

Trolddom for troldfolk

Denne tekst rummer en gennemgang af, hvorledes trolddom virker for troldfolk, samt en gennemgang af reglerne for tryllebøger, memorisere formularer og lignende, samt en formular-oversigt for de tre troldfolks traditioner samt for elverne.

Tryllebøger

Alle troldfolk har deres formularer i en tryllebog, som er udformet i overensstemmelse med deres tradition. Tryllebøger hos drage-troldfolk er ofte beklædt med skæl og dekoreret med tænder og smukke imitationer af gyldne drageøjne i rav og sølv, mens nekromantikeres er sorte værker prydet med knogle og dunkle tegn osv.

I en tryllebog er troldfolks unikke forståelse af deres trylleformularer. Troldfolks tryllebøger begynder at rumme trylleformler fra niveau 2, når de får evnen til at bruge trolddom. Bogen begynder med tre formularer, og de tre skal være formularer af en styrke, som troldfolket kan anvende, dvs. en troldmand eller troldkvinde kan ikke vælge formularer, der er af en højere styrke end en de mestre, så de tre første vil altid være styrke 1-formularer.

En tryllebog kan rumme op til 20 formularer.

At tilføje nye formularer

Hver gang troldfolk stiger et niveau, må de tilføje to nye trylleformler fra listen af formler, og de må være fra en hvilken som helst tradition. Har spilleren adgang til supplementer med andre formler og andre traditioner, må formularer fra disse vælges.

- Troldfolk på niveau 2: Begynder med 3 formularer i tryllebogen.
- Hvert efterfølgende niveau: Må vælge at tilføje to nye formler til tryllebogen.

At kopiere formularer fra andre tryllebøger

Troldfolk kan kopiere formularer fra andre tryllebøger over i deres egen, men forståelsen af trolddom er unik for alle troldfolk, og der skal derfor en del oversættelse til at overføre formularen.

Det tager tre dage for hvert styrke-trin formularen har, så en styrke 3-formular tager ni dage at overføre. Halvvejs gennem forløbet laver troldpersonen et intelligensstjek (+4 hvis formularen er af samme tradition) mod sværhedsgrad 10+styrke-trin, således at det kræver et succesfuldt tjek mod 13 at kopiere en styrke 3-formular, og tjekket laves på femte dagen. Hvis det er en succes, fortsætter troldpersonen yderligere fire dage med at kopiere, og hvis det er fejlslagent, indstilles arbejdet.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Troldfolks magi

Hver dag studerer troldfolk deres tryllebøger og mediterer over de hemmeligheder, som skjuler sig i deres værker og i magiens ord. Troldfolk kan i deres sind bære et vist antal formularer af forskellig styrke bestemt af deres niveau. Når der mediteres over tryllebogen, vælger troldfolk nogle formularer fra værket, som de gerne vil kunne anvende. Der vælges formularer fra de forskellige styrker, og troldfolk kan vælge den samme formular flere gange eller en formular af lavere styrke.

Niveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0
3	3	1	0	0	0
4	3	1	1	0	0
5	4	2	1	0	0
6	4	2	2	1	0
7	5	3	2	1	0
8	5	3	3	2	1
9	6	4	3	2	1
10	7	5	4	3	2

Eksempel: At vælge formularer

Spurianus af Drage-traditionen er på niveau 5. Han kan vælge 4 styrke 1-formularer, 2 styrke 2-formularer og 1 styrke 3-formular. Med styrke 1-formularerne alene kan Aulianus vælge mellem følgende kombinationer: fire forskellige formularer eller tre ens og en anden, to gange to ens eller to ens og to forskellige styrke 1-formularer. Ved siden af er der styrke 2 og styrke 3-formularer, og disse kan også bruges til at vælge ekstra styrke 1-formularer.



Magisk angreb

Når troldfolks magi skal påvirke andre væsner, skal der laves et magisk angreb mod væsnerne. Angrebet skal være lig med eller bedre end deres resistens-værdi. Magiske angreb fungerer således på samme måde som alle andre tjeks.

Et magisk angreb består bonussen fra et evnetal samt troldfolkets angrebsbonus. Afhængigt af om troldfolket bruger formularer fra sin egen tradition eller fra andres, er der enten en +4 bonus eller en +0 bonus til det magiske angreb. Magiske angreb laves mod væsnets resistens.

Magiske angreb påvirker forskellige kategorier. Nogle rammer f.eks. alle væsner inden for et område, og det inkluderer så troldkarlen selv og dennes venner, mens andre f.eks. kun påvirker allierede eller kun påvirker fjender. I de tilfælde påvirker formularen dem, som troldkarlen i situationen betragter som allierede eller som fjender.

Magisk angreb generelt

- **Evnetals bonus + angrebsbonus + tradition VS resistens**

For troldfolk, der bruger deres egen tradition:

- **Evnetals bonus + angrebsbonus +4 VS resistens**

For troldfolk, der bruger en anden tradition:

- **Evnetals bonus + angrebsbonus +0 VS resistens**

For troldfolk, der bruger elvertrolddom:

- **Evnetals bonus + angrebsbonus +0 & ulempe VS resistens**



Formularoversigt

Alkymi

Styrke 1

- Efterårets og forårets banken
- Trolddomslys
- Trægnist

Styrke 2

- Frosten
- Frostens troldmandslås
- Sommersolens mirage

Styrke 3

- Efterårsstorm
- De hviskendes forvandling
- Ætsende blod

Styrke 4

- Elementernes transmutation
- Sneens storm
- Sommer og vinters gang

Styrke 5

- ---
- ---
- Årstidernes destillat

Dragen

Styrke 1

- Dragens ånde
- Hemmelighedernes tungetale
- Skyggeglød

Styrke 2

- Den ubundne drage
- Det lukkede øje
- Drageguld

Styrke 3

- Fnysen
- Flænsende trolddom
- Vingeslag

Styrke 4

- Dragens hede glød
- Dragens pust
- ---

Styrke 5

- ---
- Dragens knægtelse
- ---

Nekromanti

Styrke 1

- Sjælens byrde
- Dødens greb
- Livsgnist

Styrke 2

- Med lånt tunge
- Natblik
- Sjælens færd

Styrke 3

- Blodets død
- Magiens endeligt
- Nerveskrig

Styrke 4

- Livet og dødens greb
- Åndestrefjen
- ---

Styrke 5

- ---
- ---
- ---

Elvertraditionen

Styrke 1

- Jagtkald
- Måneglød
- Skumringsdis

Styrke 2

- Den vilde jagt

- Løvfald
- Natrigets vinranke

Styrke 3

- Natriget
- Skovens rænker, jordens rødder
- Våbenvender

Styrke 4

- I skovens ly, i skyggernes gru
- Skovens skaberkraft
- Skovens vilde sang

Styrke 5

- ...
- Skumringsjæger



Formularkatalog

Styrke 1

Dragens ånde

Styrke 1, drage-trolddom

En tæt, grålig dis spreder sig i området til lyden af et enormt væsens vejrtrækning. Fra et uset sted lader en gigantisk drage sin giftige vejrtrækning forpuste området og hyller alle i tåge, der forvirrer sanserne.

Dragens ånde er udbredt formular blandt dragemagiens disciple, da dette aspekt af dragen er nemt at manifestere, og for den snedige troldkarl har den mange funktioner. Tågen kan sløre venner og fjender, men også fremdrage blændbilleder og dysse folk i søvn.

Effekt: Tåge rejser sig i området omkring troldpersonen og fylder et område på 5m radius fra troldkarlen og bliver hængende i området i 1 time, dog opløser vind og vejr opløser tågebanken på få minutter, og eksplosiv ildmagi gør det på et øjeblik. Det er ikke muligt at se mere end 1m i tågen

I tågen kan troldpersonen skabe illusioner af ting og væsner, som ser ægte ud, men de er ikke håndgribelige, og berøring afslører illusionen. Illusionerne eksisterer, så længe troldkarlen koncentrerer sig om at opretholde dem.

Effekt: Tågen kan forvandles til en søvndyssende gas, der påvirker alle på nær troldpersonen, som laver et magisk angreb (udholdenhed) mod alle væsner i tågen, undtagen gengangere og andre væsner uden søvnbehov samt væsner med mere end 3 sår.

Dødens greb

Styrke 1, nekromanti

Med kræfter hentet fra Afgrunden formes skyggen af dødens hånd, og for et øjeblik tager den et dødeligt greb om sit offer og trækker livet ud.

Dødens greb er en trolddomsformel, som Skyggebrødrenes orden udviklede, inden Kejserriget fordrev dem fra riget og lagde deres læresteder øde. Siden har deres formular spredt sig til mange andre troldmænd.

Dødens greb er en nekromantisk formular, som gør $1t4+1$ i skade til en modstander, som troldmanden kan se. Der er ikke nogen resistens mod formularen, som også påvirker ikke-levende væsner.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Efterårets og forårets banken

Styrke 1, alkymi

Med et pust fra efterårsstormen eller den milde kærtegnen af forårsvniden formes en usynlig kraft af troldmanden, og med et vældigt stød, der ekkoer gennem gangene, slår den døre op, eller banker ting ud af hænderne på sine ofre. Formularen er ældgammel, og den bruges af troldmænd overalt i den kendte verden, selvom mere end en troldmandslærling er kommet til at vække sovende orkvagter med formularen.

Når formularen bruges lyder et vældigt smæld, når der bankes. Formularen kan bruges til at banke låste døre op, banke til modstandere (så de taber balancen) eller banke ting ud af hånden på dem.

Effekt: Efterårets og forårets banken på åbner låste døre. Hvis døren er låst med en magisk lås, vil "Banke på" kortvarigt ophæve den magiske lås, indtil døren lukkes i.

Effekt: Efterårets og forårets banken kan med et magisk angreb (udholdenhed) skubbe op til 3 modstandere, hvis de er inden for 5 meter af alkymisten og 3 meter af hinanden. Hvis succesfuldt, træder de et par skridt tilbage, har -2 til næste angreb, kan ikke lave stormangreb, og er de på en kant eller balancerer på en line, er der risiko for, at de ryger ud over kanten.

Effekt Efterårets og forårets banken på kan slå ting ud af hånden på en modstander. Formularen kan påvirke små ting som et lille våben eller en tryllestav. Hvis et magisk angreb (behændighed) er succesfuldt, ryger tingen ud af hånden på modstanderen.

Hemmelighedernes tungetale

Drage-trolddom, styrke 1

Troldkarlens øjne gløder og forvandles til reptiløjne, gule og farlige, og de rummer århundreders visdom, som manifesteres med denne formular. Bogstaver i tekster vrider og vender sig og afgiver deres hemmeligheder, skjulte fælder røber sig, og en dybtliggende, lurende trussel skjuler sig i de gule øjne, som får det til at skælve i andre.

Hemmelighedernes tungetale er en populær formular blandt troldfolk på Morgengryets ø, hvor det thothianske folks ruinbyer er rige på ældgamle hemmeligheder, der venter på at blive afluret deres skjulte viden.

Troldkarlens øjne forvandler sig til dragens gule øjne, og luften omkring troldkarlen flimrer af dragens magt. Al tekst, som troldmanden rører ved, forvandles for troldmandens blik til forståelig skrift. Magisk tekst påvirkes ikke af formularen. Troldkarlen kan desuden forstå de, som han rører ved, uanset hvilket (ikke-magisk) sprog, de måtte tale.

Ved at koncentrere sit blik og langsomt se sig omkring, kan troldkarlen få øje på skjulte fælder og skjulte døre, som bliver synlige med dragens blik. Rækkevidden er 20m.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Troldkarlen kan fylde sine fjender med rædsel for dragen ved at kaste sit blik på fjenderne. Med et succesfuldt magisk angreb (intelligens), rammes de med rædsel og har *ulempe* på deres handlinger, indtil de er flygtet fra troldkarlen og har haft regrupperet. Formularen kan påvirke op til fire levende modstandere med maksimalt 3 sår hver inden for 10m.

Hemmelighedernes tungetale holder i 10 minutter, og fælder og hemmelige døre kan sanses, så længe troldkarlen koncentrerer sig om det, og formularen ophører i det øjeblik den bruges til at skræmme fjender bort.

Jagtkald

Styrke 1, elvertrolddom

I det fjerne ekkoer lyden af et jagthorn, og de glammende hunde kommer stadigt nærmere. En kold rislen løber ned af ryggen på alle de, der hører hundenes kald.

Med Jagtkald henter elveren lyden af den vilde jægers hundekobbel fra de tågede lande, hvor Den enøjede rytter har sit domæne, og på tågede nætter eller på magtfulde troldfolks bud trænger ind i de dødeliges verden. Lyden jægerens hunde er alene nok til at skræmme folk til døde.

Effekt: Alle kan hører hundenes jagtkald, og elveren udpeger et levende væsen inde for 50 meter. Væsnet kan nu se de spøgelsesagtige hunde, som kommer løbende efter væsnet. Hvis væsnet flygter, følger hundene efter i fem kamprunder, og hvis væsnet bliver stående, laver elveren et magisk angreb (karisma+angrebsbonus mod resistens (frygt)). Er det succesfuldt, tager væsnet 1t4+karisma bonus i skade, og i de følgende fire runder, angriber hundene hver runde (bid+4; skade 1t4+1; magisk angreb-initiativ), hvis væsnet ikke flygter fra dem.

Livsgnist

Styrke 1, nekromanti

Fra væsnets livskraft trækker troldmanden en gnist, der svæver ud gennem munden, og oplyser omgivelserne. Livsgnist har et skærende hvidt skær over sig, som med sin klarhed adskiller sig fra levende lys. Livsgnisten er en almindelig udbredt formular, og den er populær blandt mange nekromantikere, som ynder at plage deres ofre.

Livsgnist er en enkel formel, hvor troldmanden enten trækker en livsgnist ud af et villigt offer (den villige skal klare et udholdenhedstjek 14 eller tage 1t6+3 i skade; alternativt skal der rulles 1t6+6 mod væsnets tærskel. Lig med eller højere, og et sår mistes; mindre end og der mistes ikke et sår), og bruger livsgnisten som et magisk lys, eller troldmanden tvinger en livsgnist ud af sit offer (magisk angreb (intelligens), der gør 1t6+3 i skade eller 1 sår), som samtidig med skaber et magisk lys. Det magiske lys hænger i luften, hvor troldmanden har trukket den hen, eller den kan anbringes på en ting, hvor den følger tingen.

Lyset holder i en time.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Måneglød

Styrke 1, elvertrolddom

Når månen kaster sit skær over landet, samler små bider af månens lys sig på klipper og sten, hvor det i løbet af natten krystalliseres, og ved solopgang blegner de. Formularen trækker de mange små måneskærskrystalsplinter frem af deres gemmer og får dem til at skinne for en kort stund. Lysgnisterne samler sig lige over elverens hånd, hvor de danner en skrøbelig lysbobbel af måneskærskrystaller, der kaster et blidt men klart månelys over omgivelserne.

Effekt: Måneglød skaber et sart lys, som holder i en time, og lyset er en lille bobbel, som hænger og svæver ved elverens side, og som elveren med sin åbne hånd kan forsigtigt føre gennem luften omkring sig.

Effekt: Måneglød kan fokuseres på et levende væsens øjne, hvorefter elveren laver et magisk angreb mod ofrenes resistens. Hvis angrebet er en succes, ruller 2t6+2. Hvis resultatet er lig med eller højere end væsnets tærskel, falder det i søvn, og hvis det er mindre end tærsklen, bliver væsnet dødsigt og har ulempe på sit næste tjek inden for en time.

Sjælernes byrde

Styrke 1, nekromanti

Et langt klagehyl fra afgrunden, hvor hundredvis af sjæle venter i al evighed, ekkoer gennem området, hvor troldkarlen bruger formularen, og det løber alle koldt ned af ryggen, da grædende sjæle modvilligt rejser sig op af jorden for lyde deres bud.

Afskyet af mange for dens mishandling af sjæle fra dødsriget, må de fleste indrømme, at det er en praktisk formular, og den har hjulpet mange opdagelsesrejsende i en snæver vending. De fleste frygter dog for selv en dag at blive hidkaldt til at tjene formularen.

De dødes sjæle ankommer efter et øjeblik for at tjene troldkarlen. De kan opfylde nogle helt specifikke opgaver for troldkarlen.

Effekt: Sjælene stiller op og lyder troldkarlens bud de næste seks timer. De kan hente og bringe ting, åbne døre, trække stole ud, gøre rent og lappe småting. De kan kun løse en opgave af gangen, men til gengæld gøre det igen og igen. De har ingen væsentlig styrke og kan ikke bruges offensivt. De kan bære 10kg i denne form. Hvis angrebet har de 2 sår og tærskel 6.

Effekt: I seks timer kan sjælene bære ting. De flyder sammen og former en disc på omtrent en meter i diameter, og på denne kan der stables op til 500kg. Sjælene svæver efter troldkarlen i omtrent en meters højde. En svag klagen høres fra de døde, som vrider og vender sig under vægten. Når først sjælene er bundet i denne form, kan de ikke sættes til andre opgaver.

Effekt: Skaren af døde sjæle løsnes fra deres trolddomsbinding og hylende og skrigende hvirvler de gennem luften i en retning sendt af troldmanden, inden de forsvinder tilbage til afgrunden, og



nD&D: Troldfolks tryllebog

formularen ophører. Dødningsånderne hvirvler omkring deres ofre. Troldkarlen kan påvirke et område på 20 kvadratmeter, der grænser op til troldkarlen selv. Troldpersonen laver et magisk angreb (karisma) mod alle i området, og er det succesfuldt, bliver de blændede i 1t4 runder. Rulles 4 eller bedre mod deres resistens, farer skaren af sjæle direkte gennem ofrene og både blænder og lamslår dem i 1t4 runder. Lamslåede væsner kan ikke foretage sig noget.

Hvis formularen kastes ved en slagmark, tages sjælene fra de døde på slagmarken, hvor de rejser sig modvilligt for at lyde troldkarlens bud.

Skumringsdis

Styrke 1, elvertrolddom

Fugtigheden i luften trækkes sammen, og langsomt drager formularen mere og mere fugt til sig, mens en tæt tågebanke ruller frem af ingenting. Fugten trækkes ud af levende væsners koldsved, og den frygt, som hænger i koldsveden, sætter sine mærker i tågen, som kan bruges til at skræmme væsner i tågen til døde.

Effekt: Luften tættes og bliver fugtig, da en tæt tåge synes at sænke sig over området med elveren i midten. Tågebanken har en størrelse på 5m x 5m x 5m, og den slører alt i området. Det er ikke muligt at se gennem Skumringsdisen, og alle væsner, der angriber inde i Skumringsdisen har *ulempe* på deres angreb. Skumringsdisen varer i 1 time eller indtil blæst væk.

Effekt: I skumringsdisen samles væsners frygt, der langsomt siver ud af dem og akkumuleres i disen. Elveren kan vende frygten, der hænger i disen mod et levende væsen og lade frygten skylle over det. Denne effekt kan aktiveres fra runden efter at disen har manifesteret sig, og elveren laver et magisk angreb mod væsnets resistens (karismabonus+angrebsbonus+1 for hver to væsner, som befinder sig i disen mod resistens (frygt)). Er angrebet succesfuldt, rammes væsnet af frygt, der får pulsen og hjerteslaget i vejret. Væsnet tager 1t6+1 i skade, og har *ulempe* på fysiske og mentale handlinger, indtil den flygter i tre runder fra tågen. Frygteffekten kan bruges en gang.

Skyggeglød

Drage-trolddom, styrke 1

Et dæmpet, rødt lysskær pulserende som et langsomt pulsslag vokser frem, og alle i området kan mærke nærværet af et ældgammelt væsen, hvis tunge vejrtrækning puster liv i skyggernes gløder og skaber det røde skær.

Med Skyggeglød-formularen fremmanes et aspekt af dragen, hvis tunge drag puster liv dybt ind i skyggerne, hvor mørkets gløder ligger. De blusser op og skaber et diffust rødt lys, der emmer ud fra alle skygger.

Effekt: Skyggeglød påvirker et område 10m i radius med troldfolket i centrum, og det bevæger sig med troldfolket. Med Skyggeglød bliver det vanskeligt at skjule sig i skyggerne, da lyset ofte forråder den skjulte. De har *ulempe* til at skjule sig, eller eftersøgningerne har *fordel* på at finde dem.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Skyggeglød varer i 1 time, eller indtil troldpersonen samler pulsslaget til et kraftigt slag, der rammer alle væsner i området undtagen troldpersonen, der laver et magisk angreb (intelligens) mod dem (med *fordel* mod skjulte væsner), og succesfuldt bliver de svækkede, og de har *ulempe* på deres angreb de næste to runder.

Trolddomslys

Styrke 1, alkymi

Fra stjernernes skær samler troldmanden lys-noter og samler det til en svævende lyskugle, som han kan oplyse sine omgivelser med eller blænde sine modstandere med.

Trolddomslys har et blegt, koldt skær over sig, som let adskiller sig fra fakkelskær eller andet levende lys. Det er samlet af stjernesker, og minder om månelys. Trolddomslys er en af de mest almindelige formularer for lærlinge at lære, så de kan studere natten lang uden at bruge stearinlys og olielamper.

Trolddomslys kan enten tage form af en lysende kugle, som bliver hængende, hvor den er blevet placeret, eller lyset kan anbringes på en ting – en sten, en fakkelt f.eks. – og bevæges rundt med tingen. Lyset kan også smides i øjnene på en modstander med et magisk angreb (intelligens). Hvis angrebet er en succes, blændes modstanderen i 1t4 runder.

Trolddomslys holder i 1 time.

Trægnist

Styrke 1, alkymi

Først lidt varme, så begynder røg at rejse sig fra træværket, og det begynder at blive sort og forkulle, og pludselig springer flammer frem, da træet springer ud i flammende lue.

Ifølge ildtroldmændene fra Vulkaenøen i Ierendi ø-riket samles solens kraft i levende træ, og selv efter træet er dødt, kan man trække rester af solens ildkraft ud af træværket, og Vulkanøens ildtroldmænd har lært at gøre det på en eksplosiv måde, hvor de kan få træ til at brænde eller ligefrem eksplodere med solens ild.

Trægnist kan bruges til at tænde bål, fakler og andet praktisk, hvor træet er blevet vådt, eller troldmanden er uden fyrstøj. Vådt træ kan bringes til at brænde, men hvis omstændighederne vil slukke ilden igen (såsom at træet kastes i en sø), vil ilden gå ud igen.

Effekt: Trægnist kan bruges mod træet i værktøj og våben, som modstandere har i hånden. Alkymisten laver et magisk angreb (intelligens), og er det succesfuldt, vil genstanden begynde at flamme, og modstanderen skal enten smide tingen fra sig eller få 1 sår i skade.

Effekt: Alkymisten kan få solens kraft i træet til at samle sig pludseligt og eksplosivt, så flammer springer ud af træet. Alkymisten lader et magisk angreb (visdom) mod alle væsner inden for 1½m af trægenstanden, og hvis succesfuldt tager de 1t4+2 i skade.



Styrke 2

Den ubundne drage

Styrke 2, Drage-trolddom

Dybt inde i troldpersonen vågner dragen en anelse af sin slummer. Den slår med vingerne, den vrider og vender sig, og med hver af kroppens slag falder en lænke om troldfolket.

Den ubundne drage fremtryller dragens vilje i troldfolket, når de lukker deres øjne og koncentrerer sig. Formularen bryder fysiske, mentale, magiske og sociale lænker og befrier troldfolket fra bindinger.

Den ubundne drage varer i 1 time, eller indtil formularen ophører, fordi en effekt ophæver den.

Effekt: Reb, lænker og lignende fysiske ting, der holder en drage-troldmand lænket, brydes. Knuderne giver efter for troldpersonens vilje eller lænker sprænges. Det magiske angreb (intelligens) laves mod tjek 12 (reb og knuder) eller mod tjek 14 (lænker) eller tjek 18 (magiske bånd), og ved succes kommer drage-troldmanden fri.

Effekten forbrænder 10 minutter

Effekt: Troldpersonen flytter dragens vilje ud i omgivelserne, og barrer brydes, faldgitre bøjes og låse glider op for at lade drage-troldkvinden gå. For hver hindring laves et magisk angreb (karisma) mod barrieren, og hvis det er succesfuldt går barrieren op eller giver efter og lader troldpersonen passere (og evt. andre væsner også). Det magiske angreb laves mod tjek 14 (låse) eller mod tjek 16 (barrer og faldgitre) eller mod tjek 18 (magiske barrierer), og ved succes kommer troldpersonen fri.

Denne effekt forbrænder 20 minutter af formularen, hver gang effekten anvendes. Hvis der er mindre end 20 minutter tilbage af formularen, kan troldpersonen ofre $1t8+6$ livspoint for at aktivere formularen en sidste gang.

Den vilde jagt

Styrke 2, elvertrolddom

Himlen åbner sig, og ud af flængen kommer en skare af skovens vilde dyr buldrende i spøgelsesform. Flokken består bjørne, kronhjorte, vildsvin, ulve og mange andre, som galloperer gennem luften, indtil de sætter fod foran elveren og fortsætter deres vilde færd over land.

Den vilde jagt er en af elvernes ældste og mest berygtede formularer, da den er grundlaget for nogle af de særeste og mest uhyggelige historier om Jægeren, der anfører den vilde jagt.

Effekt: Elveren får skaren af spøgelsesagtige åndedyr til at storme frem og trampe alle væsner for fode i et område, der strækker sig fra elveren og i en 2 meter bred bane 10 meter frem. Alle væsner i dette område rammes af et magisk angreb (intelligensbonus+angrebsbonus mod resistens), og hvis angrebet er succesfuldt tager de $1t8+intelligensbonus$ i skade.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Elveren får skaren til at skylle gennem elveren eller en af elverens allierede inden for 10m, som en spøgelseskraft, der efterlader en livskraftig aura i elverne, som giver ekstra livspoint. Elveren får 10 midlertidige livspoint ved siden af elverens egne livspoint. De midlertidige mistes først, hvis elveren tager skade, og de kan ikke heles, men da de er ved siden af livspointene, er det ad denne vej muligt at have mere end det maksimale antal livspoint. De midlertidige livspoint forsvinder efter 2 timer, hvis de ikke er mistet inden da.

Effekt: Elveren kan forsøge at hidkalde Den vilde jagts anfører, en mystisk og mørk skikkelse på en stor, sort hest. Skikkelsen er iført kappe og bredskygget hat, der slører ansigtet, men lyset glimter i rytterens ene øje, der rummer et farligt blik. At hidkalde Den vilde jagts anfører kræver et karisma-tjek mod en 20'er. Hvis det fejler, dukker rytteren op, griber elveren og fører denne bort for evigt. Er det en succes, dukker rytteren op, og giver sig til med et spyd at jage den modstander, som elveren udpeger. Ofret spiddes eller ses flygte med jægeren i hælene for aldrig at blive set siden igen.

Det lukkede øje

Styrke 2, Drage-trolddom

Troldkarlen lukker øjnene, åbner bogen, og for sit indre blik begynder de fremmede tegn at vride og vende sig for troldkarlens vilje, og først langsomt, men så stadiet hurtigere tager tegnene form efter troldkarlens eget tungemål, og mens de andre kigger forundrede på troldkarlen, der står foran bogen skrevet på et uddødt sprog med lukkede øjne, begynder denne at læse højt af teksten på sit eget sprog.

Det lukkede øje er en formular, hvor troldfolk dykker ned i deres indre og manifesterer den slumrende drage, og det ældgamle væsen underlægger omgivelserne sin vilje. Formularen kan underlægge sig tekster på fremmede og uddøde sprog, og ting, der skjuler sig for de dødelige blik, samt få modet til at visne.

Det lukkede øje varer 1 time, eller indtil en effekt ophæver formularen.

Effekt: Troldpersonen stiller sig foran teksten, lukker øjnene i tre minutter og koncentrerer sig om teksten. For sit indre øje bliver teksten læsbar, og troldpersonen kan læse teksten højt for andre. Der skal laves et magisk angreb (intelligens) for at teksten giver sig for troldpersonens vilje: Fremmed tungemål tjek 11; uddødt sprog tjek 13; magisk tungemål tjek 15.

Denne effekt ophæver ikke formularen, men en tekst kan kun forsøges læst en gang pr. formular.

Effekt: Ved at stille sig op og skue ud over et område, og så lukke øjnene og koncentrere sig om at se stedet for sit indre blik, kan troldpersonen laves et magisk angreb (intelligens) mod alle skjulte ting og væsner. Skjulte væsner tjek 11; Hemmelige dør og skjulte fælder - tjek 13; usynlige væsner tjek 15. Succes gør det skjulte eller usynlige synligt for troldpersonen, indtil formularen rinder ud.

Effekten ophæver ikke formularen, men den brænder 5 minutter af formularens varighed (f.eks. hvis formularen blev aktiveret for 20 minutter siden, og troldkvinden kigger ind i to rum, så brænder hver



nD&D: Troldfolks tryllebog

aktivering 5 minutter, så nu er 30 minutter af formularens varighed spenderet i løbet af 20 minutter. Formularen kan anvendes flere gange på samme sted, og hver anvendelse brænder 5 minutter.

Effekt: Troldpersonen stirrer på en modstander og lukker derefter sine øjne. Troldpersonens indre blik mærkes som et intenst, brændende blik på modstanderen, og der laves et magisk angreb (intelligens). Hvis det er en succes, mærker modstanderen alt heltemod (fra evne, magi eller trolddom) forsvinde, og runden efter mærker modstanderen en frygt komme snigende, og enten skal modstanderen flygte eller kæmpe defensivt de næste 3 runder, eller have *ulempe* på sine angreb. Hvis det er en succes, og modstanderen ikke er skærmet af nogen form for heltemod, mærker modstanderen sit mod visne bort og mærker frygten træde til med det samme, og enten skal modstanderen flygte eller kæmpe defensivt de næste 3 runder, eller have *ulempe* på sine angreb.

Effekten brænder 10 minutter af formularens varighed ved hvert magisk angreb.

Drageguld

Styrke 2, drage-trolddom

Et glimt i øjet, og mønterne og metalstykkerne på bordet foran dig glimter alle, som var de af guld, og snart er alle begejstrede, gode venner og en anelse forvirrede i deres blikke.

Hovedstaden i det thyatiske imperium er det sted i verden, hvor denne formular bruges oftest, og købmænd advares mod at gøre handeler med "nye" venner i denne by. Hvor meget guld, og hvor meget narreguld, der cirkulerer i byen ved ingen, men de fleste holder på, at det er omtrent 50/50.

Drageguld skaber en illusion på metalmønter og metalstykker, som fortryller folk til at tro, at mønterne er af guld, og det gør dem lettere rundtossede i hovedet, så de betragter troldmanden som ven eller i kamp bliver mindre sikre på deres handlinger. Illusionen holder i 5 minutter.

Effekt: Drageguld kan påvirke op til 5 metalstykker/-mønter pr. niveau troldpersonen har. Mønterne ligner guld – medmindre de studeres skeptisk (og vedkommende laves der et magisk angreb (karisma) imod), – og de kan bruges til at handle med.

Effekt: Drageguld kan bruges til at opnå venskaber. Ved at forære mønterne til et væsen laves et magisk angreb (intelligens) mod væsnet, der vil betragte troldpersonen som en ven, der har +1t6 til sin karisma. Fejles angrebet, gennemskues illusionen, og troldpersonen har -1t6 til sin karisma.

Effekt: Drageguld kan skabe forvirring i og uden for kamp. Troldmanden kaster mønterne efter en modstander og laver et magisk angreb (karisma), og hvis succesfuldt vil vedkommende bruge sin handling på at forsøge at samle mønterne op. Modstanderen bevæger sig om på slagmarken og må gerne forsøge at undgå fjender imens. Illusionen holder indtil væsnet angribes, formularen løber ud eller mønterne er samlet op.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Frosten

Styrke 2, alkymi

Gennem en alkymistisk transformation forvandles ... til en intens kulde, der hænger omkring levende væsner som tår, knitrede frost.

Frosten har flere effekter, og kun en effekt af gangen kan aktiveres. Når alkymisten ikke koncentrerer sig om formularens effekt (magisk handling), bruges automatisk den første effekt. Formularen holder i 4 runder + 1 runde for hver 2 livspoint, som alkymisten ofrer (skaden kan ikke undgås eller reduceres med andre effekter), når formularen aktiveres.

Effekt: Alkymisten kan manipulere den transformerede atmosfære og skabe forskellige effekter med frosten. Frosten påvirker et område, der er 5m i diameter, og alle væsner i området har *ulempe* på fysiske angreb, da frosten stivner lemmer.

Effekt: Alkymisten kan ved at koncentrere sig få frosten til at tætte sig om et enkelt væsen, som befinder sig i kuldeområdet, og væsnet begynder at tage skade af den intense frost. Alkymisten laver et magisk angreb (visdom), og hvis det er succesfuldt, tager væsnet 1t6+visdomsbonus i skade. Når den tætnede frost anvendes, fortrækker det frosne område sig.

Effekt: Alkymisten kan få frosten til at klæbe sig til fugten i luften og danne iskrystaller, der fejer gennem luften. Som iskrystaller fylder frosten i sfære på 3m i diameter, og i denne form kan alkymisten flytte Frosten 10m hver runde, og alle væsner, som formularen passerer henover, risikerer at blive ramt (magisk angreb – behændighed) og tage 1t4 i skade.

Effekt: Alkymisten omdanner frosten og iskrystallerne til et frostschild, som hænger i luften foran alkymisten og beskytter mod fysiske og magiske angreb med et fysisk element. Alkymisten får +4 forsvarsbonus og +2 resistensbonus. Schildet absorberer skade fra ildangreb, og kan absorbere 20 point i runden, men splintres efter at have absorberet 20+5 for hver 2 livspoint, som alkymisten ofrede til formularen, da den blev kastet.

Vælges denne effekt, låses formularen, og den forbliver et frostschild, indtil den rinder ud eller knuses.

Frostens troldmandslås

Styrke 2, alkymi

Vinteren trænger sig pludseligt på, og frost og kulde slår en knude om låsen eller porten, eller den fryser lemmerne stive på ofret.

Troldmændene fra Norworld er berømte for denne formular. Det siges, de har lært den af iskæmperne i dette øde land, og siden har tyve taget formularen og udbredt den til alle egne af den kendte verden.

Effekt: Frostens troldmandslås kan fæstne en dør, som den var låst, og den kan lukke en lås. Hvis døren åbnes med en "Banke på"-formular, vil døren låses igen, når den lukkes.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Frostens troldmandslås kan fryse et væsen til stedet, så det ikke kan røre sig eller agere, med et succesfuldt magisk angreb (styrke). Væsnet er stadig ved bevidsthed og sanser, hvad der sker omkring det. Effekten rammer et væsen inden for 5m og varer i 4 runder.

Løvfald

Styrke 2, elver-trolddom

Elveren lader en kold vind feje omkring sig, og den bringer en hvirvel af løv med sig, som bliver hængende i luften omkring elveren og dennes allierede. Løvet kommer i vejen for fjenderne af elveren og dennes allierede, og de våde efterårsblade klæber sig til våben og kommer i vejen for angreb.

Løvfald varer i 1 time, følger med elveren og påvirker et område på 3m radius med elveren i centrum.

Effekt: Løvet flyver omkring, og kommer i vejen for modstandernes angreb. Elveren og allierede får +2 forsvarsbonus, så længe de er inden for formularens rækkevidde.

Effekt: Elveren får det våde løv til at samle sig på jorden op til 10m væk på et område, som dækker 3m x 3m, og alle væsner i området udsættes for et magisk angreb (visdom). Er det succesfuldt, falder de omkuld og har ulempe på deres handlinger, indtil de kommer fri af området. Alle væsner, der bevæger sig ind på området, udsættes for et magisk angreb (visdom), og er det succesfuldt, falder de omkuld og deres bevægelse afbrydes.

Når denne effekt aktiveres, ophører formularens andre effekter, og bladene bliver liggende på jorden, indtil formularen ophører.

Effekt: Elveren får bladene til at falde tættere og mere koncentreret i området. Bladene sætter sig på alle ting i området, og det afslører usynlige, slørede og skjulte væsner i formularens område. Det fortættede løvfald afkorter formularens varighed med 30 min, men formularen fortsætter med at beskytte elveren og allierede.

Med lånt tunge

Styrke 2, nekromanti

Nekromantikerens lægger et andet væsens afskårne tunge ind i sin mund, og tungen springer til live og med den lånte tunge kan nekromantikerens fortælle løgne. Når formularen er slut løsner den lånte tunge sig og falder ud af nekromantikerens mund som en visken klump kød.

Effekt: Nekromantikerens har fordel på alle parlay-handlinger, hvor nekromantikerens er uærlig og lyver for modparten.

Hvis nekromantikerens ikke mener sin løgn, er der ingen fordel – og hvis nekromantikerens går imod sin egen løgn efterfølgende, flånses usynlige kræfter nekromantikerens tunge for 1t4 i skade, som ikke kan behandles med førstehjælp, og giver ulempe på magiske angreb indtil solopgang eller helbredt.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Nekromantikerer kan tale til dødninge og forhandle med dem med sin lånte tunge. Nekromantikerer kan indlede Parlay med dødninge med +2 bonus (omend nogle dødninge er så tankeløse, at forhandlinger er begrænset til at få dem til at afbryde deres angreb), men parlay er kun mulig, hvis nekromantikerer ikke lyver over for dødningene.

Effekt: Tungemål. Nekromantikerer kan tale med et tænkende væsen på dets modersmål, hvis den lånte tunge kommer fra en artsfælle.

Effekt: Giftsmager. Nekromantikerer kan smage på væsker med tungen og lettere modstå gift. Hvis væsken er forgiftet, har nekromantikerer *fordel* på sit resistenstjek og på at identificere giften.

Natblik

Styrke 2, nekromanti

En grå maske lægger sig over ansigtet med dødens kulør, og øjnene mister al deres farve. Troldpersonen veksler mellem at se ind i natriget og de levendes verden.

I ruinerne af en glemt magikerskole i Dymrakskoven fandt opdagelsesrejsende en grav, hvor liget af en læremester favnede om en bog, hvori formularen Natblik var at finde. Alle lig i ruinen havde fået skamferet eller revet deres øjne ud.

Når troldpersonen lukker sine øjne, koncentrerer sig et øjeblik, og åbner øjnene igen, skuer denne ind i natriget, og lukkes og åbnes øjnene igen, skues der atter ind i de levendes verden. Med Natblik veksler troldpersonen mellem at skue ind i natriget og de levendes verden. I den sidstnævnte bliver alt farveløst og gråt, skygger fravristes deres hemmeligheder og troldfolk ser selv i tæt mørke som på en overskyet eftermiddag i et farveløst land. Troldfolk har *fordel* på at finde væsner, der skjuler sig i skygger og mørke (eller de har *ulempe* på at skjule sig).

Ånder set i natriget har fast form, og troldpersonen kan påvirke dem, som var de faste, fysiske væsner, og ånderne kan mærke, at troldpersonens natblik rammer dem. Usynlige væsner bliver samtidig med synlige for natblikket.

Effekt: Nekromantikerer har *fordel* på tjeks mod (eller modstanderen har *ulempe* med) nekromantisk trolddomsangreb og på forsøg at besætte nekromantikerer, når denne skuer ind i Natriget.

Natrigets vinranke

Styrke 2, elver-trolddom

Elveren henter en fortryllet vinranke frem fra nattens rige, og ud af træværk og stenkarme slynger den natblå vinranke sig med de sødmefyldte bær. De snor sig om døre og lemme, griber fat i gitre og vinduer og holder dem fast, mens deres sødmefyldte bærs magelige duft distraherer folk fra at undersøge vinranken, mens den holder døre og lignende tæt lukket.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Med denne formular kan en åbning med en dør, et vindue, en lem eller lignende holdes lukket og hindre væsner i at åbne den. Formularen kan også skjule døren eller tryllebinde væsner i en mild trance.

Effekt: Vinranken sætter sig i en dør, et vindue, en lem eller lignende og holder den lukket med sine stærke ranker. Elveren laver et magisk angreb (styrke), og alle væsner påvirket af angrebet kan ikke åbne døren (f.eks. elveren ruller i alt 17 på sit magiske angreb, og ingen væsner med resistens 17 eller lavere kan åbne døren), så længe formularen varer.

Åbningen holdes lukket i 7 dage.

Effekt: En åbning holdt lukket af natrigets vinranke kan elveren yderligere fortrylle, så væsner overser åbningen ved at lade vinrankens sødmefyldte duft fjerne deres opmærksomhed. Elveren laver et nyt magisk angreb (visdom), og alle væsner påvirket af angrebet vil overse døren (vinduet, lemme etc.) og ikke forsøge at åbne den, så længe formularen varer. At aktivere fortryllelsen afkorter formularens varighed med 2 dage.

Effekt: Elveren kan vælge at intensivere duften fra de søde bær, så det nærmest bliver kvalmt, hvilket afkorter formularens varighed til 1 time. Intensiveret skaber den fortryllede åbning en magisk duft, der i stedet for at fjerne opmærksomheden drager væsners opmærksomhed til sig og anbringer dem i en mild trance, hvis de rammes af et magisk angreb (karisma) fra elveren. Væsner påvirket af formularen, stopper op og nyder drømmende duften uden at være opmærksom på omgivelserne. De har ulempe (eller andre har fordel) på at liste sig forbi dem, og med mindre de trues eller angribes, forbliver de i trance til formularen ophører, eller de ruskes ud af trancen.

Sjælens færd

Styrke 2, nekromanti

Nekromantikeren svækker barrieren mellem de levende og de dødes rige, og gør de dødes passage tydeligere. Alle levende væsner i området kan mærke en kold gysen, da barrieren svækkes, og de dødes gang kan mærkes.

For at aktivere formularen skal nekromantikeren enten ofre 10 livspoint (2 sår) fra et andet levende væsen eller 4 af sine egne livspoint, og det friske blod lokker de dødes ånder til området. Hver runde lapper de døde blodet i sig, og efter ti runder er alt blodet borte.

Effekt: For levende væsner føles det som en en kold, hviskende vind fejer gennem området, og nekromantikeren kan få de døde til at ekkoe sine beskeder. Nekromantikeren kan gennem de døde hviske ord i ørerne på væsner i området; alternativt kan nekromantikeren beordre en af de døde til at overbringe et budskab til et bestemt sted, som nekromantikeren er bekendt med. Den døde hvisker sit budskab på stedet ved ankomst op til 20km borte og forsvinder derefter. Hvis sidstnævnte effekt vælges, ophører resten af formularen.

Effekt: Nekromantikeren piner de døde, som lokkes til området, og deres sorgfyldte klagehyl skærer skingert gennem området. Alle levende væsner undtagen nekromantikeren udsættes for et magisk



nD&D: Troldfolks tryllebog

angreb (karisma), og hvis det er succesfuldt, tager de $1t4+1$ i skade, hvis de ikke flygter fra området. Derefter ophører formularen.

Effekt: Nekromantikeren kan tvinge de døde sjæle ind i et levende væsen, der mærker sin krop grebet af hæslig, onskabsfuld latter, der forvrider ansigtet på smertefuld vis, mens en stadig mere skinger latter strømmer fra ofrets ellers tavse gab. Den tænderskærende latter kommer via et magisk angreb (karisma), hvor nekromantikeren tvinger de døde ind i det levende væsen. Er angrebet succesfuldt, lammes væsnet af smerte, mens en hæslig latter fra de mange døde tvinger sig ud af dets mund. Væsnet tager $2t4+2$ i skade, og væsnet kan ikke agere. I de næste to runder skal nekromantikeren lave et karisma-tjek 12, og er det succesfuldt, fortsætter den smertefyldte latter og væsnet tager $2t4+2$ i skade, men væsnet kan nu agere med ulempe. Efter de tre runder med latter, eller hvis væsnet dør, slutter formularen.



Styrke 3

Blodets død

Styrke 3, nekromanti

Nekrotiske kræfter snor sig gennem blodet, der langsomt dør, men indtil da tager blodet form af lange, slimede tråde, som nekromantikerens kan sno om dødninge eller bruge til at klatre på vægge og gulve med.

Nekromantikerens trækker en lang flænge langs sin egen krop eller et andet levende væsens, og mens blodet siver ud, trækker nekromantikerens nekrotiske kræfter ind i blodet, som forvandles til lange, seje, tråde af langsomt døende blod. Formularen varer i 20 minutter. Nekromantikerens kan anvende trådene til følgende effekter:

Effekt: Nekromantikerens kan slynge de blodige tråde om hænder og fødder på sig selv eller et andet væsen, der står ved nekromantikerens, og evnen til at klatre på vægge og lofter som edderkop erhverves. Denne effekt varer indtil formularen udløber, eller indtil nekromantikerens vikler trådene af igen.

Effekt: De blodige tråde kan slynges om udøde og binde dem. Udøde op til 10m væk, og inden for et 3m område kan fanges med et magisk angreb (behændighed), der binder dem til stedet og gør det vanskeligt for dem at angribe. Fangne udøde kan ikke bevæge sig ud af stedet, og de angriber med *ulempe*. Udøde væsner kan rive båndene over efter 3 runder, eller nekromantikerens kan løsne båndet.

Effekt: Udøde væsner bundet med de blodige, slimede tråde, kan nekromantikerens forsøge at binde til sin vilje. Nekromantikerens laver et magisk angreb (intelligens) mod det eller de bundne udøde, og er det succesfuldt, kan nekromantikerens kommandere de udøde, som nu ikke længere er bundne til stedet, men til nekromantikerens vilje. Hvis ordren er imod den udødes natur, skal nekromantikerens lave et karisma-tjek mod den udødes morale. Nekromantikerens kan løsne båndet, inden formularen udløber, hvis formularens andre effekter skal anvendes.

De hviskendes forvandling

Styrke 3, alkymi

Alting sanser, og alting beretter om det med hviskende stemmer, men kun alkymister forstår at lave transformation af deres stemmer, så de kan forstås af dødeliges ører. Blandt alkymister kaldes det umælede ofte for de hviskende, fordi de ved, der er noget at høre.

Alkymister kan få stumme ting i tale, men ingen andre bemærker noget, hvilket let giver alkymisterne et skær af excentricitet, når de snakker med omgivelserne, men for dødelige er der intet at bemærke. Tingene har ikke evnen til at huske, men de hviske videre til hinanden, hvad de oplever, og alkymister beder tingene genfortælle, hvad der sker i områderne. Det tager 10 minutter at forvandle de hviskende væsner, og formularen varer derefter i 10 minutter. I den periode kan de genfortælle om hændelser, der



nD&D: Troldfolks tryllebog

finder sted inden for 150m. De hviskende er ikke alt for kloge, og der skal ofte stilles de rette krav for at få genfortalt hvad der sker et givent sted.

Efterårsstorm

Styrke 3, alkymi

Når efteråret raser er det for at varsle vinterens komme og årets endeligt. De voldsomme efterårskræfter river blade fra træerne og fejer sommeren bort. Alkymister kan hente en fortryllet efterårsstorm, som lader sin kolde blæst feje magisk gennem et område og rive trolddom bort.

Efterårsstorm påvirker et område på 20 meter i diameter, som alkymisten kan placere op til 50 meter væk. Hele området underlægges efterårets kolde vinde, som det er vanskeligt at skytte sig imod. Når formularen kastes, kan alkymisten vælge at bruge efterårsvejret til en af følgende effekter, hvorefter det kolde vejr forsvinder. Hvis en effekt ikke vælges, bliver efterårets kolde vinde hængende i området i 6 timer.

Effekt: Efterårsstorm river trylleformularer og magiske effekter i området i stykker. Alkymisten laver et magisk angreb (intelligens) mod alle aktive formularer i området (venner som fjenders), og hvis resultatet matcher den fjendtlige magikers resistens, sværhedsgrad 16 ved magiske effekter uden angiven magiker eller et magi-tjek fra andre spilpersoner.

Effekt: Efterårsstorm dæmper magiske skatte. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod alle magiske skatte (eller de effekter, som skattene laver/har lavet). Ved midlertidige magiske skatte er sværhedsgraden 12, ved magiske skatte er sværhedsgraden 14 og ved unikke magiske skatte er sværhedsgraden 18. Den dæmpende effekt holder i 5 minutter, hvorefter magien vender tilbage (f.eks. trylledrikke betyder det, at effekten af en styrkedrik vender tilbage efter 5 minutter).

Effekt: Alkymisten kan samle efterårets vinde til kraftige vindstød, som udspringer fra alkymisten og påvirker et kegleformet område 20m langt og 10m bredt i yderpunktet. Vindstødet blæser alle mindre lys ud, og afskærmede lys er der 50% chance også bliver blæst ud. Alkymisten laver et magisk angreb (intelligens) og afhængigt af væsnets størrelse bliver det ramt på forskellig vis. Små væsner bliver væltet omkuld, og bittesmå væsner bliver slynget ud for formularens rækkevidde, mens menneskestørrelse væsner ikke kan bevæge sig frem gennem vinden, og større væsner er upåvirkede. Alle missilangreb i formularens område har *ulempe*.

Flænsende trolddom

Styrke 3, drage-trolddom

Få ting kan udvise en større vildskab end en drage. Deres kapacitet for ødelæggelse er legendarisk og uden ende. Kun dragers grådighed overgår deres ødelæggelseskraft, og med flænsende trolddom griber drage-magikere fast i en flig af dragers evne til at ødelægge ting. Drage-troldfolk fremdrager en usynlig kraft, der raserer hvad det kommer nær.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Flænsende trolddom er en for troldfolk simpel formular, hvis særkende er dens evne til at rive ting i småstykker. Det er som om de usynlige kløer af en uhyre stor drage river ting i småstykker.

Flænsende trolddom påvirker et område op til 5m fra drage-magikeren, som er 3m i diameter. Drage-magikeren laver et magisk angreb (intelligens) mod væsnerne, og succesfuldt, gør formularen $1t8+2$ i skade på væsnet, og $1t6$ i skade på væsnet rustning og skjold. Hvis dette reducerer skjoldets eller rustningens forsvar til 0, er den helt ødelagt- Beskadigede skjolde og rustninger kan repareres for 10% af rustningens værdi pr. forsvarspoint, der skal repareres. Andre genstande i området rives og flås også i stykker, men magiske genstande overlever, medmindre de rammes succesfuldt af det magiske angreb mod sværhedsgrad 18.

Fnyssen

Styrke 3, drage-trolddom

En dragers viljeudtryk kommer til udtryk på mange måder, men den hån, som drager udviser for andres trolddom, kan helt få magien til at visne og svinde bort. Drage-magikerne kan manifestere samme hån over trolddom og få den til at visne bort.

Fnyssen påvirker et område på 20 meter i diameter, som drage-troldfolk kan placere op til 50 meter væk. Hele området påvirkes af dragens hån, som er en følelse, det er vanskeligt at ryste af sig. Når formularen kastes, kan drage-magikeren vælge at bruge hån-følelsen til en af følgende effekter, hvorefter fornemmelsen forsvinder. Hvis en effekt ikke vælges, bliver følelsen hængende i området i 6 timer.

Effekt: Fnyssen får trylleformularer og magiske effekter i området til at visne bort. Drage-troldfolk laver et magisk angreb (intelligens) mod alle aktive formularer i området (venner som fjenders), og hvis resultatet matcher den fjendtlige magikers resistens, sværhedsgrad 16 ved magiske effekter uden angiven magiker eller et magi-tjek fra andre spilpersoner.

Effekt: Fnyssen svækker magiske skatte. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod alle magiske skatte (eller de effekter, som skattene laver/har lavet). Ved midlertidige magiske skatte er sværhedsgraden 12, ved magiske skatte er sværhedsgraden 14 og ved unikke magiske skatte er sværhedsgraden 18. Den dæmpende effekt holder i 5 minutter, hvorefter magien vender tilbage (f.eks. trylledrikke betyder det, at effekten af en styrkedrik vender tilbage efter 5 minutter).

Effekt: Ved at fnyse hånligt af en modstander, kan drage-troldfolk få handlingsviljen til helt at falde ud af et væsen for et øjeblik. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod et væsen inden for 20m, og er det succesfuldt, foretager væsnet sig ingen handling næste gang, den skal gøre noget. Denne effekt påvirker ikke drager eller tankeløse væsner.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Magiens endeligt

Styrke 3, nekromanti

Ved at åbne et lille vindue til et skummelt hjørne af dødsriget, kan nekromantikeren trække trolddomskræfter ind, som gør en ende på selve magien. Når den skumle kræft trækkes ind i de levendes rige, følger dødsstivhed og ligkulde, som får det til at løbe koldt ned af ryggen på de levende.

Magiens endeligt påvirker et område på 20 meter i diameter, som nekromantikeren kan placere op til 50 meter væk. Hele området påvirkes af dødsrigets kulde, som det er vanskeligt at fordrive, og får alle ligne til at blive ramt af rigor mortis.

Når formularen kastes, kan nekromantikeren vælge at bruge dødsrigets indflydelse til en af følgende effekter, hvorefter dødsrigets kulde forsvinder. Hvis en effekt ikke vælges, bliver dødsrigets kulde hængende i området i 6 timer.

Effekt: Magiens endeligt gør en ende på trylleformularer og magiske effekter i området. Nekromantikeren laver et magisk angreb (intelligens) mod alle aktive formularer i området (venner som fjenders), og hvis resultatet matcher den fjendtlige magikers resistens, sværhedsgrad 16 ved magiske effekter uden angiven magiker eller et magi-tjek fra andre spilpersoner.

Effekt: Magiens endeligt svækker magiske skatte. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod alle magiske skatte (eller de effekter, som skattene laver/har lavet). Ved midlertidige magiske skatte er sværhedsgraden 12, ved magiske skatte er sværhedsgraden 14 og ved unikke magiske skatte er sværhedsgraden 18. Den dæmpende effekt holder i 5 minutter, hvorefter magien vender tilbage (f.eks. trylledrikke betyder det, at effekten af en styrkedrik vender tilbage efter 5 minutter).

Effekt: Nekromantikeren kan samle dødsrigets kulde i et frivilligt væsen inden for 10m, som hærder det med dødsstivhed, og væsnet får 1t10+int bonus midlertidige livspoint. Midlertidige livspoint er en pulje ved siden af de almindelige livspoint, og de mistes først og kan ikke heles. Efter 1 time forsvinder de (tilbageværende) midlertidige livspoint.

Natriget

Styrke 3, elver-trolddom

En port til natriget åbnes, og den evige nat flyder ud af åbningen, og det månerige mørke spreder sin skumringsdis ud i området. Natrigets indflydelse kan af elveren dirigeres til at påvirke væsner eller trolddom. Væsner slås med vanvid, og trolddom opløses.

Natriget påvirker et område på 20 meter i diameter, som elveren kan placere op til 50 meter væk. Hele området underlægges nattemørke, som det er vanskeligt at sprede.

Når formularen kastes, kan elveren vælge at bruge mørket til en af følgende effekter, hvorefter mørket forsvinder. Hvis en effekt ikke vælges, bliver mørket hængende i området i 6 timer.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Nattemørket opløser trylleformularer og magiske effekter i området. Elveren laver et magisk angreb (intelligens) mod alle aktive formularer i området (venner som fjenders), og hvis resultatet matcher den fjendtlige magikers resistens, sværhedsgrad 16 ved magiske effekter uden angiven magiker eller et magi-tjek fra andre spilpersoner.

Effekt: Nattemørket lægger en dæmper på magiske skatte. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod alle magiske skatte (eller de effekter, som skattene laver/har lavet). Ved midlertidige magiske skatte er sværhedsgraden 12, ved magiske skatte er sværhedsgraden 14 og ved unikke magiske skatte er sværhedsgraden 18. Den dæmpende effekt holder i 5 minutter, hvorefter magien vender tilbage (f.eks. trylledrikke betyder det, at effekten af en styrkedrik vender tilbage efter 5 minutter).

Effekt: Natrigets mørke er rigt på månesyge, og elveren kan vælge at lade alle væsner i natrigets mørke blive ramt af månesyge. Elveren laver et magisk angreb (intelligens) mod alle levende væsner i formularens område, og de, som påvirkes, rammes af månesyge. De begynder at hyle mod månen, får et vildt blik i øjnene og har vanskeligt ved at skelne fjender fra skygebilleder. Alle påvirkede væsner angriber enten deres valgte fjende eller et skygebillede. Før hvert angreb rulles 1t6. Hvis det er 1-3, angribes den rigtige modstander, og hvis det er 4-6 angribes et blændbillede, og angrebet fejler. Effekten varer i fem runder.

Nerveskrig

Styrke 3, nekromanti

Nekromantikere kan manipulere livskraft og ulivskraft gennem deres formularer, og med denne formular kan de kraft gennem nervebaner på levende og døde væsner med smertefulde resultater.

Nekromantikeren retter formularen mod levende, døde eller udøde - men med korporlige hjerner - og alt efter ofrets tilstand har formularen forskellige effekter:

Levende væsner – ulivskraft strømmer gennem nervebanerne i alle levende væsner inden for 5m af nekromantikeren. Nekromantikeren laver et magisk angreb (intelligens) imod dem, og succesfuldt gør den 1t8 i skade på dem.

Døde væsner – ulivskraft bringer kortvarigt dødt hjernevæv til live følelse rædsel og smerte, som det transmitterer ud i hele området. Nekromantikeren vælger et lig hjerne inden for 10m, og det påvirker alle levende væsner inden for 5m. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod væsnerne (*fordel* på angreb mod artsfæller til liget), og er det succesfuldt, tager de 1t8+2 i skade fra det mentale smerteskrig.

Udøde, korporlige væsner – livskraft strømmer gennem gengangerens hjernevæv. Det udøde hjernevæv skriger sine flossede nervebaners smerter ud i æteren. Gengangeren skal være inden for 10m af nekromantikeren og påvirker alle bevidste væsner inden for 5m. Dem laver nekromantikeren et magisk angreb (intelligens) imod (inklusive den genganger, der er center for formularen), og succesfuldt gør den 1t8 i skade på alle udøde, og på levende væsner giver den dem gengangeres mareridt om dødsriget, som



nD&D: Troldfolks tryllebog

plager dem og ødelægger deres nattesøvn – de heler kun den halve mængde livspoint hver nat i tre dage.

Skovens rænker, jordens rødder

Styrke 3, elver-trolddom

Elveren kalder på skovens kraft, og ud fra jord, klipper og sten sprænger kraftige træerødder, som snor sig om deres modstanderes ben, og med ubændig kraft vikler de sig om levende væsner for holde dem på plads, eller de snor sig om dødnige for at udrydde den ulivskraft, som driver dem.

Rødderne vokser frem i et område, der er 10m x 10m, og som er op til 20m fra elveren. Rødderne holder i 10 minutter, og de påvirker ikke elveren. Når rødderne vælter frem, skal elveren vælge en af følgende tre effekter:

Effekt: Skovens rænker - rødderne vokser frem, og de griber ud efter levende væsner. Rødderne kan enten gribe efter 4 menneskestørrelse (eller mindre) væsner eller 1 væsen, der er større end menneskestørrelse. Elveren laver et magisk angreb (styrke) mod væsnerne, og hvis angrebet er succesfuldt, holdes de fanget på stedet. De kan ikke bevæge sig ud af stedet, og deres modstandere har *fordel* på angreb imod dem. Denne effekt holder i 3 runder, og i slutningen af tredje runde, kan elveren vælge at lave et nyt magiske angreb (styrke) mod det/de fangne, og er det succesfuldt klemmer rødderne for 1t8 i skade.

Effekt: Jordens rødder - rødderne springer frem og snor sig om gengangere, spøgelser og andre udøde. Rødderne kan enten gribe efter 4 menneskestørrelse (eller mindre) udøde eller 1 udød, der er større end menneskestørrelse. Elveren laver et magisk angreb (visdom) mod de udøde, og hvis angrebet er succesfuldt, holdes de fanget på stedet. De kan ikke bevæge sig ud af stedet, og deres modstandere har *fordel* på angreb imod dem. Denne effekt holder i 3 runder, og i slutningen af tredje runde, kan elveren vælge at lave et nyt magiske angreb (visdom) mod det/de fangne, og er det succesfuldt klemmer rødderne for 1t10 i skade.

Effekt: Rænker og rødder - lynsnart snor og gror træernes rødder sig frem af jorden, hvor de griber efter levende som døde væsner. Elveren laver et magisk angreb (udholdenhed) mod alle væsner, og succesfuldt distraheres de, og deres handlinger forsinkes. Hver runde de er i området, har de et initiativ, der svarer til, at de har rullet 10 på terningen. Effekten varer i 6 runder.

Vingeslag

Styrke 3, drage-trolddom

Den magt, som drager udstråler, kaldes gerne for vingeslaget af de rødkåbede flammetroldmænd fra Nithia. Vingeslag, siger de, er denne tavse og kraftfulde udstråling fra dragen, hvor man ikke ser dragen, men hvor trykket fra dens enorme vingeslag mærkes og sender dybe bølger af frygt gennem omgivelserne.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Når drage-troldfolk bruger denne formular, mærkes tilstedeværelsen af noget ældgammelt, magtfuldt og yderst ondskabsfuldt. Alle levende væsner inden for 15m af drage-magikeren kan instinktivt mærke langsomme, kraftfulde vingeslag. Drage-troldfolk vælger en af de tre effekter at aktivere.

Effekt: Drage-magikeren kan tale med dragens stemme, som har en ondskabsfuld, sød klang, og mens vingeslaget høres i baggrunden laver troldfolk et magisk angreb (karisma) mod et bevidst væsen, som kan forstå drage-magikeren. Er det succesfuldt, er væsnet bundet til at følge drage-magikerens forslag medmindre det er farligt for væsnet at efterkomme. Det foreslåede skal være noget, som væsnet kan efterkomme inden for 2 timer.

Effekt: Drage-magikeren kan lade dragens nærvær åbne sindet for et væsen, som drage-magikeren stirrer på. Drage-magikeren skal have øjenkontakt med det bevidste væsen og lave et magisk angreb (intelligens). Er det succesfuldt, kan ofrets overflade tanker læses de næste 10 minutter.

Effekt: Alle levende væsner inden for 15 meter laves der et magisk angreb (intelligens) imod, og hvis det er succesfuldt, falder de på knæ, grebet af dragens indflydelse. Væsnerne er uopmærksomme (*ulempe* på at sanse andre væsner), og hvis de ikke forstyrres eller er i fare, forbliver de lamslåede i tre runder. De kan rystes ud af deres lamslåelse af andre væsner.

Våbenvender

Styrke 3, elver-trolddom

Elveren standser angreb, afbøjer hug og vender pile. Våbenvender er elvisk forsvarstrolddom, som griber, vender og standser angreb mod elveren.

Når formularen er aktiv, kan elveren hver runde vælge en af følgende effekter. Effekten skal vælges i rundens begyndelse. Formularen varer i ti minutter.

Effekt: Pilebarriere - et usynligt skjold omgiver elveren og afbøjer afstandsvåben. Elveren får en +4 forsvarsbonus mod alle afstandsangreb.

Effekt: Grib og returner - elveren udvælger et afstandsangreb, hvor angrebsrullet er succesfuldt, og i stedet for at våbnet rammer elveren og gør skade, griber elveren missilvåbnet og slynger det tilbage mod modstanderen med et magisk angreb (intelligens) mod væsnets forsvar (formularen virker ikke mod ting, som elveren ikke kan løfte, såsom katapultsten).

Effekt: Afbøj våben - elveren har en instinktiv fornemmelse for, hvor angreb vil lande og fejer våbnet varsomt til side. Elveren får +2 forsvarsbonus, og ved ekstrem succes gør våbnene ikke ekstra skade (dvs. enten vælges normal skade eller våbnets effekt).



Ætsende blod

Styrke 3, alkymi

Luften sitrer, og en stank af syrer spreder sig kortvarigt, før alle knækker over i smerte, som deres blod forråder dem og ætser deres kød og indvolde.

Ætsende blod formularen er afskyet af alle fornuftige væsner, og den er udviklet af de forhadte blodsbrødre fra Thoth, et ældgammelt rige i midten af Morgengryets ø, klemt inde mellem det alphatiske og thyatiske kejserrige, men trods dette er formularen vidt udbredt.

Alkymisten skaber et område, hvor alle, der går ind i området undergår en forvandling, og deres blod bliver syreholdigt og angriber dem. Blodet påvirker ikke andre. Området er 3m i diameter og op til 5m fra alkymisten. Luften i området sitrer mildt og dufter let af ozon (sansetjek 6 for at bemærke).

Fortryllelsen varer i 3 runder, og ethvert væsen med levende blod i årerne, der træder ind i området, udsættes for et magisk angreb (intelligens). Hvis angrebet er succesfuldt, tager ofret 1t6+3 i skade, og overlever væsnet angrebet, mister det to sår (i stedet for et sår).



Styrke 4

Dragens hede glød

Styrke 4, drage-magi

Drage-magikeren samler en magisk glød af dragens indre hede, og gløden bruges til enten at fortrylle et andet væsens guld, eller anbringes i magikeren selv for at rense kroppen.

Effekt: Guldessen: Troldpersonen kaster sin fortryllelse på et levende væsen inden for 10m af sig. Alt ikke-magisk guld på væsnet begynder nu at super ophedes, og troldpersonen laver et magisk angreb (intelligens) mod væsnet. Hvis det er en succes, vælger væsnet om det vil dumpe sig guld eller ej. Fejler angrebet, forlader varmen hastigt guldets igen, inden væsnet tager skade.

Guldet superophedes, og det begynder at smelte brændende alt, hvad det rører ved. For hvert guldstykke væsnet har - eller for hvert guldstykke guldsatten er værd - tager væsnet 1 point i skade. Guldet smelter ned på jorden, hvor det snart størkner og afkøles.

Effekt: Den indre glød: Troldpersonen samler heden i sin egen krop, der snart bliver mærkbar varm og er nu påvirket af naturlig kulde. Den indre hede brænder gifte og sygdomme ud af troldpersonen krop med et succesfuldt fornyet resistens-tjek med +4 bonus. Heden beskytter mod kulde og frost, og den giver fordel på tjeks mod magisk kulde (eller ulempe på magiske angreb mod drage-troldpersonen). Effekten varer i 3 timer.

Dragens pust

Styrke 4, drage-trolddom

Dragens destruktive kraft fejer ødelæggende gennem området som en åndestorm, der river trolddom i stykker og for en tid dræner magiske genstande for deres kraft.

Når drage-magikeren aktiverer formularen, skal der laves et karisma-tjek mod sværhedsgrad 4 for at kontrollere dragens pust, og for hver 4 point over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.), kan drage-magikeren trække mere kraft ud af formularen. Fejler tjekket, slipper dragepustet fri.

Ved fejlet tjek: Løssluppen dragekraft strømmer gennem området. Et område på 10m i diameter omkring drage-magikeren skylles igennem af dragens ødelæggende kraft. Alle væsner tager 1t10 i skade, og drage-magikeren tager 2t10 i skade.

Ved succes: Kraften kontrolleres, og graden af succes afgør, hvor mange point der opnås. Ved succes opnås 1 point dragekraft, og for hver 4, der rullede over, opnås 1 ekstra point dragekraft (ved en 16'er opnås f.eks. 4 point).

drage-magikeren kan spendere dragekraften til følgende effekter. Der kan enten aktiveres forskellige effekter, eller en effekt kan styrkes, men den samme effekt kan ikke aktiveres flere gange.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Mane ånder – drage-magikeren kan fordrive en ånd, der har besat et andet væsen, som drage-magikeren kan håndspålægge. Drage-magikeren laver et magisk angreb (karisma) mod den besættende ånd, og hvis det er succesfuldt, fordrives ånden fra kroppen. Det koster 1 point at aktivere formularen, og alkymisten har +2 bonus for hvert ekstra point spenderet.

Effekt: Bryde trolddom – drage-magikeren kan ødelægge en magisk genstand eller bryde en magisk aura, som hænger over et sted, som drage-magikeren kan røre ved eller er under indflydelse af. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod tingens sværhedsgrad: midlertidig magisk skat 10; magisk ting 12; unik magisk ting 16; magisk aura 20. Det koster 3 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Knække forbandelser – drage-magikeren kan knække eller ophæve en forbandelse, som er inden for 3m af drage-magikeren. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod kilden til forbandelsen eller mod sværhedsgrad 16. Det koster 2 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Den fortærende drage – dragens pust fejer gennem et område 3m bredt og 9m langt begyndende ved drage-magikeren. Det kræver et magisk angreb mod væsnerne i området (eller mod sværhedsgrad 12). Hvis succesfuldt fortæres guld i området; for hvert point spenderet mister hvert mål i området 20 guld stykker (eller guldsattes værdi reduceres med 20 guldstykker pr. point), og reduceres værdien til 0, fejes støvet bort på den magiske vind.

Elementernes transmutation

Styrke 4, alkymi

Med sin ene hånd samler alkymisten nogle ting op, og med sin anden gøres besværgelser over det, mens magiske ord mumles. For et kort øjeblik dufter der af ozon og et blidt vindpust anes, da støvet forvandles til vand.

Elementernes transmutation er en beskeden, men effektiv formular til at forvandle et element til et andet eller til en blanding af elementer. Alternativt kan alkymisten opnå beskyttelse fra et element.

Effekt: Alkymisten kan forvandle en håndfuld af et element til et andet. En håndfuld jord kan blive til en håndfuld luft. Med et magisk angreb (intelligens) mod elementet (sværhedsgrad 8) kan alkymisten forsøge at forvandle en håndfuld element til en blanding af to andre (en håndfuld ild bliver til en håndfuld mudder, mens en håndfuld jord bliver en håndfuld varm luft). Med et magisk angreb mod sværhedsgrad 12, kan alkymisten forvandle en håndfuld element til en blanding af tre andre.

Effekt: Alkymisten kan alternativt vælge at bestride elementerne. Denne effekt varer i 1 time, og alkymisten skal vælge en af nedenstående effekter:

Ildens bestrider: Alkymisten skades ikke af almindelige flammer og hede, og alkymisten har *fordel* på tjeks mod magisk ild og hede (eller angrebene har *ulempe* mod alkymisten).



nD&D: Troldfolks tryllebog

Luftens bestrider: Alkymisten generes ikke af vinde og vindstød, og vindene påvirker end ikke alkymistens missilangreb (alkymisten har ingen gener eller hindringer fra vind etc. på missilangreb). Alkymisten har *fordel* på tjeks mod luftbaserede angreb herunder giftgasser og lignende (eller fjender har *ulempe* på deres magiske, luft-baserede angreb).

Jordens bestrider: Alkymisten kan ikke sidde fast i mudder, men kan derimod let bestige klipper og stenvægge. Alkymisten har +8 bonus på alle klatre-tjeks, og har *fordel* på tjeks mod stenskred, jordskælv og lignende, samt på magiske sten- og jord-baserede angreb (eller fjender har *ulempe* på deres ditto angreb).

Vandets bestrider: Alkymisten kan trække vejret under vand, så længe formularen varer, og evnen til at bestride vand, beskytter mod gifte, og giver troldpersonen *fordel* på tjeks mod gifte. Alkymisten har *fordel* på tjeks mod magisk vandangreb (eller angrebene har *ulempe* mod alkymisten).

I skovens ly, i skyggernes gru

Styrke 4, elver-trolddom

Hver nat blomstrer Natriget op og barrieren mellem vores verden og Natrigets verden bliver tyndere, men ved solopgang blegner Natrigets indflydelse og forsvinder igen, næsten. I træers skygger ligger rester af Natrigets indflydelse tilbage, og elveren samle de sparsomme gnister af natlig energi og forme illusioner af dem. Med den illusoriske kraft kan elveren væve en de tre nedenstående effekter.

Elveren vælger en af de tre effekter, når formularen anvendes.

Effekt: Elveren væver et landskab af illusioner ud over området. Elveren kan få et naturligt terræn til at ligne et andet terræn, men væsner og bygninger i området påvirkes ikke. Hvis væsner interagerer med illusionen, skal elveren lave et magisk angreb (intelligens) imod dem for at de ikke skal gennemskue illusionen. Illusionen varer indtil solnedgang eller solopgang alt efter, hvad der kommer først. Illusionen påvirker et område på 1000 kubikmeter.

Anvendes formularen efter mørkets frembrud er illusionen stærkere, og elveren har *fordel* på sit magiske angreb.

Effekt: Af skygger og natmørke væver elveren trolddomsvægge og former en hytte af dem. Processen tager 10 minutter, hvor elveren akkompagnerer processen med sang. Efter de 10 minutter står en fortryllet hytte klar, som holder indtil solopgang, og som er op til 5m gange 5m. Hytten beskytter mod regn og uvejr, og giver *fordel* på alle tjeks imod ekstremt vejr. Alle åbninger er lukket med sværhedsgrad 10+int bonus, og trænger noget igennem, lyder straks en magisk alarm i hytten.

Anvendes formularen inden for 10m af skyggen fra et træ, kan elveren tale med dyrene i træet, og elveren kan overtale dyrene til at overbringe beskeder til andre inden for 10km af træet.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Af halvt glemte drømme, hvis rester ligger i natmørkets skygger, væver elveren et mareridt, som sendes efter et levende væsen. Mareridtet kan angribe et levende væsen indenfor 30m, som elveren kan se. Der laves et magisk angreb (intelligens) mod væsnet, og hvis det er succesfuldt, farer en skygge fra elveren mod væsnet, som for den angrebne ligner summen af utallige mareridt. Netop som mareridtet når væsnet, laver elveren et magisk angreb (karisma) mod væsnets morale, og er det succesfuldt, dør væsnet af rædsel, og fejler tjeppet, mister væsnet 1 sår af rædsel.

Livets og dødens greb

Styrke 4, nekromanti

Nekromantikerens åbner to porte på en gang og lader området bades i livets og dødens kræfter, og det voldsomme sammenstød ødelægger trolddom og drukner for en tid magiske skattes kræfter.

Når nekromantikerens aktiverer formularen, skal der laves et karisma-tjek mod sværhedsgrad 4 for at kontrollere flodbølgen af livets og dødens kræfter, og for hver 4 point over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.), kan nekromantikerens trække mere kraft ud af formularen. Fejler tjeppet, slipper kræfterne fri.

Ved fejlet tjek: Løssluppen livs- og døds kraft strømmer gennem området. Et område på 10m i diameter omkring nekromantikerens skylles igennem af skabende og ødelæggende kræfter. Alle væsner tager 1t10 i skade, og nekromantikerens tager 2t10 i skade.

Ved succes: Kraften kontrolleres, og graden af succes afgør, hvor mange point der opnås. Ved succes opnås 1 point livs- og døds kraft, og for hver 4, der rulles over, opnås 1 ekstra point livs- og døds kraft (ved en 16'er opnås f.eks. 4 point).

Nekromantikerens kan spendere livs- og døds kraft til følgende effekter. Der kan enten aktiveres forskellige effekter, eller en effekt kan styrkes, men den samme effekt kan ikke aktiveres flere gange.

Effekt: Mane ånder – nekromantikerens kan fordrive en ånd, der har besat et andet væsen, som nekromantikerens kan håndspålægge. Nekromantikerens laver et magisk angreb (karisma) mod den besættende ånd, og hvis det er succesfuldt, fordrives ånden fra kroppen. Det koster 1 point at aktivere formularen, og nekromantikerens har +2 bonus for hvert ekstra point spenderet.

Effekt: Bryde trolddom – nekromantikerens kan ødelægge en magisk genstand eller bryde en magisk aura, som hænger over et sted, som nekromantikerens kan røre ved eller er under indflydelse af. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod tingens sværhedsgrad: midlertidig magisk skat 10; magisk ting 12; unik magisk ting 16; magisk aura 20. Det koster 3 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Knække forbandelser – nekromantikerens kan knække eller ophæve en forbandelse, som er inden for 3m af nekromantikerens. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod kilden til forbandelsen eller mod sværhedsgrad 16. Det koster 2 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Effekt: Svækkelse – nekromantikeren kan gennemskylle området omkring sig med dødens og livets kræfter. Nekromantikeren laver et magisk angreb (intelligens) mod alle væsner i et område 3m i diameter grænsende op til nekromantikeren. Hvis succesfuldt svækkes væsnerne af de kraftfulde bølger, der skyller gennem området. Væsnerne har -2 straf på angreb og skade i 1 runde +1 runde pr. point spenderet.

Skovens skaberkraft

Styrke 4, elver-trolddom

Skovens skaberkraft er en trolddomskraft, som er vanskelig at tæmme, og elverne kan kun låne en lille flig af kraften. Med den kan bryde fortryllesers bånd og løfte forbandelser.

Når elveren aktiverer formularen, skal der laves et karisma-tjek mod sværhedsgrad 4 for at kontrollere skaberkraften, og for hver 4 point over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.), kan elveren trække mere kraft ud af formularen. Fejler tjekket, slipper skovens skaberkraft fri.

Ved fejlet tjek: Løssluppen skaberkraft strømmer gennem området. Et område på 10m i diameter omkring elveren skylles igennem af skabende kræfter. Alle væsner tager 1t10 i skade, og elveren tager 2t10 i skade.

Ved succes: Kraften kontrolleres, og graden af succes afgør, hvor mange point der opnås. Ved succes opnås 1 point skaberkraft, og for hver 4, der rullede over, opnås 1 ekstra point skaberkraft (ved en 16'er opnås f.eks. 4 point).

Elveren kan spendere skaberkraften til følgende effekter. Der kan enten aktiveres forskellige effekter, eller en effekt kan styrkes, men den samme effekt kan ikke aktiveres flere gange.

Effekt: Mane ånder – elveren kan fordrive en ånd, der har besat et andet væsen, som elveren kan håndspålægge. Elveren laver et magisk angreb (karisma) mod den besættende ånd, og hvis det er succesfuldt, fordrives ånden fra kroppen. Det koster 1 point at aktivere formularen, og elveren har +2 bonus for hvert ekstra point spenderet.

Effekt: Bryde trolddom – elveren kan ødelægge en magisk genstand eller bryde en magisk aura, som hænger over et sted, som elveren kan røre ved eller er under indflydelse af. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod tingens sværhedsgrad: midlertidig magisk skat 10; magisk ting 12; unik magisk ting 16; magisk aura 20. Det koster 3 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Knække forbandelser – elveren kan knække eller ophæve en forbandelse, som er inden for 3m af elveren. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod kilden til forbandelsen eller mod sværhedsgrad 16. Det koster 2 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Forme klipper og træer – elveren kan forme klipper og træer, som var det ler. En kubikmeter kan formes pr. point spenderet.



nD&D: Troldfolks tryllebog

Skovens vilde sang

Styrke 4, elver-trolldom

Lægger man øret til skovens træer, kan man høre en dæmpet sang, og kunne man høre Natskovens vilde sang, ville man gå fra sans og samling. Elveren åbner et vindue til Natriget, og henter ekkoet af sangen for at lade den klang forvilde sindet hos elverens fjender, så de ikke kan skelne ven fra fjende.

Når elveren bruger formularen, åbnes et vindue til Natriget, og det har den forunderlige effekt, at alle levende væsner i området, kan høre sangen, og nærmest som en bieffekt skaber sangen for et kort øjeblik kaos. Skovens vilde sang høres af levende væsner inden for 100m af elveren, som laver et magisk angreb (karisma) imod dem. Er angrebet succesfuldt, forstyrres de af sangen, og har *ulempe* på mentale og sociale aktiviteter i to runder. Den vilde sang bliver hængende i området i 10 runder, eller indtil elveren vælger en af nedenstående effekter.

Effekt: Elveren koncentrerer den magiske sang i et bestemt område, og de vilde toner fra træerne skaber en intens forvirring. Elveren vælger et område inden for 20m, og alle levende væsner inden for et område af 5m diameter laves det et magisk angreb (intelligens) imod. Væsner angrebet er succesfuldt imod, bliver forvirrede under den intens og gennemborende kaotiske musik. I fire runder rulles 1t10 på følgende tabel for hvert væsen: 1) Væsnet opfører sig normalt; 2) Væsnet forsøger at angribe elveren; 3-5) væsnet flygter; 6) væsnet angriber en allieret; 7-8) væsnet nærmeste væsen; 9-10) væsnet står forvirret og gør ingenting.

Effekt: Elveren koncentrerer Skovens vilde sang til en intens sang, som splintrer glas og skader levende væsner. Elveren vælger et område inden for 20m, hvor et område på 1m i diameter påvirkes. Elveren laver et magisk angreb (intelligens) mod væsnerne og mod glas, keramik og lignende (sværhedsgrad 10; hvis magisk: 16). Succesfuldt gør angrebet 1t6+int bonus i skade på væsnet og splintrer glas, spejle, keramik og lignende.

Sneens storm

Styrke 4, alkymi

Alkymisten kalder på sneens kræfter, og en sværm af iskrystaller lyder budet. Hvis der er en fritstående mængde vand, inden for 10m af alkymisten rejser iskrystallerne sig som en bisværm op af vandet, og ellers formers de ud af luftfugten omkring alkymisten.

Sværmen af iskrystaller kan alkymisten kommandere den til nedenstående effekter. Sværmen af snekrystaller varer 9 runder, men hver gang de kommanderes til at gøre noget, forbruges noget af formularens varighed. Alkymisten kan i begyndelsen af hver runde vælge effekt, uden at det koster handling eller tid.

Effekt: Snehvirvel - filtrerer lys igennem sig skabende et hypnotisk mønster, der kan få væsner til at falde i trance. Effekten fungerer kun, hvis der er lys til stede, som kan reflekteres gennem krystallerne og skabe den hypnotiske effekt. Alkymisten laver et magisk angreb (intelligens) imod seende væsner inden



nD&D: Troldfolks tryllebog

for 10m. Er angrebet succesfuldt, distraheres væsnerne, og de foretager ingenting, hvis de ikke trues eller angribes. Forsøg på snige sig forbi dem eller skjule sig, har *fordel* mod dem.

Denne effekt koster 2 runder.

Effekt: Snevrimmel - iskrystallerne hvirvler rundt i luften, skaber luftstrømme og forstyrrer, så alle missilangreb, hvor missilet bevæger sig gennem snevrimlen, har *ulempe*. Denne effekt koster 1 runde.

Effekt: Isstorm - alkymisten dirigerer iskrystallerne mod et område på 6m diameter inden for 100m, hvor væsnerne rives, flås og fryses af issværmen. Alkymisten laver et magisk angreb (intelligens) mod væsnerne i området, og er det succesfuldt, fryses de. Skaden er 1t10+int bonu, og indtil slutningen af næste runde har væsnerne (hvis levende) *ulempe* på deres handlinger på grund af kulden. Når denne effekt vælges, ophører formularen efterfølgende.

Sommer og vinters gang

Styrke 4, alkymi

Få ting kan modstå tidens kværnende hjul, der forvandler alt til støv, og når først sommer følger vinter, og vinter følger sommer, rammer støvets vej de fleste. Alkymisten henter essensen af årstidernes gang, og den kværner trolddom til støv eller sætter trolddom i stå for en tid.

Når alkymisten aktiverer formularen, skal der laves et karisma-tjek mod sværhedsgrad 4 for at kontrollere årtidernes gang, og for hver 4 point over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.), kan alkymisten trække mere kraft ud af formularen. Fejler tjekket, slipper tidens gang fri.

Ved fejlet tjek: Løssluppen årtidernes gang strømmer gennem området. Et område på 10m i diameter omkring nekromantikerens skylles igennem af tidens gang. Alle væsner tager 1t10 i skade, og nekromantikerens tager 2t10 i skade.

Ved succes: Kraften kontrolleres, og graden af succes afgør, hvor mange point der opnås. Ved succes opnås 1 point tidens gang, og for hver 4, der rullede over, opnås 1 ekstra point tidens gang (ved en 16'er opnås f.eks. 4 point).

Alkymisten kan spendere tidens gang til følgende effekter. Der kan enten aktiveres forskellige effekter, eller en effekt kan styrkes, men den samme effekt kan ikke aktiveres flere gange.

Effekt: Mane ånder – alkymisten kan fordrive en ånd, der har besat et andet væsen, som alkymisten kan håndspålægge. Alkymisten laver et magisk angreb (karisma) mod den besættende ånd, og hvis det er succesfuldt, fordrives ånden fra kroppen. Det koster 1 point at aktivere formularen, og alkymisten har +2 bonus for hvert ekstra point spenderet.

Effekt: Bryde trolddom – alkymisten kan ødelægge en magisk genstand eller bryde en magisk aura, som hænger over et sted, som alkymisten kan røre ved eller er under indflydelse af. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod tingens sværhedsgrad: midlertidig magisk skat 10; magisk ting 12; unik magisk



nD&D: Troldfolks tryllebog

ting 16; magisk aura 20. Det koster 3 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: Knække forbandelser – alkymisten kan knække eller ophæve en forbandelse, som er inden for 3m af alkymisten. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod kilden til forbandelsen eller mod sværhedsgrad 16. Det koster 2 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

Effekt: aldring – alkymisten kan aldre et væsen med 5 år pr. point spenderet med kraften fra årstidernes gang. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod væsnet, og hvis succesfuldt aldres væsnet pludseligt. Aldringen lamslår væsnet, og det har *ulempe* på sine handlinger de næste fem runder (forudsat væsnet er kortlivet nok til at mærke årenes gang; elvere, drager, gengangere er f.eks. undtaget), og hvis væsnet er kortlivet, dør væsnet straks af alderdom (spilleders afgørelse).

Åndestrejfen

Styrke 4, nekromanti

Nekromantikerens løsner sin sjæl fra sin krop og strejfer kropsløst omkring.

Nekromantikerens mediterer, og efter 3 minutter løsner sjælen sig fra kroppen, og nekromantikerens hænger som et spøgelse over sin egen krop. Kroppen ligger passivt tilbage, og hvis den angribes, rives sjælen tilbage til kroppen med det samme. Hvis kroppen dør, inden sjælen når tilbage, ender nekromantikerens som et hvileløst spøgelse.

Spøgelseskroppen er vanskelig at få øje på, og nekromantikerens har +4 bonus på at skjule sig. I spøgelsesform kan nekromantikerens svæve gennem faste, ikke-magiske, ikke-levende ting, men at tage ophold i tingene kræver et koncentrationstjek for hver runde (udholdenhedstjek 8), og fejler tjekket presses spøgelseskroppen ud af tingene. Spøgelseskroppen kan påvirkes af trolddom, som var det en fysisk krop. I spøgelsesform kan nekromantikerens angribe andre ånder, og nekromantikerens har *fordel* på angreb mod kropsløse udøde.

