projektilens bana kan du ge en +10 bonus till skyttens Åttackslag. Du måste koncentrera dig, röra vid skytten och se projektilen under hela den SR som projektilen avfyras.

SJÄLENS KRAFT

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
SÖMN 1	2	1 offer	Varierar	30 m
VÄN 1	2	1 offer	1 min/MP ²	30 m
SÖMN 2	3	1T offer	Varierar	30 m
FÖRVIRRING	3	1 offer	Varierar	30 m
FÖRSLAG	3	1 offer	Varierar	3 m
SÖMN 3	4	2T offer	Varierar	30 m
FASTHÅLLNING	4	1 offer	G	30 m
KONTROLL	4	1 offer	10 min/MP	15 m
SANN VÄN	5	1 offer	1 timme/MP	30 m
UPPDRAG	6	1 offer	Varierar	3 m

Sömn 1 (K): Får ett offer att falla i en djup, naturlig sömn. Offret får inte vara större än ett troll.

Vän 1 (K): Offret, som måste vara en humanoid varelse, tror att trollkarlen är en god vän

Sömn 2 (K): Som Sömn 1 fast för 1T offer.

Förvirring (K): Offret kan inte ta beslut eller utföra någon handling under 1T SR. Offret får dock fortsätta försvara sig mot fiender.

Förslag (K): Offret utför en av trollkarlen föreslagen handling så länge den inte skadar honom.

Sömn 3 (K): Som Sömn 1 fast för 2T offer.

Fasthållning (K, C): Offret, som måste vara människoliknande, hålls fast av trollkarlen och agerar bara till 25% av sin handlingsförmåga så länge du koncentrerar sig på besvärjelsen.

Kontroll (K): Offret måste lyda trollkarlen på samma sätt som för Förslag, så länge besvärjelsen varar.

Sann Vän (K): Som Vän fast alla varelser påverkas.

Uppdrag (K): Offret får ett uppdrag. Om han misslyckas med uppdraget straffas han på ett sätt som du avgör (med SL:s goda minne). Straffet bör vara en liten nackdel som sänkt egenskapsvärde eller en fobi.

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

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



BESVÄRJELSENS VÄG

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
SPARA BESVÄRJELSE	2	1 besvärjelse	Varierar	Själv
SKYDD MOT MAGI 1	2	Själv	D	Själv
RUNA 1	2	1 pergament	1T dagar	-
SKYDD MOT MAGI 2	3	Själv	D	Själv
RUNA 2	3	1 pergament	1T dagar	-
UPPLÖSA MAGI 1	4	Själv/1 offer	D	10 m
RUNA 3	4	1 pergament	1T dagar	-
UPPLÖSA MAGI 2	5	Själv/1 offer	D	30 m
RUNA 4	5	1 pergament	2T dagar	-
OMTÖCKNANDE TECKEN	6	5 kvadratmeter	Varierar	-

Spara Besvärjelse: Du kan kasta denna besvärjelse för att "ladda" en av sina övriga besvärjelser i minnet. Denna sparade besvärjelse kan du sedan kasta när du vill med omedelbar effekt och utan att betala några Manapoäng. För att åstadkomma detta måste du först lyckas med den besvärjelse som du vill spara (och som då kostar Manapoäng) och sedan även slå på Spara besvärjelse (även denna kostar Manapoäng). Observera att du endast kan ha en besvärjelse i minne åt gången.

Skydd mot Magi 1 (D): Om du blir utsatt för en besvärjelse kan du kasta denna besvärjelse för att skydda dig. Detta gör du genom att slå ett slag för att motstå magi (som beskrivs under beskrivningen för besvärjelser av typen (K)) men du får använda Magi istället för Närvaro.

Runa 1 (R): Du kan nedteckna en besvärjelse på ett särskilt runpergament (kostar ca 10 s styck) på vilket du kan spara en av dina andra besvärjelser. Du måste dock först lyckas med ett slag för Runa men det krävs även ett lyckat slag för den besvärjelsen som du vill nedteckna. Besvärjelsen som du vill nedteckna får max ha SVG 2. Så länge som runan är aktiv (varaktighet) kan du nu kasta den från pergamentet utan att behöva slå några slag eller förlora Manapoäng. Du kan lära någon annan att använda runpergamentet om denne lyckas med ett Intelligensslag mot SVG 2. Runpergamentet förstörs efter du har aktiverat det eller när dess varaktighet har löpt ut, vilket som kommer först.

Skydd mot Magi 2 (D): Som Skydd mot magi 1 förutom att du får +2 på ditt Magi slag.

Runa 2 (R): Som Runa 1 fast du kan nedteckna besvärjelser upp till SVG 4.

Upplösa Magi 1 (D): Du kan negera effekterna av en besvärjelse som riktas mot dig eller någon inom besvärjelsens räckvidd genom att lyckas med ett Magi slag mot den aktive besvärjarens dito (se Tvekamp – aktivt motstånd).

Runa 3 (R): Som Runa 1 fast du kan nedteckna besvärjelser upp till SVG 6.

Upplösa Magi 2 (D): Som Upplösa magi 1 fast med längre räckvidd.

Runa 4 (R): Som Runa 3 fast med längre varaktighet.

Omtöcknande Tecken (K): Du skriver ned ett "omtöcknande tecken" på en fast yta. Du definierar själv under vilka omständigheter som tecknet utlöses, t.ex. efter en viss tid, vissa rörelser, vissa ljud, beröring eller läsning. Om offret/offren inom effektområdet inte lyckas motstå magin är de omtöcknade (-2 på sina Handlingsslag).

KROPPENS KRAFT

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
MOTSTÅ HETTA	2	1 offer	1 min/MP ³	Själv
MOTSTÅ KÖLD	2	1 offer	1 min/MP	Själv
SKARP HÖRSEL	3	1 offer	10 min/MP	Själv
BALANS	3	1 offer	Varierar	Själv
NATTSYN	3	1 offer	10 min/MP	30 m
VIDSYN	4	1 offer	10 min/MP	Själv
HÖGLJUDD	4	1 offer	10 min/MP	Själv
VATTENSYN	4	1 offer	10 min/MP	30 m
VATTENLUNGA	5	1 offer	10 min/MP	Själv
GASLUNGA	6	1 offer	10 min/MP	Själv

Motstå hetta: Du blir helt immun mot all naturlig hetta upp till +100° C. Du får +2 på Försvar mot alla former av eldattacker (inklusive magisk eld).

Motstå köld: Du är helt immun mot all naturlig kyla ned till -50° C. Du får +2 på Försvar mot alla former av köldattacker (inklusive magisk köld).

Skarp hörsel: Du får dubbla din chans på Handlingsslag baserade på hörsel.

Balans: Du får +5 på Handlingsslag som baseras på balans såsom att gå på lina och liknande.

Nattsyn: Du ser bra i vanligt mörker som t.ex. nattens mörker eller mörka rum och liknande. Fungerar dock inte mot magiskt mörker.

Vidsyn: Du får ett synfält på 300 grader. Detta innebär bl.a. att du är svår att överraska.

Högljudd: Din röst får tredubblad ljudstyrka. Du kan skrämra slag på svagsinta människor med din stämma.

Vattensyn: Som Nattsyn fast du ser i grumligt vatten.

Vattenlunga: Du kan andas under vatten. Dock kan du inte andas luft.

Gaslunga: Du påverkas inte alls av gas, naturlig eller magisk.

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



ILLUSIONER

Besvärjelse	SVG	Effektområde	Varaktighet	Räckvidd
LJUDHÄGRING	2	3 m radie	10 min/MP ⁴	30 m
OSEDD	2	1 offer	1 dygn	3 m
LJUSHÄGRING	3	3 m radie	10 min/MP	30 m
OSYNLIGHET 1	3	1 offer	1 dygn	3 m
LUKT/SMAKHÄGRING	3	3 m radie	10 min/MP	30 m
ILLUSION 1	4	varierar	varierar	varierar
SYNVILLA 1 (C)	4	3 m radie	1 min/MP	30 m
OSYNLIGHET 2	4	3 m radie	1 dygn	3 m
ILLUSION 2	5	varierar	varierar	varierar
SYNVILLA 2	6	varierar	varierar	varierar

Ljudhägring: Den här illusionen skapar några enkla fasta ljud som kommer från ett område med upp till 3 meters radie. Den kan dämpa vanliga ljud i området till ett vanligt samtals ljudnivå.

Osedd: Ett enda föremål eller varelse görs osynlig, t.ex. ett plagg, en naken kropp, i ett dygn *eller* tills det träffas av ett kraftigt slag *eller* varelsen själv utför ett anfall.

Ljushägring: Den här illusionen skapar en enkel, fast bild eller scen inom en radie på 3 meter. Den kan dämpa vanligt ljus till ljusstyrkan hos ett stearinljus.

Osynlighet 1: Som Osedd förutom att allt inom 3 dm från offret är osynligt så länge det befinner sig inom en radie av 3 dm från det att besvärjelsen kastas tills den upphör.

Lukt/smakhägring: Skapar några enkla, fasta smaker eller lukter inom ett område med 3 meters radie. Den kan dämpa vanliga lukter och smaker i området.

Illusion 1: Den här illusionen skapar en enkel fast bild eller scen inom 3 meters radie. Dessutom kan någon av följande möjligheter användas; ett extra sinne kan läggas till illusionen *eller* funktionstiden kan fördubblas *eller* räckvidden kan fördubblas *eller* effektradien kan fördubblas.

Synvilla 1: Den här illusionen skapar bilden av ett föremål eller en varelse som flyttar sig som trollkarlen vill så länge han koncentrerar sig. När trollkarlen slutar koncentrera sig finns bilden kvar men den slutar att röra på sig. Trollkarlen kan återuppta koncentrationen senare och fortsätta att röra synvillan. Bilden kan vara hur stor som helst ara den går in i en svär med 3 meters radie.

Osynlighet 2: Som Osynlighet 1 fast med en 3 meters radie.

Illusion 2: Som Illusion 1 fast *två* möjligheter får användas.

Synvilla 2: Som Synvilla 1 förutom att en av två möjligheter från Illusion 2 kan användas *eller* att två bilder kan skapas och röras.

⁴ MP (Manapoäng) utöver de MP som krävs för att lägga besvärjelsen.