



<b>Magi.....</b>	<b>3</b>
Magiskoler.....	4
Krydsmagi.....	7
Generelle regler, forklaring og ordbog.....	7
<b>DØDSMAGI - Svovl og Ekstrakt.....</b>	<b>9</b>
Niveau 1 : Dødsmagi.....	9
Niveau 2 : Dødsmagi.....	10
Niveau 3 : Dødsmagi.....	11
Niveau 4 : Dødsmagi.....	12
Niveau 5 : Dødsmagi.....	13
Niveau 6 : Dødsmagi.....	15
<b>ELEMENTMAGI - Træ og Malm.....</b>	<b>16</b>
Niveau 1 : Elementmagi.....	16
Niveau 2 : Elementmagi.....	17
Niveau 3 : Elementmagi.....	18
Niveau 4 : Elementmagi.....	19
Niveau 5 : Elementmagi.....	20
Niveau 6 : Elementmagi.....	21
<b>KORPUSMAGI - Blæk og Svamp.....</b>	<b>22</b>
Niveau 1 : Korpusmagi.....	22
Niveau 2 : Korpusmagi.....	23
Niveau 3 : Korpusmagi.....	24
Niveau 4 : Korpusmagi.....	25
Niveau 5 : Korpusmagi.....	26
Niveau 6 : Korpusmagi.....	27
<b>LIVSMAGI - Pergament og Krystal.....</b>	<b>28</b>
Niveau 1 : Livsmagi.....	28
Niveau 2 : Livsmagi.....	29
Niveau 3 : Livsmagi.....	30
Niveau 4 : Livsmagi.....	31
Niveau 5 : Livsmagi.....	32
Niveau 6 : Livsmagi.....	33
<b>MENTALMAGI - Urter og Mos.....</b>	<b>34</b>
Niveau 1: Mentalmagi.....	34
Niveau 2: Mentalmagi.....	35

Niveau 3: Mentalmagi.....	36
Niveau 4: Mentalmagi.....	37
Niveau 5: Mentalmagi.....	38
Niveau 6: Mentalmagi.....	40
<b>TEKNOMAGI - Talisman og Sten.....</b>	<b>41</b>
Niveau 1: Technomagi.....	41
Niveau 2: Technomagi.....	42
Niveau 3: Technomagi.....	43
Niveau 4: Technomagi.....	44
Niveau 5: Technomagi.....	45
Niveau 6: Technomagi.....	47
<b>RITUALMAGI.....</b>	<b>48</b>
Sådan udfører du et magisk ritual.....	48

# Magi

Magikere har evnen til at ændre virkeligheden ved at lave almindelige komponenter, om til formularer, som både kan hjælpe og skade andre. Selv om deres evner er nogle af de mægtigste i LV er magikerne dog lige så sårbare som alle andre. Magikere kan kun kaste et begrænset udvalg af formularer, som alle er delt ind i forskellige områder. Nogle magikere kan også skabe en særlig udefinerbar type af magi, kaldet ritualmagi, som kan bruges til håndtere og skabe situationer som ikke er dækket af reglerne.

For at kunne bruge magi, kræver det et magi kort og magi evnerne i samme skole.

Magi kort kan købes hos magimestrene, og koster komponenter tilsvarende niveau og skole. (se Magikort)

Du finder prisen på den enkelte formular under dennes beskrivelse.

Når en formular kastes, skal magi kortet rives over, hvorefter formularens navn siges højt.

I kamp, skal magi kort krølles og derefter rives over, når kampen er slut.

Dette er en del af spillets mekanismer til at vise, at du kaster en formular.

De fleste formularer kan ikke bruges i kamp, og der er skrevet under de formularer, som kan.

Hvert magiskole, på nær ritualmagi, har specifikke tilhørende komponenter som kræves for at kaste formularerne inden for det givne magiskole.

**Bemærk:** Komponenterne er delt mellem to forskellige handelsområder.

Når du køber 3 niveauer inden for en magiskole, kan du også bruge en titel i forhold til den givne magiskole, såsom ritualmagiker, teknomagiker, livsmagiker og lignede.

# Magiskoler

Inden for magi er følgende "magiskole" tilgængelige, men du kan kun vælge op til max. 3 forskellige huse ud af de i alt 6 mulige. De 3 valgte magiskole skal ligge op ad hinanden i henhold til magicirklen. (se næste side)

**Ritualmagi** er en **ekstra** skole, som kan vælges udover ovenstående begrænsning.

Der er mulighed for at vælge krydsende magiskoler (Se Krydsmagi).

Når der købes et niveau i en magiskole, vælger man 2 ud af de tre formularer inden for niveauet, som man derefter kan kaste.

Den tredje formular i et niveau kan tilkøbes, når niveauet er købt, for 1 EP.

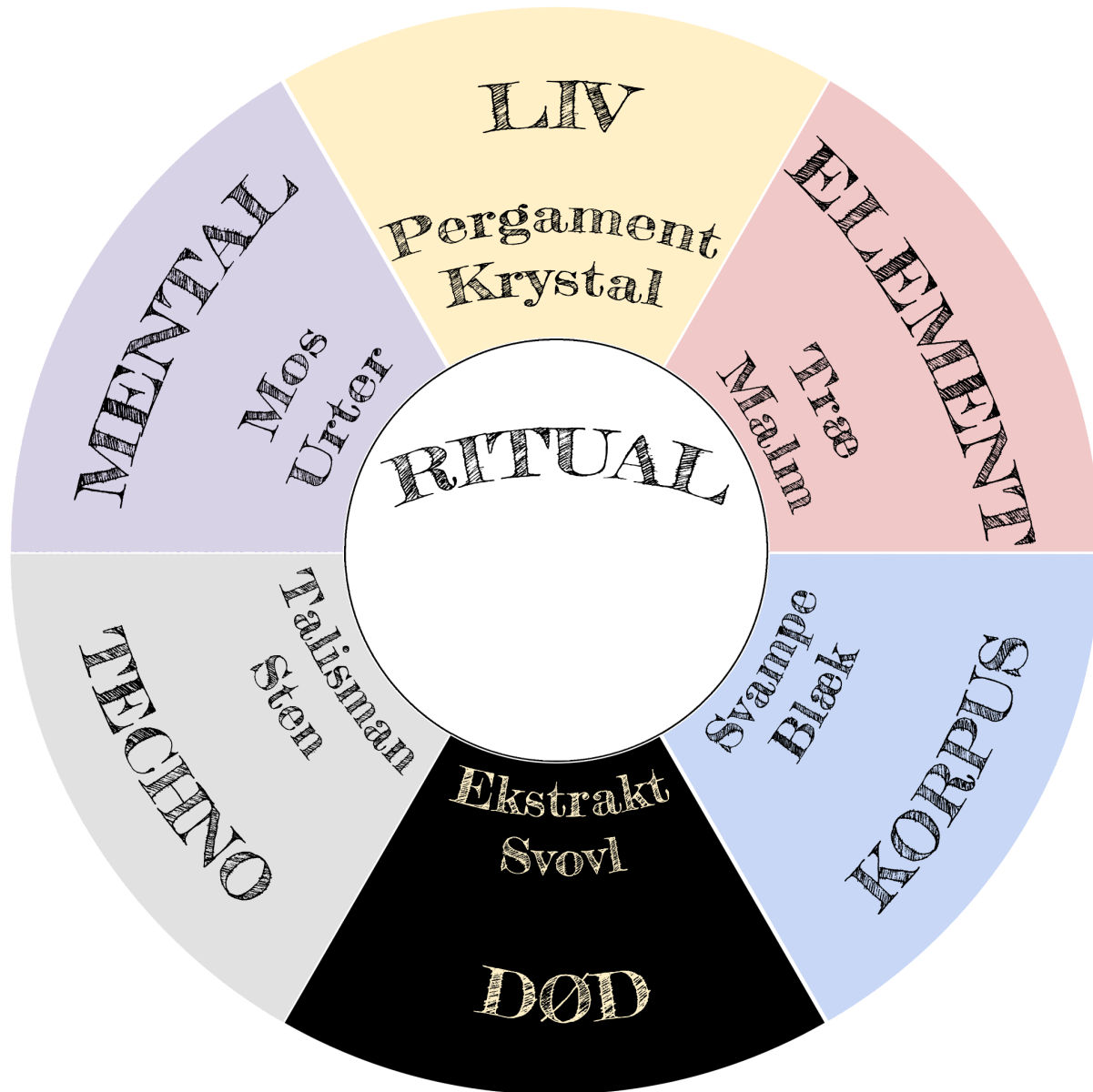
**Bemærk:** Ritualmagi er et separat evne, som ikke har formularer.

Der kan også købes niveau 6 i et magiskole for 10 EP, når der er købt niveau 5 i samme hus.

**Bemærk:** Hver karakter kan kun have én niveau 6 evne.

Hvert af disse huse kan købes op til Niveau 5, hvortil der kan tilkøbes yderligere magi formularer inden for hver, og derfor kan du maksimalt bruge (3x15 EP + 3x5 EP) 60 EP indenfor denne evne. Dertil kan der bruges yderligere 10 EP på at købe en niveau 6 evne, til i alt 70 EP inden for denne evne.

Det er muligt for en spiller at købe magikort (Se Magikort) inden for de skoler og niveauer, som man har evner i, som bruges til at kaste formularer med.



Magiskolene er delt op således:

**Dødsmagi:** Har fokus på død, smerte, udøde og ånde verdenen.

Komponenter: Ekstrakt og Svovl

**Korpusmagi:** Har fokus på påvirkelsen af kroppen og til både forsvar og angreb

Komponenter: Blæk og Svampe.

**Teknomagi:** Har fokus på direkte skade og manipulation af fysiske genstande.

Komponenter: Talisman og Sten.

**Livsmagi:** Har fokus på at give liv til sårede, skabe beskyttelse og uskadeliggøre modstandere.

Komponenter: Pergament og Krystal.

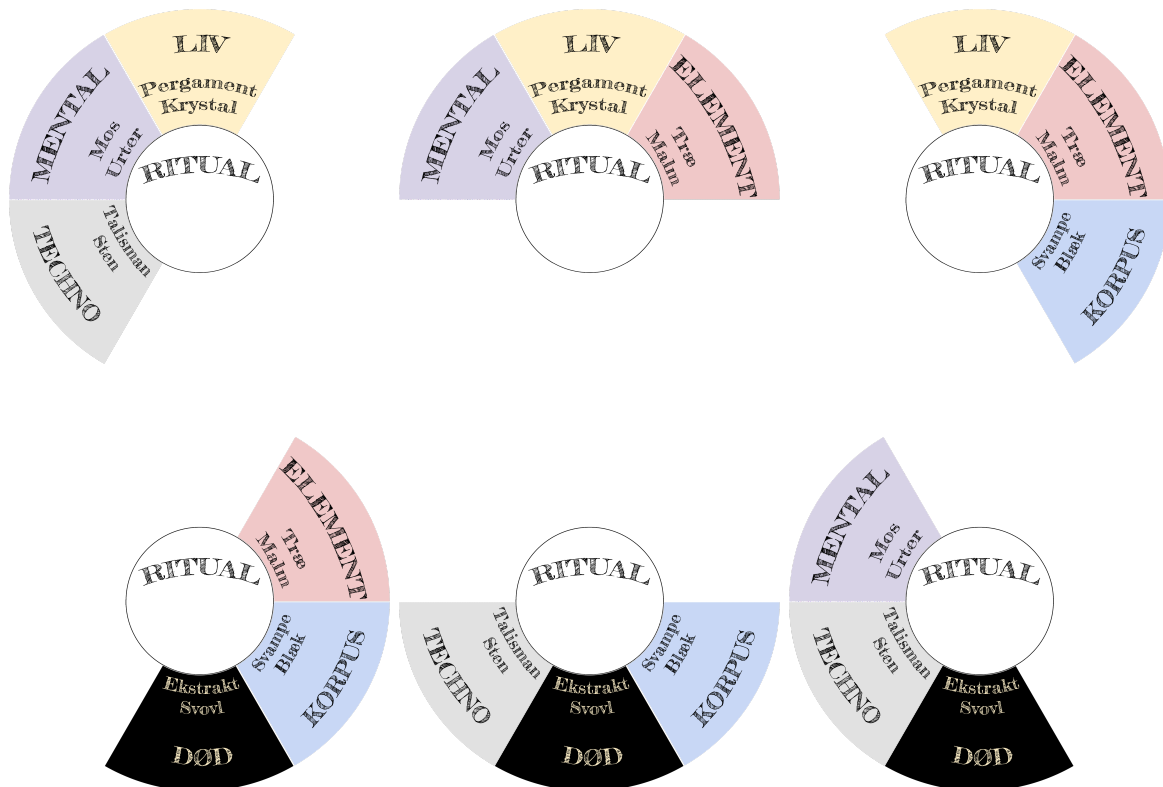
**Mentalmagi:** Har fokus på påvirkning af hjernen, tanker og følelser.

Komponenter: Mos og Urt.

**Elementmagi:** Har fokus på direkte skade, pacificering af modstandere, og beskyttelse af kasteren.

Komponenter: Træ og Malm.

Kombinationsmulighederne er som vist på billederne:



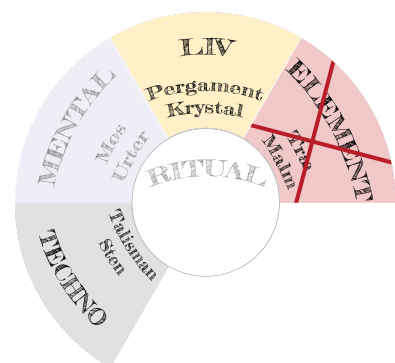
**Ritualmagi:** Har fokus på særlige effekter, som ikke dækkes af almindelig magi. Der er ingen specifikke formularer inden for ritualmagi. I stedet skal du snakke med ritualmesteren om, hvad du ønsker at opnå med dit ritual. Udover dette kan ritualmagi bruges i samarbejde med en smed for at skabe en artefakt. Ritualmagi i sig selv kan **ikke** skabe artefakter. Niveauerne i ritualmagi svarer til antallet af ritualer der kan udføres pr LV. (se Ritualmagi)

Ritualmagi kan frit tages, som en ekstra skole

Det er ikke et krav, at man tager magiskoler i en bestemt rækkefølge, med undtagelse af krydsmagi (Se Krydsmagi)

Eksempel:

Karakter A har startet med at tage Livsmagi Nv3, og har derfor låst sig til kombinationerne, som vist ovenfor. Derefter tager karakter A Tecknomagi nv 1. Dette låser dem I, at den sidste skole de kan vælge er Mentalmagi, men det er ikke et krav at de har et niveau i mental magi, før det kan tage technomagi. Dette udelukker dog, at de kan tage Elementmagi.



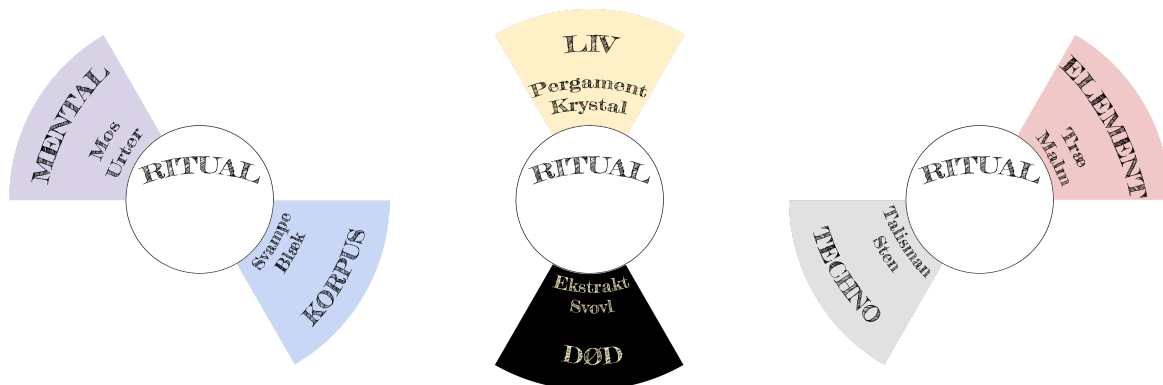
# Krydsmagi

Det er muligt at vælge krydsende magiskoler, Krydsmagi.

Dette kræver dog, at der er mindst 1 niveau i Ritualmagi, da dette binder de 2 skoler sammen.

Man begrænser sig tilgængelig også til de 2 krydsende skoler (og ritual magi) og kan ikke vælge en tredje.

Kombinationsmulighederne for Krydsmagi er som vist på billederne:



## Magikort

Magikort repræsenterer den forberedelse og energi, som skal bruges af en magiker til at kaste en formular.

Alle Magiskoler har 2 forskellige komponenter som skal bruges til at købe magikort, og vejledende pris på hvert niveau er som følger :

Pris	Niveau
1 Komponent	1
1/1 (én af hver komponent)	2
1/2 (én af den ene, to af den anden)	3
2/2 (to af hver komponent)	4
2/3 (to af den ene, tre af den anden)	5
4/4 (fire af hver komponent)	6

Prisen på at købe et magikort, for at kunne kaste en formular, vil altid være en kombination af komponenterne til en given skole, og vil altid være fordelt mellem de 2 forskellige komponenter.

Et magikort påføres en magiskole, et købt niveau og nuværende LV nr af magimesteren.

Et magi kort gælder det oprettede LV og næste LV.



Et Magikort er ugyldig når :

- mere end en magiskole er markeret
- mere end et Niveau er markeret
- Nuværende LV nr overskrider påskrevne LV nr med 2

*Eksempel:*

*Z har et magikort, hvor der er markeret både E og M-*

*Y har et magikort, hvor både niveau 1,2 og 3 er markeret -*

*X er til LV 50, og magikortet er blevet lavet i LV 48 -*

*I alle ovenstående tilfælde er kortet er ugyldigt og kan ikke bruges til at kaste magi med.*

Et magikort kan kun bruges til at kaste én formular, hvortil kortet skal ødelægges og smides ud. Kasteren kan kun kaste formularer, som de selv har evner til, med et magikort, som har den tilhørende magiskole.

Formularen, som skal kastes, skal være i samme niveau eller lavere niveau, som markeret på magikortet.

*Eksempel: Z har Magiskole X nv 3.*

*Z kan ikke kaste nv 4 X formulare, selvom de har et magikort til X nv 4.*

*Z kan ikke kaste Y formularer, selvom de har et magikort til Y nv 6.*

*Z kan vælge at kaste en niveau 3 X formular, med et magikort til X nr 5.*

Magikort er personlige og kan derfor **ikke byttes, sælges eller stjæles** til eller af andre spillere.

## Generelle regler, forklaring og ordbog

Generelle regler vedrørende magi:

- En formular kan som udgangspunkt kun kastes på et givent mål af gangen.
- Formularer som har den samme type effekt, f.eks. beskyttelsesformularer som Livs Beskyttelse, kan ikke forstærke effekten yderligere (stack'e effekten), da formularen med det højeste niveau altid vil annullere de lavere niveauer.
- Målet for din formular vil **altid** vide, hvem der har kastet en pågældende formular på vedkommende, medmindre det specifikt er nævnt i formularbeskrivelsen, at de **ikke** kan huske det.
- For at påvirke andre med din formular **skal** du fysisk røre dem, medmindre andet står i beskrivelsen af formularen
- Formularer markeret i *kursiv* er en kampformular, som kun kan bruges i kamp. Det er **kun** kampformularer og formularer markeret med Kan-kastes-i-kamp, der kan kastes i løbet af en kamp, (spillere har trukket deres våben og angriber dig eller andre spillere)
- Kampformularer er **ALDRIG** berørings formularer.
- Kastes en kampformular uden for kamp, starter det en kamp.
- Alle andre formularer skal bruges **før** eller **efter** kampen! Dette er vigtigt!

Formular forklaring:

- **Beskrivelse:** En beskrivelse af den rollespilmæssige effekt som opstår når formularen kastes
- **Pris:** Mængden af komponenter som skal bruges for at købe et magikort til denne formular
- **Fokus:** Hvem kan formularen kastes på
- **Håndtegn:** Den fysiske handling, som skal udføres af kasteren. når formularen kastes
- **Rækkevidde:** Hvor langt væk kasteren kan være fra offeret
- **Udførelse:** Hvordan formularen kastes
- **Effekt:** Den reelle effekt på offeret/karakteren/spilleren
- **Varighed:** Hvor lang tid effekten holder, hvis den ikke er øjeblikkelig.
- **Brydes af:** Hvilken handling skal udføres, for at bryde effekten, hvis den ikke opløses magisk
- **Immunitet:** Tilfælde hvor formularen ikke kan bruges eller ikke har nogen effekt
- **Husk:** Alt det med småt

Formular genstande :

- **Bånd:** Bindes mellem albue og skulder, med mindst 15 cm frithængende stof
- **Sjælekammer:** Et sjælekammer, skal være større end din hånd, og lavet af et hårdt materiale (Eksempelvis: Sten, Krystal, Træ)
- **Skadekugler :** Alle skadestik skal være i tennisbold størrelse og skal være en latex-skum- el. skumbold
- **Tyl:** Set regler for Tyl i Grundreglerne

Formular ordbog:

- **Kasteren :** Personen, som kaster formularen
- **Offeret:** Personen eller målet for formularen
- **Fokus:**
  - **Kasteren:** Betyder at formularen kun kan kastes på kasteren og hvis formularen kastes på kasteren, er der intet yderligere som kasteren skal overholde i forhold til **Håndtegn** eller **Rækkevidde**
  - **Enkelt Person:** Betyder at formularen kun kan kastes på et offer og altid kun påvirker et offer
  - **Flere Personer:** Betyder at formularen kan ramme flere personer
- **Håndtegn:**
  - **Berøring:** Kasteren skal fysisk røre ved offeret eller genstanden.
  - **Pege og Øjenkontakt:** Kasteren skal sikre, at de har haft fået øjenkontakt med offeret, så offeret ved, det er dem, som derefter bliver peget på
  - **Flad hånd og øjenkontakt:** Kasteren skal sikre, at de har fået øjenkontakt med offeret og derefter vise dem deres håndflade med flad hånd
  - **Kaste:** Der bliver kastet noget fysisk specificeret under formularens pris, eksempelvis en skumbold eller en håndfuld Løse havregryn.
- **Rækkevidde:**
  - **Øjenkontakt:** Kasteren skal kunne skabe øjenkontakt med offeret

Niveau 1 : Dødsmagi    Pris: 1 Svovl eller Ekstrakt	
<p><b>Frygt</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe frygt i et offers sind over for kasteren.  <b>Pris:</b> 1 Svovl <b>eller</b> 1 Ekstrakt  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt  <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt  <b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magikortet og siger tydeligt “Frygt “, mens der peges på offeret.  <b>Effekt:</b> Offeret frygter Kasteren mere end noget andet på denne jord og kan ikke gøre andet end at holde afstand til Kasteren, og vil ikke turde angribe eller nærme sig.  <b>Varighed:</b> 2 minutter eller til brydes  <b>Brydes af:</b> Offeret bliver ukampdygtig (se livsstatus), kasteren ikke længere pege på offeret i kamp eller kasteren tager skade  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)  <b>Husk:</b> Dette er en kampformular, som derfor kan bruges i kamp.                      Offeret må selv rollespille effekten som de ønsker det, så længe de ikke angriber eller nærmer sig kasteren.</p>
<p><b>Sorg</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en utrolig sorg og utilfredshed med livet og alt levende i et offer.  <b>Pris:</b> 1 Svovl <b>eller</b> 1 Ekstrakt  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt  <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt  <b>Udførelse:</b> Kasteren pege på offeret og siger “Sorg”  <b>Effekt:</b> Offeret vil udstråle sorg og vil ikke kunne skade eller starte kampe med udøde væsner. Dette gælder dog ikke overfor levende.  <b>Varighed:</b> 5 min eller indtil brudt  <b>Brydes af:</b> Offeret tager skade.  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus)  <b>Husk:</b> Offeret kan være levende eller udød.</p>
<p><b>Tag liv 1</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tage 1 liv fra et offer og give det til sig selv, hvis kasteren mangler LP.  <b>Pris:</b> 1 Svovl <b>eller</b> 1 Ekstrakt  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved et offer og siger “Tag Liv 1”  <b>Effekt:</b> Offeret tager 1 i skade og kasteren helbreder 1 LP  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Offeret har 0 (nul) LP.  <b>Husk:</b> Kan kun udføres, hvis kasteren mangler LP</p>

**Niveau 2 : Dødsmagi    Pris: 1 Svovl og 1 Ekstrakt**

<b>Bliv til ånd</b> (Kræver genstand: hvidt tyl)	<b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren sende sig selv eller en anden person ind i Åndeverdenen <b>Pris:</b> 1 Svovl og 1 Ekstrakt <b>Fokus:</b> Kasteren eller Enkelt person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren siger "Bliv til ånd" på sig selv eller mens de rør ved en anden, hvorefter der tages et hvidt tyl over hovedet på personen, som formularen bliver kastet på. <b>Effekt:</b> Personen er nu i åndeverden (se regler for åndeverden) <b>Varighed:</b> Indtil brudt <b>Brydes af:</b> Personen tager det hvide tyl af eller bliver smidt ud af åndeverden (se regler for Gespenst under Udøde) <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus) <b>Husk:</b> Hvidt tyl og læse reglerne for åndeverden og Gespenster
<b>Tag liv 2</b>	<b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tage 2 liv fra et offer og give det til sig selv, hvis kasteren mangler LP. <b>Pris:</b> 1 Svovl og 1 Ekstrakt <b>Fokus:</b> Kasteren <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved et offer og siger "Tag Liv 2" <b>Effekt:</b> Offeret tager 2 i skade og kasteren helbreder 2 LP <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig <b>Brydes af:</b> - <b>Immunitet:</b> Offeret har 0 (nul) LP. <b>Husk:</b> Offeret tager altid skade, men kasteren kan kun helbrede manglende LP og kan kun udføres, hvis kasteren mangler LP
<b>Udødes Ven</b> (Kan-kastes-i-kamp)	<b>Beskrivelse:</b> Med denne formular vil en udød miste lysten til at skade kasteren på den ene eller anden måde. <b>Pris:</b> 1 Svovl og 1 Ekstrakt <b>Fokus:</b> Enkelt Person <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt <b>Udførelse:</b> Kasteren peger på en udød og siger "Udødes Ven" <b>Effekt:</b> Det udøde offer vil ikke kunne skade eller kaste formularer på kasteren. Et vampyr offer vil ej heller kunne suge blod fra kasteren. <b>Varighed:</b> 5 Minutter eller indtil brudt <b>Brydes af:</b> Kasteren påføre skade eller kaster formularer på den udøde. <b>Immunitet:</b> Offeret er levende eller offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (Se livsstatus) <b>Husk:</b> Denne formular kan godt bruges i kamp

## Niveau 3 : Dødsmagi    Pris: 1/2 eller 2/1 - Svovl og Ekstrakt

<b>Smerte</b> (Kampformular)	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren påfører ulidelig smerte til et offer, hvilket gør at vedkommende ikke kan bruge evner, kaste formularer, kæmpe eller handle fysisk.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Svovl og 2 Ekstrakt <b>eller</b> 2 Svovl og 1 Ekstrakt</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren peger på et offer og sige "Smerte"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret er ikke istand til at bruge evner, kaste formularer eller kæmpe, men blot falde til jorden og vride sig i smerte og tale/råbe besværet</p> <p><b>Varighed:</b> 2 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver ukampdygtig( se livsstatus), Kasteren ikke længere peger på offeret eller kasteren tager skade/bliver bevidstløs</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er døende eller forbløder (se livtstaus)</p> <p><b>Husk:</b> Dette er en kampformular</p>
<b>Forkort Liv</b> (Kan-kastes-i-kamp)	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren reducere tiden det tager en karakter dræbt karakter at dø ned til 5 minutter</p> <p><b>Pris:</b> 1 Svovl og 2 Ekstrakt <b>eller</b> 2 Svovl og 1 Ekstrakt</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren lægger en hånd på offeret og sig "Forkort Liv"</p> <p><b>Effekt:</b> Offerets resterende tid før de dør, forkortes til 5 minutter</p> <p><b>Varighed:</b> Til offeret bliver reddet eller dør</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret resterende tid er lavere end 5 minutter.</p> <p><b>Husk:</b> Du kan kaste formularen flere gange, men offerets resterende tid kan aldrig blive lavere end 5 minutter og formularen kan ikke øge tiden. Dit offer vil ikke genkende dig, hvis de når at blive reddet inden tiden udløber, da de jo har været karakter dræbte (Se livsstatus i grundregler)</p>
<b>Tag liv 3</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tage 3 liv fra et offer og give det til sig selv, hvis kasteren mangler LP.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Svovl og 2 Ekstrakt <b>eller</b> 2 Svovl og 1 Ekstrakt</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved et offer og siger "Tag Liv 3"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret tager 3 i skade og kasteren helbreder 3 LP</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret har 0 (nul) LP.</p> <p><b>Husk:</b> Offeret tager altid skade, men kasteren kan kun helbrede manglende LP, og kan kun udføres, hvis kasteren mangler LP</p>

## Niveau 4 : Dødsmagi Pris: 2 Svovl og 2 Ekstrakt

<p><b>Dødsvind</b> (Kampformular Kræver genstand: Løse havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren fremmane en dødelig vind, som skader alle levende den rammer.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Svovl og 2 Ekstrakt og en håndfuld havregryn</p> <p><b>Fokus:</b> Flere Personer</p> <p><b>Håndtegn:</b> Kaste</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kaste</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har en håndfuld havregryn i den ene hånd og råber tydeligt "Dødsvind" og kaster havregrynene.</p> <p><b>Effekt:</b> Alle Levende Ofre, som bliver ramt af havregrynene tager 2 i skade.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> et individuelt offer er døende eller blødende eller et individuelt offer er udød.</p> <p><b>Husk:</b> Denne formular har ingen effekt på udøde og Kasteren kan selv blive ramt af denne formular. Karaktere som er døende, (se livsstatus) kan som umiddelbart ikke blive ramt af formularen, da det skal være tydeligt at kasteren ønsker at karakterdræbe et individ.</p>
<p><b>Blodmagi</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren udvinde livsenergi fra blod og helbrede alle sine manglende LP og fjerne alle effekter fra alkymibrygge.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Svovl og 2 Ekstrakt</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har Blodbeholderen i begge hænder og siger "Blodmagi"</p> <p><b>Effekt ved normalt blod:</b> Kasteren helbreder alle manglende LP og alle effekter fra alkymibrygge fjernes</p> <p><b>Effekt ved falsk blod:</b> Kasteren mister 2 LP.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren har indtaget et blodkort den dag eller kasteren prøver at indtage sit eget blodkort</p> <p><b>Husk:</b> Bruges der falsk blod, mister kasteren 2 LP i stedet, og kasteren kan kun indtage ét blodkort pr. dag og det må ikke være sit eget, irrelevant om det er i beholder eller ej.</p>
<p><b>Det tredje øje</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren se og kommunikere med usynlige væsner, væsner i ånde verdenen eller væsner gemt i skyggeskjul, uden at bryde deres tilstand.</p> <p><b>Passiv:</b> Hvis kasteren ser en anden spiller, som er usynlig, i skyggeskjul eller i ånde verdenen, vil kasteren kunne mærke, der er nogen eller noget tilstede.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Svovl og 2 Ekstrakt</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> 3 fingre under et øje</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren siger "Tredje Øje" og lægger 3 fingre under et øje</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren kan se og kommunikere med andre som er i ånde verdenen, hvilket IKKE bryder deres tilstand.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 min eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> kasteren fjerner hånden under øjet eller Kasteren bliver bevidstløs/ ukampdygtig</p>

Det tredje øje	<b>Immunitet:</b> - <b>Husk:</b> Kasteren kan fornemme at der er nogen/noget, hvis de har set spilleren, inden formularen er kastet og kan derved advare andre om, at der er en ikke-synlig til stede. Kasteren kan først se og kommunikere med den ikke-synlige, når formularen er kastet. Hvis Kasteren har set spilleren i skyggeskjul/usynlige, vil de ikke opnår samme immunitet overfor Bonk/Snigmord mod spilleren, som hvis spilleren var synlig. Overfor ånder, kan det FØRST opnås, når formularen er kastet.
----------------	--

<b>Niveau 5 : Dødsmagi    Pris: 2/3 eller 3/2 - Svovl og Ekstrakt</b>	
<b>Dødsberøring</b>	<b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren slukker livs flamme i et offer og får dem til at miste alle deres livspoints <b>Pris:</b> 2 Svovl og 3 Ekstrakt <b>eller</b> 3 Svovl og 2 Ekstrakt <b>Fokus:</b> Enkelt Person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren rør fysisk ved sit offer med 1 hånd og siger "Dødsberøring" <b>Effekt:</b> Offeret mister alle deres LP, ryger på 0 (nul) og bliver døende (Se Livsstatus) <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig <b>Brydes af:</b> - <b>Immunitet:</b> Offeret er døende eller blødende (se livsstatus) <b>Husk:</b> Dette er <b>IKKE</b> en kampformular, så den kan ikke bruges i kamp og at offeret bliver ikke udsat for et snigmord, så udråb eller skrig er velkommen.
<b>Dødens vogter</b> (Kræver genstand: hvidt tyl)	<b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan kasteren fastholde en karacters sjæl gennem åndeverdenen og forhindre sjælen i at forlade kroppen. <b>Pris:</b> 2 Svovl og 3 Ekstrakt <b>eller</b> 3 Svovl og 2 Ekstrakt og hvidt tyl <b>Fokus:</b> Enkelt person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren har sit hvide tyl klar med den ene hånd, rør ved offeret og siger "Dødens Vogter", og tager det hvide tyl på.  <b>Effekt:</b> Kasteren er nu i åndeverden og skal følge reglerne dertil (se regler for Åndeverden og Udøde) Så længe kasteren rør ved offeret, vil tiden det tager at dø efter et karakter drab, blive sat på pause for offeret. Offeret kan ikke længere påvirkes af formularer, som ændre tiden før de dør. <b>Varighed:</b> Så længe Kasteren rør offeret eller indtil brudt <b>Brydes af:</b> Kasteren ikke længere er i åndeverden eller ofrets krop bliver ødelagt eller offeret bliver genoplivet <b>Immunitet:</b> Offer er ikke blødende (se livsstatus) <b>Husk:</b> Kasteren kan gå ud af åndeverden, når det passer dem, men dette bryder formularen. Kasteren forbliver i åndeverdenen, hvis Kasteren giver slip på offeret, ofrets krop ødelægges eller offeret genoplives.

**Skygge skjold**

**Beskrivelse:** Med denne formular, kan kasteren skabe et magisk skjold omkring sig selv, som beskytter mod skade.

**Pris:** 2 Svovl og 3 Ekstrakt **eller** 3 Svovl og 2 Ekstrakt

**Fokus:** Kasteren

**Håndtegn:** -

**Rækkevidde:** -

**Udførelse:** Kasteren siger "Skygge skjold"

**Effekt:** Kasteren ignorerer det næste slag, kastevåben, pil, skud eller skades-formular, som rammer kasteren.

**Varighed:** 1 time eller indtil brudt

**Brydes af:** Kasteren har ignoreret et slag, kastevåben, pil, skud, eller skades-formular

**Immunitet:** Kasteren har allerede et aktivt skjold

**Husk:** Skades-formularer, er formularer som få offeret til at miste LP.

Ikke skades-formularer, som "Frygt", påvirker stadig kasteren, men opbruger ikke skjoldet  
Kasteren må gerne have midlertidige RP, når formularen kastes, men skjoldet bliver brugt først og denne formular beskytter ikke mod alkymi brygge, -eliksirer eller evner som Bonk eller Snigmord



**Animer død  
(Kan-kastes-i-kamp)**

**Beskrivelse:** Med denne formular, kan kasteren forsøge at animere en død krop. Dette gøres ved at fylde dem med døds magi og tvinge dem til at følge kasterens vilje, men hvis dette fejler, destrueres offerets krop i processen.

**Pris:** 4 Svovl og 4 Ekstrakt

**Fokus:** Enkelt Person

**Håndtegn:** Berøring

**Rækkevidde:** Berøring

**Udførelse:** Kasteren rør ved offeret og siger "Animer Død", derefter kommunikere offeret og Kasteren, spiller til spiller, hvortil offeret acceptere at varigheden er **mindst** 3 timer eller indtil brudt. Derefter tæller Kasteren til 10 LV'er, hvorefter formularen tager effekt.

**Effekt, hvor offeret acceptere:** Offeret vil den næste aftalte tid, være genopstået som en viljeløs krop. Offerets viljeløse krop til have LP tilsvarende antalet som står på deres karakterskema. Offeret vil være i stand til at tale, gå, kæmpe og bruge evner, som normalt. Offeret vil have samme regler som en niveau 1 udød. Offeret vil fremstå svag, ufokuseret og ikke helt sig selv, og vil frivilligt og ihærdigt følge Kasteren og kasterens anvisninger eller ønsker. Den viljeløse krop kan ikke blive genoplivet. Når formularen brydes vil spilleren have mulighed for at blive udød (se Efterfølgende effekt)

**Effekt hvor offeret ikke acceptere:** Offeret dør øjeblikkeligt

**Varighed:** 3 timer eller indtil brudt

**Brydes af:** Solopgang, Kasteren frigiver offeret eller offeret ryger på o(nul) LP

**Efterfølgende effekt, hvor offeret acceptere:** Kasteren og Offeret går samme op i GM-gården, hvor offeret nu har mulighed for, i stedet for at lave en ny karakter, at vælge at lade den samme karakter genopstå som udød. Offerets Karakter mister stadig alle ubrugte EP, og fjerner evne/evner tilsvarende 5 EP. Derefter får karakteren Niveau 1 i udød. Karakteren kommer tilbage i spil, men vil have problemer med hukommelsen og vil:

- Have svært ved at huske noget fra deres tidligere liv
- Ikke kunne huske, hvad de har gjort den dag, hvor formularen blev kastet på dem.
- Ikke kunne huske, hvad de har gjort underlagt Kasterens vilje.
- Aldrig kunne blive i stand til at husk, hvem der har slået dem ihjel

**Immunitet:** Offeret er ikke blødende eller Offeret er udød.

**Husk:** Denne formular kræver en accept for offeret, om at blive animeret, da offeret og kasteren aftaler et cirka tidspunkt, hvortil formularen brydes. Formularen kan ikke have en varighed længere end solopgang. Offeret kan ikke genoplives, når formularen har taget effekt.

Niveau 1 : Elementmagi	Pris: 1 Træ eller Malm
<p><b>Stød</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give stød til et offer, som får dem til at spjætte og slippe eller smide, hvad de har i hænderne.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ eller Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet og råber tydeligt "Stød", mens de peger på offeret.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret slipper eller smider, hvad de har i hænderne.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs, ukampdygtig eller har mad/drikke i hænderne.</p> <p><b>Husk:</b> Immuniteten når et offer har mad eller drikke i hænderne</p>
<p><b>Vindpust</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan kasteren frembringe et vindpust, som vælter ofre foran sig.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ eller Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Flere personer</p> <p><b>Håndtegn:</b> Flad hånd og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> 3 meter</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, siger tydeligt "Vindpust" og skubber håndfladen mod offeret eller ofrene.</p> <p><b>Effekt:</b> Alle ofre, som er foran kasterens hånd, går på knæ.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret holder et skjold i en hånd, er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b></p>
<p><b>Afsløre gift</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan kasteren dufte til en bryg, en drik, et krus eller lignende og genkende lugten af gift</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ eller 1 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat om bryg/drik/krus/genstand og sniffer til den, hvorefter de siger "Aflør Gift"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren ser på alkymisedlen. Hvis det er en gift, ved kasteren nu det er en gift. Er det ikke en gift, ved kasteren ikke om der er noget i drikken eller ej.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Formularen kan kun afsløre gifte, så hvis alkymi sedlen ikke er en gift, så skal der spilles på, at drikken er fri for alkymi brygge.</p>

Niveau 2 : Elementmagi	Pris: 1 Træ og 1 Malm
<b>Hedeslag</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren få et offer til at føle noget tilsvarende til et hedeslag og med en utrolig tørst, som vil få dem til at drikke det nærmeste de finder.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ og 1 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Hedeslag"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil lede efter noget at drikke, og drikke det.</p> <p><b>Varighed:</b> Indtil offeret har drukket 3 mundfulde væske eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret skal drikke tilsvarende 3 mundfulde før formularen er brydes</p>
<b>Kuldeskær</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give et offer følelsen af at fryse voldsomt, hvilket tvinger dem til at folde sine fingre og holde hænderne tæt på brystet.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ og 1 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Kuldeskær"</p> <p><b>Effekt på Levende:</b> Offeret kan ikke gøre noget med sine hænder som f.eks. at slås, kaste formularer eller lignende, men blot holde dem tæt mod brystet og prøve at få varmen.</p> <p><b>Effekt på Udøde:</b> Giver beskyttelse mod formularen "Varm Omfavnelser", hvis offeret sidder ved et bål, eller efter 5 minutter helbred offeret 1 LP</p> <p><b>Varighed for Udøde:</b> 5 Minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Varighed for Levende:</b> 15 Minutter eller indtil Brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> 2 minutter ved et bål eller formularen "Varm omfavnelser"</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er påvirket af formularen "Varm omfavnelser", er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b></p>
<b>Varm omfavnelser</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give et offer følelsen af en behagende varme og vil nær et bål kunne mærke livet blusse op inde i dem.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Træ og 1 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Varm omfavnelser"</p> <p><b>Effekt på Levende:</b> Giver beskyttelse mod eller bryder formularen "Kuldeskær" eller efter 2 minutter foran et bål, helbreder offeret 1 LP.</p> <p><b>Effekt på udøde:</b> Tager 1 i skade, hvis de sidder ved et bål</p> <p><b>Varighed for Levende:</b> 15 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Varighed for udøde:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> 2 minutter ved et bål, bliver offer for formularen "kuldeskær" eller offeret bliver ukampdygtig eller bevidstløs</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b></p>

Niveau 3 : Elementmagi	Pris: 1/2 eller 2/1 - Træ og Malm
<p><b>Iskugle</b> (Kampformular Kræver genstand: skumbold)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe et magisk projektil, som kan give skade til et offer den rammer  <b>Pris:</b> 1 Træ og 2 Malm <b>eller</b> 2 Træ og 1 Malm, og en skumbold  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Kaste  <b>Rækkevidde:</b> Kaste  <b>Udførelse:</b> Kasteren tager bolden i den ene hånd, krøller magi kortet i den anden hånd, siger "Iskugle" og med en skubbende bevægelse, kaster bolden mod et offer  <b>Effekt:</b> Det først offer som bliver ramt af skumbolden, tager 3 i skade.  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> -  <b>Husk:</b> Magiske skades kugler skader rustning først og kan ikke parres af skjolde</p>
<p><b>Kampesten</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe en stor kampesten ud af jorden og bruge den til at nedbryde en port.  <b>Pris:</b> 1 Træ og 2 Malm <b>eller</b> 2 Træ og 1 Malm  <b>Fokus:</b> Port  <b>Håndtegn:</b> Kaste  <b>Rækkevidde:</b> 5 meter  <b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, griber fat med begge hænder i græsset eller ligger dem på jorden. Derefter siger kasteren "Kampesten" og laver en kastende bevægelse hen mod porten.  <b>Effekt:</b> Porten tage 2 i skade  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> -  <b>Husk:</b> Denne formular har ingen effekt på karaktere som står mellem kasteren og porten. Kasteren må gerne kaste et kastevåben i tilsvarende størrelse, som er gået igennem våbentjek som et kastevåben, som ekstra effekt.  Gøres dette giver kastevåbenet ikke yderligere skade til hverken porten eller karaktere, og det kræver ikke evnen "Kastevåben" for at gøre dette i forbindelse med formularen.</p>
<p><b>Usynlighed</b> (Kræver genstand: blå tyl)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren gøres sig selv eller et offer usynlig.  <b>Pris:</b> 1 Træ og 2 Malm <b>eller</b> 2 Træ og 1 Malm, og blå tyl  <b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved målet for formularen og siger "Usynlighed"  <b>Effekt:</b> Kasteren lægger et blå tyl over sig/eller offeret og bliver usynlig (se regler for Grundregler - Usynlighed)  <b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt  <b>Brydes af:</b> Offeret fjerner det blå tyl  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig  <b>Husk:</b></p>

Niveau 4 : Elementmagi	Pris: 2 Træ og 2 Malm
<p><b>Forstene</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren forvandle et offer til sten, i en kortere periode, hvorved offeret ikke længere kan interagere eller blive påvirket af verdenen.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Træ og 2 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og Øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren pege på offeret og siger “forstene”</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret stivner over 3 sekunder i en stilling og bliver immun over for skade, formularer, alkymibrygge og karakterdrab, men kan hverken kommunikere, bruge evner eller bevæge sig.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren frigiver forsteningen, ved at sige “frigive” eller kasteren bliver bevidstløs, døende eller karakter dræbt</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er blødende</p> <p><b>Husk:</b> Det behøver ikke være frivilligt, at Kasteren siger ordet for at frigive forsteningen. Offeret kan stadig se og hører, hvad der foregår omkring dem.</p>
<p><b>Isvind</b> (Kampformular Kræver genstand: løse Havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren kaste en isvind, som danner et lag af is på ofre, hvilket går de ikke kan bevæge kroppen.</p> <p><b>Pris:</b> 2 træ og 2 Malm og en håndfuld løse havregryn</p> <p><b>Fokus:</b> Flere personer</p> <p><b>Håndtegn:</b> Kaste</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kaste</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet med en hånd, har en håndfuld Havregryn i den anden hånd og råber tydeligt “Isvind”, hvorefter havregrynene kastes efter ofrene.</p> <p><b>Effekt:</b> Alle som bliver ramt af havregrynene, inklusiv kasteren, fryser i den stilling de har og kan ikke bevæge sig fra hovedet og ned.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes for et individuelt offer:</b> Offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Skjolde beskytter ikke mod at blive ramt.</p>
<p><b>Neutralisér alkymibryg</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren neutralisere effekten af en alkymibryg, som kasteren eller et offer har indtaget.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Træ og 2 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved målet for formularen, og siger “Neutralisér alkymibryg”</p> <p><b>Effekt:</b> Hvis offeret er påvirket af en alkymibryg, som er tidsbaseret, bliver effekten opløst</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller ikke påvirket af en alkymibryg</p> <p><b>Husk:</b> Alkymibrygge som giver skade, kan ikke neutraliseres</p>

Niveau 5 : Elementmagi	Pris: 2/3 eller 3/2 - Træ og Malm
<p><b>Ildkugle</b> (Kampformular Kræver genstand: Skumbold)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe et magisk projektil, som kan give skade til et offer den rammer</p> <p><b>Pris:</b> 2 Træ og 3 Malm <b>eller</b> 3 Træ og 2 Malm, og en skumbold</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Kaste</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kaste</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager bolden i den ene hånd, krøller magi kortet i den anden hånd, siger "Ildkugle" og med en skubbende bevægelse, kaster bolden mod et offer</p> <p><b>Effekt:</b> Det først offer som bliver ramt af skumbolden, tager 5 i skade.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Magiske skades kugler skader rustning først og kan ikke parres af skjolde</p>
<p><b>Vandform</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren forvandle sig selv til en flydende form, for at beskytte sig selv.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Træ og 3 Malm <b>eller</b> 3 Træ og 2 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> -</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, samler benene, knytter næverne og løfter armene, således at kasterens krop former et "T", og siger vandform</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren kan ikke tage skade eller blive påvirket af magi eller evner, så længe deres krop er i "T"-form.</p> <p><b>Varighed:</b> Indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> En af kasterens arme kommer under kasterens bryst.</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren er i en flydende form, så våben eller fysiske genstand kan <b>ikke</b> påvirke kasterens T-form, ligeledes kan Vandform ikke opløses med magi.</p>
<p><b>Neutralisér alkymieliksir</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren neutralisere effekten af en alkymieliksir, som kasteren eller et offer har indtaget.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Træ og 3 Malm <b>eller</b> 3 Træ og 2 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret, og siger "Neutralisér alkymieliksir"</p> <p><b>Effekt:</b> Hvis offeret er påvirket af en alkymieliksir</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller ikke påvirket af en alkymieliksir</p> <p><b>Husk:</b></p>

Niveau 6 : Elementmagi	Pris: 4 Træ og 4 Malm
<p><b>Flammehav</b> (<b>Kampformular</b> Kræver genstand : Løse havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren projektere flydende flammer ud, som brænder alt hvad det rør.</p> <p><b>Pris:</b> 4 Træ og 4 Malm</p> <p><b>Fokus:</b> Flere personer</p> <p><b>Håndtegn:</b> Kaste</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kaste</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet med en hånd og har en håndfuld havregryn i den ene hånd og råber tydeligt "Flammehav", hvorefter havregrynene kastes efter ofrene.</p> <p><b>Effekt:</b> Alle som bliver ramt af havregrynene, inklusiv kasteren, tager 3 i skade.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er blødende.</p> <p><b>Husk:</b> Magiske skade, skader rustning først og kan ikke parres af skjolde</p>

Niveau 1 : Korpusmagi	Pris: 1 Blæk eller Svampe
<p><b>Stå</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren fastlåse underdelene af et offers krop, så de ikke kan andet end at stå stille på stedet.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk <b>eller</b> 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet med den ene hånd og siger "Stå", mens der peges på offeret</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil ikke kunne flytte eller løfte fødderne fra jorden</p> <p><b>Varighed:</b> 30 sekunder</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus)</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)</p>
<p><b>Sanseløs</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tvinger et offer til at miste alle sanser i en kortere periode.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk <b>eller</b> 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Sanseløs"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret lukke øjnene, holde sig for ørene og stoppe med at tale og lave lyde; alting på en gang.</p> <p><b>Varighed:</b> Maks 5 minutter</p> <p><b>Brydes af:</b> Offerets hænder bliver fjernet fra deres ører eller offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> at fortælle offeret, hvornår formularen ophører eller selv at bryde formularen på offeret.</p>
<p><b>Udmattet</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren gøre et offer unaturligt udmattet, så offeret bliver nødt til at tage et hvil.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk <b>eller</b> 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Udmattet"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil over de næste 15 sekunder føle sig mere og mere træt og udmattet, og vil lede efter et sted at sidde eller lægge ned, for at genvinde sin styrke. Er offeret i gang med en handling, formular eller ritual, vil denne formular ikke blokere dem i at fortsætte, men de vil synligt være trætte og udmattede i større og større grad.</p> <p>Så længe formularen varer, vil offeret ikke kunne kæmpe eller vide hvem der har kastet formularen på dem</p> <p><b>Varighed:</b> 5 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret sidder ned i 2 minutter eller offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret kan godt sidde ned i forvejen</p>



Niveau 2: Korpusmagi	Pris: 1 Blæk og 1 Svampe
<p><b>Gå</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tvinge et offers fødder til modstride dem, og bevæge sig væk fra kasteren.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk og 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, pege på offeret og råber tydeligt "Gå"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret går 50 normale skridt væk fra Kasteren.</p> <p><b>Varighed:</b> 50 normale skridt</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller offeret kan ikke bevæge sig</p> <p><b>Husk:</b> Offeret skal gå, ikke løbe</p>
<p><b>Rå styrke</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give sig selv eller et offer øget styrke.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk og 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren eller Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved målet for formularen og siger "Rå styrke"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret får +2 nævekamp</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret har været i en nævekamp</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret allerede er påvirket af Rå Styrke formularen eller Offeret er bevidstløs (se Livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Der kan godt bruges andre midler til at øge nævekamp, sammen med denne formular</p>
<p><b>Sult</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe en unaturlig sult hos et offer, således at de vil spise det næste de kan få fingrene i.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Blæk og 1 Svamp</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat i offeret og siger "Sult".</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil straks søge efter noget at spise, tilsvarende et stykke frugt, en bolle, en sandwich eller et varmt måltid, og spise det.</p> <p><b>Varighed:</b> Til offeret har spist halvdelen eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret kan ikke nøjes med at spise eksempelvis en håndfuld nødder eller chips.</p>

Niveau 3: Korpusermagi	Pris: 1/2 eller 2/1 - Blæk og Svampe
<p><b>Lamme kropsdel</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren lamme et offers kropsdel.  <b>Pris:</b> 1 Blæk og 2 Svampe <b>eller</b> 2 Blæk og 1 Svamp  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt  <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt  <b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, pege på offeret og råber tydeligt "Lamme" efterfulgt af kropsdelen (højre/venstre arm/ben).  <b>Effekt:</b> Offeret kropsdel bliver lammet, således at de ikke kan bruge kropsdelen til noget. Er det et ben, ville offeret kunne hinke. Er det en arm, vil offeret arm blive slap og slippe, hvad de har i hånden.  <b>Varighed:</b> 30 sekunder  <b>Brydes af:</b> Kasteren eller offeret bliver ukampdygtigt  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)  <b>Husk:</b> Kropsdelen kan være arme eller ben, ikke hoved eller torso, og at få øjenkontakt med offeret, så de ved det er dem, som bliver ramt af formularen.</p>
<p><b>Stum</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren gøre et offer stumt, således at de ikke kan sige noget.  <b>Pris:</b> 1 Blæk og 2 Svampe <b>eller</b> 2 Blæk og 1 Svamp  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt  <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt  <b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet og råber tydeligt "Stum", mens der peges på offeret.  <b>Effekt:</b> Offeret vil føle deres læber og tunge snøre sig sammen, hvortil de ikke er i stand til at sige noget  <b>Varighed:</b> 30 sekunder  <b>Brydes af:</b> Kasteren eller offeret bliver ukampdygtigt  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløst (se livsstatus)  <b>Husk:</b> at få øjenkontakt med offeret, så de ved det er dem, som bliver ramt af formularen.</p>
<p><b>Svække</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren svække et offers arme, således at de skal bruge 2 hænder til at løfte noget som helst.  <b>Pris:</b> 1 Blæk og 2 Svampe <b>eller</b> 2 Blæk og 1 Svamp  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt  <b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt  <b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, pege på offeret og råber tydeligt "svække".  <b>Effekt:</b> Offeret skal bruge 2 hænder for bruge et våben eller skjold.  2-håndsvåben bliver for tunge til at bruge.  <b>Varighed:</b> 1 minut eller indtil brudt  <b>Brydes af:</b> Kasteren bliver ukampdygtig eller bevidstløs  <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig (se livsstatus)  <b>Husk:</b></p>

Niveau 4: Korpusmagi	Pris: 2 Blæk og 2 Svampe
<p><b>Kommando</b> (Kampfformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren påtvinge et offer til at udføre en simpel kommando.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 2 Svampe</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet og råber tydeligt "Kommando" efterfulgt af et en-stavelses-ord, mens der peges på offeret.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret udføre handlingen øjeblikkeligt.</p> <p><b>Varighed:</b> 60 sekunder eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren tager skade eller offeret bliver ukampdygtig eller bevidstløs</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs</p> <p><b>Husk:</b> Pas på med ord, hvor man "bliver noget" som "bange", "kærlig" og lignende. De vil ikke virke fordi disse ord netop kræver ordet "bliv" eller "vær". Ord som "stå", "klap", "Hop", "Hink" er bedre.</p>
<p><b>Jernblod</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren forstærke jernet, som løber rundt i deres blod, således at det fungerer som rustning</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 2 Svampe</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> -</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren siger "Jern Blod"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren får +2 RP og kan ikke få suget blod af en vampyr eller få tappet/overført blod fra en læge.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren tager 2 skade</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Denne formular kræver ikke evnen "Rustningsbrug" for at virke</p>
<p><b>Regeneration</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren manipulere sin egen krop, således at de kan helbrede sig selv.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 2 Svampe</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> -</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren sætter sig ned og siger "Regeneration"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren helbreder 1 LP hvert 5 minut de sidder stille samme sted.</p> <p><b>Varighed:</b> Indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren har helbredet alle manglende LP eller Kasteren rejser sig op eller Kasteren tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren mangler ikke nogen LP</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren skal blive siddende for at helbrede LP. Kasteren kan stadig tale, spise, bruge evner eller lignende, uden at det bryder formularen, så længe de bliver siddende på stedet.</p>

Niveau 5: Korpusmagi	Pris: 2/3 eller 3/2 - Blæk og Svampe
<p><b>Kvæle</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan du stoppe offeret i at trække vejret og til sidst få dem til at falde om bevidstløse.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 3 Svampe <b>eller</b> 3 Svampe og 2 Blæk</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kort og siger "Kvæle", mens der peges. Herefter begynder Kasteren at tælle til 10 LV'er.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret kan ikke gøre andet end gribe sin strube og efter 10 sekunder, falder de omkuld bevidstløs om og har mistet 1 LP.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 sekunder (tælling af 10 LV'er af kasteren) eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren ikke længere pege på offeret, kasteren tager skade eller offeret bliver bevidstløs eller ukampdygtig</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren tager <b>IKKE</b> fat om halsen på dit offer, og at når offeret vågner igen kan vedkommende genkende dig</p>
<p><b>Kroppens Anker</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren fastlåse et offer i den fysiske verden, hvilket gør dem ude i stand til at gå i ånde verden.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 3 Svampe <b>eller</b> 3 Svampe og 2 Blæk</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren peger på offeret og siger "Kroppens Anker"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret kan ikke komme ind i ånde verden.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 minut eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren ikke længere peget på offeret, Kasteren tager skade eller offeret bliver ukampdygtig.</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Denne formular virker også mod udøde.</p>
<p><b>Paralyse</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren paralisere et offer, således at de ikke kan bevæge deres krop.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Blæk og 3 Svampe <b>eller</b> 3 Svampe og 2 Blæk</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved Offeret og siger "Paralyse".</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret sætter eller lægge sig ned, og kan ikke bevæge deres krop eller tale.</p> <p><b>Varighed:</b> 5 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver ukampdygtig</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtigt eller bevidstløst (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret er kun paralyseret, så de kan se og høre alt, hvad der foregår.</p>

Niveau 6: Korpusmagi	Pris: Kasteren kan ikke genoplives eller lave et sjælekammer!
Dobbeltgænger	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular har den levende kaster oprettet en dobbeltgænger, som deler kasterens minder og vil kunne tage karakterers plads, hvis den ene af dem dør.</p> <p><b>Passiv:</b> Kasteren kan ikke genoplives eller lave et sjælekammer</p> <p><b>Pris:</b> Denne formulars pris komme gennem dens <b>Passive</b> effekt</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:-</b></p> <p><b>Udførelse:</b> Denne formular skal ikke kastes før den skal bruges. Når Kasteren er blevet karakter dræbt og dør, tager de deres karakter skema med op i bunkeren og følger denne formulars effekt og ikke reglerne for karakter drab.</p> <p><b>Effekt:</b> Karakteren mister alle ubrugte EP, og fjerner evner tilsvarende 5 ep. Derefter går karakteren i spil, som sin egen dobbeltgænger. Når karakteren går i spil, som sin dobbeltgænger, vil karakteren aldrig kunne huske, hvad der er sket til dette LV.</p> <p><b>Varighed:</b> -</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren er udød <b>eller</b> Kasteren har brugt denne formular til dette LV</p> <p><b>Husk:</b> Tilkøb af denne formular giv en passiv effekt, som gør kasteren ikke kan genoplives som normalt eller lave et sjælekammer, Kasteren kan kun bruge denne formular en gang til et LV, for at undgå at dø. Den passive effekt er gældende så længe karakteren har Niveau 6 korpusmagi. Skulle en korpusmager med Dobbeltgænger acceptere, når de får kasteret formularen “Animer udød” på sig, vil korpusmageren ikke bruge den “efterfølgende effekt” af formularen “Animer Udød”, men vil følge reglerne for “Dobbeltgænger” (Se Dødsmagi Niveau 6)</p>

Niveau 1 : Livsmagi	Pris: 1 Pergament eller Krystal
<p><b>Solens Lys</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular frembringer kasteren et blændende lys mod et offer</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament eller Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, pege på offeret og råber tydeligt "Solens Lys"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret skal holde sig for øjnene i 5 sekunder.</p> <p><b>Varighed:</b> 5 sekunder fra offeret har holdt sig fra øjnene.</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller blind</p> <p><b>Husk:</b> Dette er en kampformular, og Offeret skal holde sig for øjnene på den ene eller anden måde, og først derefter kan de begynde at tælle.</p>
<p><b>Giv liv 1</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give andre livsenergi på bekostning af sine egen.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament eller Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Giv Liv 1"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren mister 1 LP og offeret helbredes 1 LP</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren eller Offeret er udød.</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren kan ikke bruge midlertidige RP til at give liv</p>
<p><b>Livs Beskyttelse 1</b> (Kræver genstand: Grønt bånd)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan give livs forstærkende beskyttelse.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament eller Krystal, og grønt bånd</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat ved offeret og siger "Livs Beskyttelse 1", og påføre grønt bånd på offerets ene overarm.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret får 1 midlertidige RP.</p> <p><b>Varighed:</b> en time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> At tage 1 skade.</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret allerede har midlertidige RP eller offeret har 0 (nul) LP.</p> <p><b>Husk:</b></p>

Niveau 2 : Livsmagi	Pris: 1 Pergament og 1 Krystal
<p><b>Giv liv 2</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give andre livsenergi på bekostning af sine egen.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 1 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Giv Liv 2"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren mister 2 LP og offeret helbredes 2 LP</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren eller Offeret er udød.</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren kan ikke bruge midlertidige RP til at give liv</p>
<p><b>Livets Glæde</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan givet et offer ubestrideligt se glæden ved at alt levende.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 1 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat ved offeret og siger "Livets Glæde"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil udstråle glæde og vil ikke kunne skade eller starte kampe med levende væsner. Dette gælder dog ikke overfor udøde.</p> <p><b>Varighed:</b> 5 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> At offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs</p> <p><b>Husk:</b> Offeret kan godt være udød.</p>
<p><b>Livs Beskyttelse 2</b> (Kræver genstand: Grønt bånd)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan give livs forstærkende beskyttelse.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 1 Krystal, og grønt bånd</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat ved offeret og siger "Livs Beskyttelse 2", og påføre grønt bånd på offerets ene overarm.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret får 2 midlertidige RP.</p> <p><b>Varighed:</b> en time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> At tage 2 skade.</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret allerede har midlertidige RP eller offeret har 0 (nul) LP.</p> <p><b>Husk:</b></p>

Niveau 3 : Livsmagi	Pris: 1/2 eller 2/1 - Pergament og Krystal
<p><b>Giv liv 3</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give andre livsenergi på bekostning af sine egen.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 2 Krystal <b>eller</b> 2 Pergament og 1 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved modtageren og siger "Giv Liv 3"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren mister 3 LP og modtageren helbreder 3 LP</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren eller Offeret er udød.</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren kan ikke bruge midlertidige RP til at give liv</p>
<p><b>Livs Beskyttelse 3</b> (Kræver genstand: Grønt bånd)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan give livs forstærkende beskyttelse.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 2 Krystal <b>eller</b> 2 Pergament og 1 Krystal, og grønt bånd</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren tager fat ved offeret og siger "Livs Beskyttelse 3", og påføre grønt bånd på offerets ene overarm.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret får 3 midlertidige RP.</p> <p><b>Varighed:</b> en time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> At tage 3 skade.</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret allerede har midlertidige RP eller offeret har 0 (nul) LP.</p> <p><b>Husk:</b></p>
<p><b>Udsæt død</b> (Kan-kastes-i-kamp)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren holde udsætte døden for en anden karakter</p> <p><b>Pris:</b> 1 Pergament og 2 Krystal <b>eller</b> 2 Pergament og 1 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Udsæt død"</p> <p><b>Effekt:</b> Offerets tid, som de ligger blødende, bliver forlænget, således at de i alt kan lægge 30 minutter, før de dør</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> Karakterers livsstatus ændre sig</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er udøde eller Offeret er ikke blødende (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Denne formular gør at den totale tid en karakter lægger blødende øges til 30 minutter, hvilket vil sige at offeret aldrig kan ligger mere en 30 minutter blødende. Alt derover resultere i at de dør (se livstatus)</p>



Niveau 4 : Livsmagi	Pris: 2 Pergament og 2 Krystal
<p><b>Solens Vrede</b> (Kræver genstand: Løse havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren udtrykke solens vrede og kaste brændende lys mod udøde.  <b>Pris:</b> 2 Pergament og 2 Krystal, og en håndfuld Havregryn  <b>Fokus:</b> Flere Personer  <b>Håndtegn:</b> Kaste  <b>Rækkevidde:</b> Kaste  <b>Udførelse:</b> Kasteren tager en håndfuld Havregryn i den ene hånd, krøller magi kortet med den anden, råber tydeligt "Solens Vrede" og kaster havregrynene efter de udøde  <b>Effekt:</b> Udøde som rammes af havregrynene tager 1 i skade  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Offeret er døende eller blødende (se livsstatus) eller offeret er ikke udød  <b>Husk:</b> Dette er en kampformular, og har kun en effekt på udøde. Karaktere som er Døende, (se livsstatus) kan som umiddelbart ikke blive ramt af formularen, da det skal være tydeligt at kasteren ønsker at karakterdræbe et individ.</p>
<p><b>Evig Hvile</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular vil sprede livsmagi ind i kroppen på en udød, hvilket vil destruere dem.  <b>Pris:</b> 2 Pergament og 2 Krystal  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren lægger en hånd på den udøde og siger "Evig Hvile"  <b>Effekt:</b> Den udødes krop er nu destrueret og deres karakter er død.  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Offeret er ikke døende eller offeret er ikke udød.  <b>Husk:</b> Denne formular kan ikke bruges i kamp, og at en vampyr stadig skal have en træpæl igennem hjertet før de kan destrueres.</p>
<p><b>Helbrede Selv</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan kasteren fylde sig selv med livsenergi og helbrede liv  <b>Pris:</b> 2 Pergament og 2 Krystal  <b>Fokus:</b> Kasteren  <b>Håndtegn:</b> -  <b>Rækkevidde:</b> -  <b>Udførelse:</b> Kasteren siger "Helbrede Selv"  <b>Effekt:</b> Kasteren helbreder 2 LP  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Kasteren mangler ikke LP  <b>Husk:</b> Denne formular kan ikke bruges i kamp</p>

Niveau 5 : Livsmagi	Pris: 2/3 eller 3/2 - Pergament og Krystal
<p><b>Livets Bånd</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan gøre at kasteren binder sin livsenergi til en anden levende karakter.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Pergament og 3 Krystal <b>eller</b> 3 Pergament og 2 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren lægger en hånd på offeret og siger "Livets Bånd"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren mister LP, så de kun har 1 LP tilbage. Offeret får midlertidige RP tilsvarende, hvad Kasterens mister af LP. Kasteren er ikke i stand til at kæmpe, bruge evner, helbrede LP eller blive påvirket af positive formularer.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver hjælpeløs (se livsstatus), at Kasteren og offeret ikke kan se hinanden eller Kasteren og offeret giver hånd.</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er udød eller Offeret er hjælpeløs, døende eller forbløder (se livsstatus) eller hvis kasteren/offeret allerede har et aktivt "Livtes Bånd"</p> <p><b>Husk:</b> Når formularen udløber vil offeret miste alle sine midlertidige Livspoint, kasteren kan godt tage skade, men ikke helbrede så længe formularen er aktiv</p>
<p><b>Livets Skjold</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan kasteren skabe et beskyttende skjold omkring dem, som beskytter kasteren mod skadende magi.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Pergament og 3 Krystal <b>eller</b> 3 Pergament og 2 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> -</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren siger "Livets skjold"</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren ignorerer de næste 2 skades formularer, som rammer kasteren.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren har ignoreret 2 skades formularer</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er udød eller kasteren har allerede et aktivt skjold</p> <p><b>Husk:</b> Skades formularer, er formularer som få offeret til at miste LP og kasteren må gerne have midlertidige RP, når formularen kastes, men skjoldet bliver brugt først</p>
<p><b>Livets Værn</b> (Kræver genstand : Løse havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan kasteren skabe et magisk værn omkring sig, som ikke tillader, hverken væsner, våben eller magi at passere igennem, og brydes når noget frivilligt forlader værnet.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Pergament og 3 Krystal <b>eller</b> 3 Pergament og 2 Krystal, og mindst en håndfuld havregryn</p> <p><b>Fokus:</b> havregryns Cirkel</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kasteren</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet i den ene hånd, med en håndfuld havregryn i den anden hånd. Derefter står Kasteren stille på stedet og tegner en komplet cirkel af havregryn omkring sig. Når cirklen er komplet siger Kasteren "Livets Værn"</p> <p><b>Effekt:</b> Alt som er inde i cirklen er nu beskyttet, mod alt uden for cirklen. Hverken væsner, ting, pile, skud, eller magi kan gå igennem værnet <b>udefra</b>.</p>

<p><b>Livets Værn</b> (Kræver genstand : Løse havregryn)</p>	<p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Værnet opløses magisk, eller et væsen inde i cirklen beslutter sig for at lade noget forlade cirklen.</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren kan ikke tegne havregryns cirklen i kamp</p> <p><b>Husk:</b> Havregryns cirklen skal være komplet/lukket og hvis den ene håndfuld ikke er nok, må mere gerne bruges, men kasteren må ikke bevæge sig fra stedet.</p> <p>Vælger Kasteren at forberede formularen uden for kamp, ved blot at tegne havregryns cirklen og blive stående, kan formularen godt aktiveres selvom en kamp er i gang.</p> <p>Hvis kasteren eller en anden inde i cirklen, vælger at træde over cirklen eller kaste noget ud af cirklen, eksempelvis en formular eller sende et skud afsted, brydes formularen.</p> <p>Kasteren må gerne bevæge sig eller gå rundt, når formularen er kastet, inden for cirklen, uden at formularen brydes.</p>
--	---

<b>Niveau 6 : Livsmagi</b>	<b>Pris: 4 Pergament og 4 Krystal</b>
<p><b>Livets Glød</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren overføres al sin livsenergi for at trækker offeret tilbage til de levendes verden.</p> <p><b>Pris:</b> 4 Pergament og 4 Krystal</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren lægger en hånd på offeret og siger "Livets glød".</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren mister alle sine LP og blive døende. Offerets livsstatus ændre sig fra blødende til såret eller lignende, og helbreder LP tilsvarende, hvad kasteren mister af LP.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren eller offeret er udød, eller hvis offeret ikke har livsstatusen forbløder (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Formularen kan kun bruges på en karakter, som ikke har overskredet tiden, som det tager at dø, at kasteren mister alle sine LP og går på 0 (nul) LP og bliver døende, og at offeret ikke kan helbrede flere LP end de har.</p>

Niveau 1: Mentalmagi	Pris: 1 Urter eller Mos
<p><b>Migræne</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren give et offer en voldsom hovedpine, mindende om migræne, som vil få dem til at søge ro, væk fra lys og lyd.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter eller Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Migræne"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil over de næste 15 sekunder få mere og mere ondt i hovedet, og bliver overfølsom overfor lys og lyde. 15 sekunder efter formularen er kastet, vil offeret prøve at søge væk fra forsamlinger, larm, og lys.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret finder et roligt sted udendørs i skygge og lægger sig ned i 30 sekunder <b>eller</b> Offeret lægger sig ned i et telt uden andre til stede i 30 sekunder <b>eller</b> Offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret er ikke interesseret i at starte kampe eller kæmpe, men vil gerne bare søge væk fra larm og støj</p>
<p><b>Sandt eller Falsk</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Denne formular kan kasteren at tvinge et offer til at svare sandt på ét "ja/nej" - spørgsmål.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter eller 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør offeret med en hånd og siger "Sandt eller Falsk" efterfulgt af spørgsmålet.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil svare sandfærdigt på det næste spørgsmål, enten "Ja", "Nej" eller "Ved ikke"</p> <p><b>Varighed:</b> Til offeret har svare Ja/Nej/Ved Ikke til det næste spørgsmål de bliver tilspurgt</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret skal svare sandfærdigt, så hvis de ikke kender svaret, skal de svare "Ved Ikke" og offeret ved godt de er blevet påvirket til at fortælle sandheden.</p>
<p><b>Vrede</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe en ustyrlig vrede i et offer, som vil få dem til at hade alt og alle, og ikke tøve med at komme op og slå.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter eller Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Vrede"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil over de næste 15 sekunder blive mere og mere vred og irriteret. 15 sekunder efter formularen er kastet, vil offeret reagere vredt og ubehøvlet over for alt og alle, som siger noget, kommer for tæt på, visker, kigger eller bare eksistere nær offeret. Hvis der er nogen, som truer offeret eller på anden måde byder op til kamp, vil offeret straks tage imod udfordringen og starte en kamp.</p> <p><b>Varighed:</b> 10 minutter eller indtil brudt</p>

<b>Vrede</b>	<p><b>Brydes af:</b> Offeret afslutter en nævekamp <b>eller</b> offeret trækker et våben <b>eller</b> offeret bliver bevidstløs eller ukampdygtig</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b></p>
--------------	--

<b>Niveau 2: Mentalmagi</b>	<b>Pris: 1 Urter og 1 Mos</b>
<b>Følelsernes Magt</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren ændre et offers følelser overfor andre personer til en ekstrem grad.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret med en hånd og fortæller i en simpel sætning med et tillægsord, hvordan de føler omkring en person eller gruppe. Ex: “Du er fascineret over Vokterens styrke” eller “Du hader den amatøragtige gøgler”</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret bærer rollespillets pågældende følelse i en ekstrem grad og vil ikke vide om vedkommende overtræder in-game grænser, er irriterende eller opfører sig upassende overfor sit mål. Når formularen ophører eller bliver brudt, vil offeret være forvirret og klar over, hvad vedkommende har sagt og gjort, men ikke huske, hvem der har kastet formularen på sig.</p> <p><b>Varighed:</b> 30 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> at Modparten <b>reagerer voldsomt</b> f.eks. med udtryk som “NU stopper du!” eller “Skal du have tæsk?!” eller lignende</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se Livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> at fortælle offeret, at modparten skal reagere voldsomt før formularen brydes, at offeret ikke vil kunne huske, hvem der har kastet formularen efterfølgende og at være respektfuld over for folks off-game grænser.</p>
<b>Huller i Hukommelsen</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren få et offer til at glemme et kort tidsforløb, en bestemt ting eller person.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved Offeret og siger “Huller i hukommelsen”. Herefter forklare Kasteren til Offeret helt præcis, hvad det er vedkommende skal glemme.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil føle, at der er et hul i vedkommendes hukommelse, men kan hverken placere tid, personer, sted eller andre detaljer omkring det glemte, ej heller hvem der har forårsaget hullet</p> <p><b>Varighed:</b> Indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Mental-Formularen “Husk Det Nu”</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er døende (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> At være præcis når der forklares, hvad der skal glemmes og at offeret ikke kan glemme, det de ikke har oplevet eller dem de ikke har mødt.</p>

<b>Smertefuld sandhed</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tvinge et offer til, at svare sandfærdigt på et spørgsmål som kasteren stiller eller nægte i stor smerte</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Smertefuld Sandhed" efterfulgt af spørgsmålet, og holder fat i offeret til spørgsmålet er besvaret eller har nægtet at svare.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret skal nu enten svare sandfærdigt på spørgsmålet eller nægte at svare ved at sige "Det vil jeg ikke sige!", hvortil offeret tager 1 LP i skade.</p> <p><b>Varighed:</b> Til offeret har svaret eller nægtet at svare på et spørgsmål</p> <p><b>Brydes af:</b> Kasteren giver <b>frivilligt</b> slip på offeret</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus)</p> <p><b>Husk:</b> Offeret kan svare sandfærdigt ved at sige "Det ved jeg ikke", hvis det er tilfældet</p>
---------------------------	---

<b>Niveau 3: Mentalmagi</b>	<b>Pris: 1/2 eller 2/1 - Urter og Mos</b>
<p><b>Magisk søvn</b> (Kampformular) <i>Kræver genstand: Løse havregryn</i></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en sky af magi, som får ramte ofre til at falde i en magisk søvn</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 2 Mos <b>eller</b> 2 Urter og 1 Mos, og en håndfuld havregryn</p> <p><b>Fokus:</b> Flere Personer</p> <p><b>Håndtegn:</b> Kaste</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Kaste</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har en håndfuld havregryn i den ene hånd, krøller magi kortet i en anden og råber tydeligt "Magisk søvn", hvortil Kasteren kaster havregrynene mod ofrene.</p> <p><b>Effekt:</b> Alle ramt af havregrynene, inklusiv kasteren, falder i en dyb søvn</p> <p><b>Varighed:</b> 2 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver rusket vågen eller offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs</p> <p><b>Husk:</b> at ruske et offer vågen er ikke bare at sparke eller prikke til dem</p>
<p><b>Vendekåbe</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren tvinge et offer til at skifte side i en kamp, over til kasterens side.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 2 Mos <b>eller</b> 2 Urter og 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og Øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet og råber tydeligt "Vendekåbe", mens de peger på offeret.</p> <p><b>Effekt:</b> Offerets tanker og følelser vendes på hovedet, og de skifter øjeblikkeligt side i kampen, således at de nu slås samme med Kasteren i stedet for imod dem.</p> <p>Hvis formularen kastes på et offer, fra hver side i kampen, vil offeret forholde sig neutralt og forlade kampen.</p> <p>Hvis det kun er offeret, som er mod Kasteren, afsluttes kampen i stedet.</p> <p>2 minutter efter kampen er afsluttet, vil offeret igen kunne angribe kasteren.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Kampen slutes eller offeret bliver ukampdygtig</p>

<b>Vendekåbe</b> <b>(Kampformular)</b>	<p><b>Immunitet:</b> Offeret er ikke en del af kampen eller offeret har allerede fået kastet formularen på sig fra Kasterens side i denne kamp eller offeret er bevidstløs eller ukampdygtig</p> <p><b>Husk:</b> Kastes formularen af alle sider, på det samme offer, vil offeret trække sig fra kampen.</p>
<b>Hypnose</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren hypnotisere et offer til at udføre en bestemt opgave efter bedste evne.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Urter og 2 Mos <b>eller</b> 2 Urter og 1 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører offeret og siger "Hypnose", hvorefter de instruerer offeret i den simple opgave, som de skal udføre hypnotiseret. Opgaven kan ikke direkte give offeret skade.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil straks gå direkte hen og udføre den opgave, de er blevet stillet. Opgaven kan direkte påføre skade til andre.</p> <p>Tager offeret skade inden opgaven er udført, vil formularen blive brudt.</p> <p>Uanset om opgaven bliver udført eller ej, vil offeret ikke kunne huske, at de er blevet hypnotiseret eller hvem der har hypnotiseret dem.</p> <p><b>Varighed:</b> En time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Opgaven er udført eller Offeret tager skade</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus) eller er påvirket af Bodyguard el. Morderiske Tanker (se Mental-formular)</p> <p><b>Husk:</b> Opgaven bør være ret simpel, som afleverer dette brev, sig denne sætning, udfør denne handling og lignende, opgaven må ikke direkte give offeret skade og husk at fortælle, at offeret kan ikke huske, at de er blevet hypnotiseret eller af hvem.</p>

<b>Niveau 4: Mentalmagi</b>	<b>Pris: 2 Urter og 2 Mos</b>
<b>Bodyguard</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren vil tvinge et offer til at beskytte sig mod deres vilje.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Urter og 2 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Bodyguard"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil føle en sær beskyttende trang overfor kasteren, uden at vide hvorfor, og vil gøre sit bedste for at forsvare kasteren og stille sig imellem kasteren og deres modstandere. Offeret vil kæmpe med det de kan (Nævekamp, våben, Magi), men vil ikke kunne beordres i kamp (De prøver jo kun at beskytte).</p> <p>Offeret vil ligeledes følge med Kasteren, <b>hvis</b> Kasteren beder dem om det.</p> <p>Kasteren skal blive ved med at bede Offeret om at følge med, hver gang de har stået stille et par sekunder.</p> <p><b>Varighed:</b> 2 time eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret har beskyttet kasteren i 1 kamp eller Offeret bliver hjælpeløs eller bevidstløs, eller offeret ikke længere kan se kasteren og har talt til 5 LV'er</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs (se livsstatus) eller er påvirket af Hypnose el. Morderiske Tanker (se Mental-formular)</p> <p><b>Husk:</b> -&gt;</p>

<b>Bodyguard</b>	<p><b>Husk:</b> Du kan ikke bruge formularen i kamp, men gerne før kampen udvikler sig. Offeret kan ikke beordres til at angribe nogen (De prøver jo kun at beskytte kasteren) Offeret ved ikke, at du har kastet en formular på vedkommende.</p>
<b>Det hvide snit</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en midlertidig blockage mellem de 2 hjernedele, således at personen bliver psykisk utilgængelig, og blot stirre ud i luften. <b>Pris:</b> 2 Urter og 2 Mos <b>Fokus:</b> Enkelt Person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Det hvide snit" <b>Effekt:</b> Offeret stopper med alt de laver og stirrer blot ud i luften. Offeret vil ikke kunne tale, bruge evner eller selv foretage handlinger. Offeret vil følge kasterens anvisninger, som at fysisk blive flyttet eller guide over til at sidde sig ned eller lignende. <b>Varighed:</b> 5 minutter eller indtil brudt <b>Brydes af:</b> Offeret tager skade eller kasteren frigiver offeret ved at sige "Frigiv blockage" <b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløs eller ukampdygtig <b>Husk:</b> Offeret kan se, høre og huske alt der er sket under formularen</p>
<b>Husk det nu</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren genskabe brudstykker af en persons hukommelse omkring et kort tidsforløb, en bestemt ting eller person, som de på anden vis har mistet gennem Bonk, Magi eller Alkymi. <b>Pris:</b> 2 Urter og 2 Mos <b>Fokus:</b> Enkelt Person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Husk det nu". Herefter forklarer Kasteren til Offeret helt præcist, hvad det er vedkommende skal huske. <b>Effekt:</b> Du kan straks huske, hvad der er sket. Hvis du som <b>karakter</b> ikke kender disse detaljer, så virker formularen ikke. <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig <b>Brydes af:</b> - <b>Immunitet:</b> Offeret bliver bedt om at huske, hvem, som har bonket dem eller hvad der er sket mens de har været døende/blødende. <b>Husk:</b> Denne formular virker <b>ikke</b> på folk, som har været døende eller karakter dræbt.</p>

<b>Niveau 5: Mentalmagi</b>	<b>Pris: 2/3 eller 3/2 - Urter og Mos</b>
<b>Manipuler hukommelse</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren manipulere med et offer hukommelse og få dem til at huske et kort tidsforløb, om en bestemt ting eller person, som måske ikke har fundet sted. <b>Pris:</b> 2 Urter og 3 Mos <b>eller</b> 3 Urter og 2 Mos <b>Fokus:</b> Enkelt Person <b>Håndtegn:</b> Berøring <b>Rækkevidde:</b> Berøring <b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Manipuler hukommelse".</p>



<b>Manipuler hukommelse</b>	<p>Herefter forklarer Kasteren til Offeret helt præcist, hvad det er vedkommende nu skal huske.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret er nu overbevist om, at dette har fundet sted og vil agere derefter.</p> <p>Når <b>varigheden</b> af formularen løber ud, vil offeret vide at noget føles forkert omkring mindet, men vil ikke kunne sætte fingeren på hvad.</p> <p>Hvis der er mere end et minde om emnet, som er blevet manipuleret, vil offeret ikke huske, hvilket egentlig er det rigtigt.</p> <p>Offeret vil heller ikke kunne huske, at der er blevet kastet en formular på dem.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er døende</p> <p><b>Husk:</b> At være præcis når der forklares, hvad der skal "huskes"</p>
<b>Mental Barrierer</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en mental barrierer, som gør offeret eller sig selv ude istand til at føle smerte, frygt, sorg, sult, tørst eller lignende.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Urter og 3 Mos <b>eller</b> 3 Urter og 2 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren, Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Mental Barrierer"</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret er immune over for følgende formularer : Smerte, Frygt, Sorg, Livets Glæde, Udmattet, Sult, Vrede, Migræne eller Hedeslag Offeret kan stadig tage skade eller blive påvirket af andre formularer.</p> <p><b>Varighed:</b> 30 minutter eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Offeret bliver ukampdygtig eller bevidstløs</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig eller bevidstløs</p> <p><b>Husk:</b> Du kan ikke bruge formularen i kamp, men gerne før kampen udvikler sig og denne formular beskytter kun mod fremtidige formularer kastet</p>
<b>Morderiske Tanker</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren få et offer til have have morderiske tanker omkring en anden og gå til angreb på dem.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Urter og 3 Mos <b>eller</b> 3 Urter og 2 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved Offeret og siger "Morderiske Tanker" efterfulgt af in-game navnet på den karakter, Målet, som offeret skal få morderiske tanker om.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret vil søge aktivt efter karakteren og gå til angreb på dem, med hvad de kan (nævekamp, våben eller magi) og forsøge at give dem livsstatus døende (se livsstatus). Hvis målet bliver døende, vil offeret vågne op og vide de er blevet kommanderet til at angribe personen, men ikke kunne huske af hvem.</p> <p><b>Varighed:</b> Til næste solopgang eller solnedgang <b>eller</b> indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Målet bliver døende eller Offeret bliver hjælpeløst</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er bevidstløst eller er påvirket af Hypnose el. Bodyguard (se Mental-formular)</p> <p><b>Husk:</b> Hvis formularen <b>Brydes</b> vil offeret være i stand til at huske de er blevet kommanderet til at angribe målet, men ikke huske hvem kasteren var. Hvis formularens <b>Varighed</b> løber ud, vil offeret ikke kunne huske de har ageret aggressivt over for målet, ej heller at de er blevet kommanderet til det eller hvem kasteren var.</p>

Niveau 6: Mentalmagi	Pris: 4 Urter og 4 Mos
<p><b>Mental Forstyrrelse</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en mental forstyrrelse, som får et offer til at glemme, hvordan de skal bruge deres hænder eller kaste magi</p> <p><b>Pris:</b> 4 Urter og 4 Mos</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Mental Forstyrrelse" efter fulgt af navnet på en evne, som ikke nævnt under <b>Immunitet</b>.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret kan ikke bruge evnen den næste time, og ville agere som om, de har glemt hvordan de skal bruge evnen, men vil kunne huske, at de har kunne gøre det før.</p> <p>Denne formular kan ALDRIG påvirke, hvad en karakter kan få udleveret hos en mester (korint/komponenter/alkymisedler/magikort eller lignende).</p> <p>Har offeret <b>ikke</b> evnen, er formularen stadig kastet, men har blot ingen effekt på offeret.</p> <p><b>Varighed:</b> 1 time</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren har allerede kastet formularen på offeret en gang til dette LV <b>eller</b> Kasteren prøver at kaste formularen med en af følgende Evner : handelsområde (Element(Mystik/Okkult/Natur/Rune/Skrift), et-håndsvåben, rustningsbrug, udholdenhed, udød)</p> <p><b>Husk:</b> Denne formular rammer et helt evne træ eller skole (se <b>Eksempel</b>)</p> <p>Denne formular kan kun kastes en gang pr. spiller/offer pr. LV</p> <p><b>Eksempel :</b> Kasteren rører ved offeret og siger "Mentalmagi" - Offeret kan nu ikke bruge mental magi evner den næste time.</p> <p>Kasteren rører ved offeret og siger "Smedekunst" - Offeret kan nu ikke bruge smedekundst den næste time.</p> <p>Kasteren rører ved offerete og siger "Kriminel" - Dette har ingen effekt, da kriminel ikke er en evne. (Lommertyveri/Udåd/Forklæde er evner)</p>

Niveau 1: Technomagi	Pris: 1 Talisman eller 1 Sten
<p><b>Bang</b> (Kampformular)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe et højt bang, som får offeret til at tro, en kugle er fløjet forbi deres hoved</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman <b>eller</b> 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Pege og Øjenkontakt</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Øjenkontakt</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren krøller magi kortet, og råber tydeligt “Bang”, mens der peges på offeret</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret laver en pirouette, som hvis de blev skudt af en krudtvåben.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Offeret er ukampdygtig</p> <p><b>Husk:</b></p>
<p><b>Magisk lys</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en magisk lys ud af deres håndflade.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman <b>eller</b> 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:</b> -</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har en lommelygte eller lignende (ALDRIG en mobil) i hånden og siger “Magisk lys”, og tænder for lommelygten.</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren kan bruge lommelygten</p> <p><b>Varighed:</b> Indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Lommelygten slukkes</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Formularen er tiltænkt at give kasteren mulighed for at bruge noget lys, som måske ikke er helt så in-game. Dog lægges der meget vægt på, at lyset aldrig skal komme fra en mobil!</p>
<p><b>Magisk lås</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en magisk lås og sætte den på en teltåbning, dør eller kiste.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman <b>eller</b> 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Teltåbning, døren eller kisten</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved Teltåbning, døren eller kisten og siger “Magisk Lås”, og sætte “Magisk Lås”-kortet fast på Teltåbning, døren eller kisten.</p> <p><b>Effekt:</b> Teltåbning, døren eller kisten har nu en magisk lås. En magisk lås, har kun 1 niveau, men fungerer på alle måder som en almindelig lås, bortset fra at den kun kan åbnes med formularen “Åbn magisk lås”.</p> <p><b>Varighed:</b> Resterende LV eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Evnen “Dirke låse” på niveau 5.</p> <p><b>Immunitet:</b> genstanden har allerede en magisk lås</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren skal i stedet for et magikort, have udleveret en magisk lås af magimesteren. Der kan kun sættes en magisk lås på en af de ovennævnte genstande og der kan kun sidde <b>en</b> magisk lås på en genstand.</p>

Niveau 2: Technomagi	Pris: 1 Talisman og 1 Sten
<p><b>Fastlåse</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren gøre, at en hård genstand eller et våben fastlåses til en overflade og derved ikke kan flyttes</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman og 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Hård genstand</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved genstanden og siger "Fastlåse"</p> <p><b>Effekt:</b> Genstanden er nu fastlåst til den overflade den ligger eller står på</p> <p><b>Varighed:</b> 15 minutter</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Genstanden er tøj eller rustning <b>eller</b> genstanden er en lukket dør <b>eller</b> Fastlåses genstanden, resultere det i, at en karakter ikke kan bevæge sig</p> <p><b>Husk:</b> Personer kan ikke fastholdes på nogen måde med denne formular.</p>
<p><b>Magisk fælde</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren skabe en magisk fælde og sætte den på en lås eller Magisk Lås.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman og 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Lås eller Magisk Lås</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved <b>Fokus</b> og siger "Magisk Fælde".</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren sætter "Magisk Fælde"-kortet fast på Låsen eller den Magisk Lås.</p> <p><b>Varighed:</b> Resterende LV eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Techno-Formularen "Fjern magisk fælde" <b>eller</b> evnen "Dirke lås" på niveau 5.</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren skal i stedet for et magikort, have udleveret en magisk fælde af magimesteren. Der kan kun sættes magiske fælder på låse eller magiske låse, og der <b>ikke</b> kan sættes magiske fælder på Blodlåse. Når formularen kastes flere gange, påsættes der flere kort på låsen eller den magiske lås, men det er en forstærkning af den eksisterende formular i forhold til "Ophæv formular".</p>
<p><b>Åbn magisk lås</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren åbne en magisk lås.</p> <p><b>Pris:</b> 1 Talisman og 1 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Magisk lås</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren rører ved "Magisk lås"-kortet og siger "Åbn Magisk lås"</p> <p><b>Effekt:</b> Den magiske lås åbnes <b>uden</b>, at den ødelægges eller opløses</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> -</p> <p><b>Husk:</b> Du kan <b>ikke</b> åbne mekaniske låse med formularen</p>

Niveau 3: Technomagi	Pris: 1/2 eller 2/1 - Talisman og Sten
<p><b>Falskt blod</b> (Kræver genstand: beholder med blod og et skriverskab)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren forvandle en dosis blod om til "falsk blod".  <b>Pris:</b> 1 Svovl, 1 Talisman og 1 dosis blod  <b>Fokus:</b> Blod Beholder  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren tag fat med en hånd om blod beholderen og sig "Falsk Blod", herefter tilføjes ordet "Falsk" til blod kortet tilhørende beholderen.  <b>Effekt:</b> Indtages det falske bold vil følgende ske for :  Vampyrer : Tager 2 i skade og bliver sløj i et par minutter  Udøde : Helbreder 1 LP  Levende: Tager 1 i skade, som var det gift  Bruges det falske blod i et ritual, som skal bruge blod, vil ritualet umiddelbart fejle.  <b>Varighed:</b> Resterende LV  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> blodet er ikke i en beholder  <b>Husk:</b> At skrive på "Falsk" på blodkortet, hvor det tydeligt kan ses og at det er kun alkymbryggen "Afsløre falskhed" der kan afsløre om blodet er falskt eller ægte.</p>
<p><b>Fjern magisk fælde</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren mærke og opløse en magisk fælde.  <b>Passiv:</b> Kasteren kan inden at have kastet formularen, mærke om der er en magisk fælde på <b>Fokus</b>, og må kigge, om der er en magisk fælde på.  <b>Pris:</b> 1 Talisman og 2 Sten <b>eller</b> 2 Talisman og 1 Sten  <b>Fokus:</b> Lås, Teltåbning, døren, kisten eller genstand  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved <b>Fokus</b> og siger "Fjern Magisk Fælde"  <b>Effekt:</b> En magisk fælde, som sidder på <b>Fokus</b>, bliver opløst uden, at kasteren tager skade.  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:-</b>  <b>Husk:</b> Kasteren ikke må bevæge genstanden, de rør ved, ellers udløses fælden.  Kasteren kan <b>ikke</b> fjerne mekaniske fælder med formularen</p>
<p><b>Ophæv formular</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren ophæve en formular, som er blevet kastet  <b>Pris:</b> 1 Talisman og 2 Sten <b>eller</b> 2 Talisman og 1 Sten  <b>Fokus:</b> Formular  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret, genstanden eller sig selv, og siger "Ophæv Formular"  <b>Effekt:</b> En eksisterende formular, som er aktive, brydes øjeblikkeligt  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Formularen, som kasteren ønsker ophævet, har beskrevet den ikke kan brydes af "Ophæv Formular"  <b>Husk:</b> Dette er <b>ikke</b> en kampformular, og kan derfor ikke bruges i kamp til at ophæve formularer. Magisk fælde er en formular, som giver varierende skade. (Se Technomagi-formular "Magisk Fælde")</p>

Niveau 4: Technomagi	Pris: 2 Talisman og 2 Sten
<p><b>Splintre</b> (Kampformular Kræver genstand: Løse Havregryn)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren frembringe en byge af magiske projektiler, som giver skade til alle som bliver ramt.  <b>Pris:</b> 2 Talisman, 2 Sten, og en håndfuld havregryn  <b>Fokus:</b> Flere Personer  <b>Håndtegn:</b> Kaste  <b>Rækkevidde:</b> Kaste  <b>Udførelse:</b> Kasteren har en håndfuld Havregryn i den ene hånd, krøller magi kortet med den anden, råber tydeligt "Splintre" og kaster havregrynene mod ofrene.  <b>Effekt:</b> Alle som bliver ramt af havregrynene, inklusiv kasteren, tager 1 i skade  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> Offeret er døende  <b>Husk:</b> Man tager 1 i skade af at blive ramt af havregrynene, ikke per havregryn man bliver ramt af.</p>
<p><b>Nulstil artefakt eller relikvie</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren midlertidigt blokerer alle effekter på et artefakt eller relikvie, sålænge kasteren rør ved artefaktet eller relikviet.  <b>Pris:</b> 2 Talisman og 2 Sten  <b>Fokus:</b> Artefakt eller relikvie  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved genstanden og siger "Nulstil " efterfulgt af "Artefakt" eller "Relikvie", alt efter hvad genstanden er.  <b>Effekt:</b> Alle effekter på Artefakten eller Relikviet <b>forsvinder</b> og det er igen bare en normal genstand  <b>Varighed:</b> 1 time eller indtil brudt  <b>Brydes af:</b> Kasteren ikke længere rør ved genstanden  <b>Immunitet:</b> -  <b>Husk:</b> Dette kan forhindre afholdelsen af ceremonier eller lignende</p>
<p><b>Sanse Mesterlighed</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren sanse en karakters mesterlighed inden for en række evner og hvad deres navn og titel er.  <b>Pris:</b> 2 Talisman og 2 Sten  <b>Fokus:</b> Enkelt Person  <b>Håndtegn:</b> Berøring  <b>Rækkevidde:</b> Berøring  <b>Udførelse:</b> Kasteren rør ved offeret og siger "Sanse Mesterlighed" efterfulgt af en evnegruppe  <b>Effekt:</b> Offeret oplyser sit LV-nummer.  Kasteren går derefter ned i Arrangørgården og får oplyst, hvor mange EP karakteren har brugt indenfor den givne evne gruppe., samt karakterens navn og titel.  <b>Varighed:</b> Øjeblikkelig  <b>Brydes af:</b> -  <b>Immunitet:</b> -  <b>Husk:</b> Evnegrupperne er en af følgende : Magi, Alkymi, kamp, Erhverv, race, tro eller kriminel. Der kan ikke blive oplyst hvilke evner en karakter har taget, og denne formular kan bruges på karakter i Forklædning</p>

Niveau 5: Technomagi	Pris: 2/3 eller 3/2 - Talisman og Sten
<p><b>Blodlås</b> (Kræver genstand: en smedelås, et skriveredskab og tappet blod fra ejeren)</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren magisk binde en lås til et offer gennem offeret blod, således at offeret er den eneste som kan åbne låsen.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Talisman og 3 Sten <b>eller</b> 3 Talisman og 2 Sten, og en Lås og et tappet blod fra offeret.</p> <p><b>Fokus:</b> Lås</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har blodbeholderen med offeret blod i den ene hånd, rør ved låsen med den anden og siger "Blodlås", og skriver offerets Karakter-nummer på Blodlåsen.</p> <p><b>Effekt ved normalt blod:</b> Blodet i beholderen er nu brugt og kortet rives over. Låsen er nu en blodlås og nølgen er <b>ikke</b> længere nok til at åbne blodlåsen. Offeret er nu ejeren af Blodlåsen, og kan åbne og låse blodlåsen ved at røre ved den. Hvis ejeren af blodlåsen dør, kan den nye ejer åbne låsen, hvilket ødelægger låsen.</p> <p><b>Effekt ved falsk blod:</b> Kasteren mister 2 LP og låsen ødelægges.</p> <p><b>Varighed:</b> Resterende LV eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Ejers tappede blod hældes over blodlåsen <b>eller</b> Evnen "Dirke låse" på niveau 5 og et blodkort fra op-dirkeren</p> <p><b>Immunitet:</b> Låsen sidder på en genstand, hvor der også er magiske fælde, Låsen er en Magisk Lås.</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren skal i stedet for et magikort, have udleveret en Blodlås af magimesteren En blodlås kan ikke sidde på en genstand med Techomagi-formularen "Magiske fælder". En blodlås kan have <b>mekaniske</b> fælder. Blodlåsen opløses, hvis Ejers blod hældes over blodlåsen, men låsen, og eventuelle mekaniske fælder, vil sidde tilbage og fungere som normalt. En ny ejer ødelægger blodlåsen, når den åbnes. <b>Effekten</b> af blodlåsen holder kun et LV, men låsen bliver ikke ødelagt af, at <b>varigheden</b> løber ud.</p>
<p><b>Modifier Artefakt</b></p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne for har kasteren mulighed for at modificere en artefakt og ændre dens eksisterende effekter, uden at skulle lave et nyt ritual.</p> <p><b>Pris:</b> 2 Talisman og 3 Sten <b>eller</b> 3 Talisman og 2 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Artefakt</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren har forberedt ændringen til artefakten, rør ved artefakten og siger "Modifier Artefakt", hvorefter de tager artefakten med op til Lad Vide og river magi kortet over.</p> <p><b>Effekt:</b> Kasteren kan få godkendt en ændring af en artefakt, uden behovet for at lavet et ritual. Ændringen kan være at: gøre artefakten svagere, men med færre negativer <b>eller</b> udskifte en negativ på en artefakt med en anden negativ. Lad Vide kan vælge at godkende eller komme med et alternativ, men der kan ikke forhandles hos Lad Vide!</p>

<b>Modifier Artefakt</b>	<p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Genstanden er ikke en artefakt</p> <p><b>Husk:</b> Der <b>skal</b> stadig være godkendelse fra Lad Vide før artefakten effekter bliver ændret og denne formular kan ikke udskifte, tilføje eller forstærke positive effekter.</p>
<p><b>Sjælekammer</b> (Kræver genstand: Sjælekammer</p>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular, kan Kasteren gemme et offers sjæl væk i en genstand, så offeret ville kunne genopstå, selv hvis deres krop skulle blive destrueret</p> <p><b>Pris:</b> 2 Talisman og 3 Sten <b>eller</b> 3 Talisman og 2 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Enkelt Person</p> <p><b>Håndtegn:</b> Berøring</p> <p><b>Rækkevidde:</b> Berøring</p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren holder sjælekammeret i en hånd, og rør ved offeret med den anden hånd, og siger i kor med offeret "Sjælekammer". Herefter udfylder Kasteren sjælekammer-kortet, med Offerets Navn og pågældende LV nr, og sætter kortet fast på sjælekammer-genstanden.</p> <p><b>Effekt:</b> Offeret sjæl er nu fastgjort i genstanden, som Kasteren skal bære på sin person og ikke kan videregive frivilligt. Sjælekammeret kan ødelægges el. destrueres, men dette sætter blot sjælen fri.</p> <p><b>Passiv effekt:</b> Dør Offeret, kan offeret og kasteren gå i GM-bunkeren sammen, hvorved Offerets karakter genopstår og sjælekammeret (kortet) destrueres</p> <p><b>Varighed:</b> Pågældende LV eller indtil brudt</p> <p><b>Brydes af:</b> Sjælekammeret ødelægges el. destrueres</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren har allerede skabt et stadig aktivt sjælekammer, Offeret har allerede haft sin sjæl i et sjælekammer dette LV, Offeret er bevidstløs eller døende, Offeret er ikke villigt til at indgå i et sjælekammer</p> <p><b>Husk:</b> At få udleveret et sjælekammer-kort, at udfylde sjælekammer kortet med offerets navn og pågældende LV nr, da passive effekt ellers er utilgængelig, at Kasteren skal bære rundt på sjælekammeret, og Kasteren kan ikke kaste formularen på sig selv.</p>



Niveau 6: Technomagi	Pris: 4/4 eller 8/8 - Talisman og Sten
<b>Transmutation</b>	<p><b>Beskrivelse:</b> Med denne formular kan kasteren transmutere komponenter, enten for at få andre komponenter eller for at få en legendarisk komponent.</p> <p><b>Pris:</b> 4 Talisman og 4 Sten <b>eller</b> 8 Talisman og 8 Sten</p> <p><b>Fokus:</b> Kasteren</p> <p><b>Håndtegn:</b> -</p> <p><b>Rækkevidde:-</b></p> <p><b>Udførelse:</b> Kasteren går op til en magimester når markedspladsen er åben, og fortæller magimesteren, at kasteren gerne vil udføre en transmutation</p> <p><b>Effekt ved 4/4:</b> Kasteren aflevere de 8 komponenter til magimesteren, og fortæller, hvilke 8 komponenter de gerne vil have i stedet. Derefter går magimesteren og kasteren over til handelshuset, aflevere de 8 komponenter og får udleveret de 8 nye komponenter.</p> <p><b>Effekt ved 8/8 :</b> Kasteren aflevere de 16 komponenter til magimesteren. Derefter går magimesteren og kasteren over til handelshuset, aflevere de 16 komponenter, hvorefter kasteren trækker 1 tilfældig legendarisk komponent.</p> <p><b>Varighed:</b> Øjeblikkelig</p> <p><b>Brydes af:</b> -</p> <p><b>Immunitet:</b> Kasteren har allerede brugt denne formular til dette LV</p> <p><b>Husk:</b> Kasteren kan kun bruge denne formular sammen med en magimester, da komponenterne skal byttes ud til noget andet.</p>

# RITUALMAGI

Denne evne giver dig mulighed for at udføre magiske ritualer, som på en eller anden måde kan bøje reglerne i forhold til at opnå særlige fordele eller gøre ting, som ikke allerede dækkes af andre evner, alkymbrygge eller formularer.

**Bemærk:** Ritualer kan **aldrig** give dig eller andre flere evnepoint, livspoint eller evner!

Når du udfører et magisk ritual, påkalder du dig Urkraften som ligger under Skovpasset. At tilgå denne mægtige kraft, kræver mere end blot at rive nogle komponenter over. Det er faktisk den mindste del af ritualet. Det vigtigste er at samle de magiske energier gennem ord og handlinger og det er derfor, at ritualmesteren deltager i ritualet for at sikre at der "gøres nok" for, at ritualet kan lykkes.

For hvert niveau du har i ritualmagi kan du gøre følgende:

- Udføre 1 ritual pr. LV.
- Medbringe op til 10 personer til at hjælpe dig med at udføre ritualet og dermed gør det mægtigere og nemmere.
- Påvirke spillet i større i grad. Dette er ikke klart defineret, men ritualmesteren vil altid vurdere hvor mange niveauer du har i ritualmagi, i forhold til om det du ønsker at ændre eller påvirke kan lade sig gøre.
- Skabe 1 artefakt sammen med en smed.
- På niveau 1 til 4 vil ændringer og konsekvenser ofte kun vare i det pågældende LV. På niveau 5 vil disse kunne blive permanente!

## Sådan udfører du et magisk ritual

Det første du bør gøre, før du ønsker at lave et magisk ritual er, at definere hvad du ønsker at ændre eller påvirke, samt definere hvilket resultat du ønsker. Så forbered dig godt på ritualet og gør det klart hvad du vil opnå med det. Du kan påvirke både personer og genstande med ritualer, men vær opmærksom på, at uanset hvad du gør, kan det have store konsekvenser. Ritualmagikere er nogle af de mægtigste karakterer i LV, da de netop kan bryde de gængse regler og med den evne følger der også et ansvar og en del forberedelse.

Ritualer handler altid om balance. Hvis du ønsker at modtage noget, skal du også give noget. Ønsker du at fjerne noget, skal du også tilføje noget andet. Det er i din forberedelse af ritualet af du selv starter med at tage højde for den slags og laver en vurdering af, hvad det du ønsker at opnå, er "værd". Pas på med ritualer der giver dig personlige fordele som ekstra liv, mere magt eller andre smålige og selvoptagede ting, som kun gavner dig selv. Ritualer skal gerne ændre på verdenen og gøre en forskel, frem for at fungere som et redskab til personlige tilstræbelser og du vil yderst sjældent kunne opnå personlige fordele gennem ritualer. De er ment til noget større.

Ritualmagi handler ikke om hvor meget man ofrer. Det handler om kreativitet, variation, underholdning, dedikation, følelser, hengivenhed og hvor "fantastisk" og unikt det er. Et ritual skal ikke stille Urkraftens "tørst" i form af ofringer af komponenter, mad og karakterer, men mere fange energierne ved taler, rim, bevægelser og gøgl. Så hold en bevægende tale, syng en fællessang, læs et digt, fortæl en historie om fantastiske bedrifter, lav et skuespil, dans omkring med vimpler, blæs noget ild, udbring en skål, vær levende og skab noget sjovt og spændende. Et loppecirkus er trods alt mere interessant end lopperne. Du behøver dog ikke at gøre alle disse ting, hver gang du laver et ritual. Nogle gange er én af tingene nok til at opnå det du ønsker.

Du er dog velkommen til at ofre hvis du mener det kan gavne, men husk at det skal være relevant og interessant i forhold til formålet af ritualet og gør det altid på en interessant og anderledes måde. Det er mere vigtigt, at du ofrer de rigtige komponenter eller personer, frem for en masse af dem. Kvalitet over kvantitet.

Dette gælder dog ikke antallet af deltagere i ritualet. Kort og godt: jo flere personer der aktivt deltager, jo større chance er der for at ritualet lykkes som ønsket og jo færre fysiske ting skal der eventuelt ofres og gøres. Det kræver dog, at alle der deltager i ritualet aktivt er med; hvis de bare står på sidelinjen og kigger på, hjælper det ingenting. Det kan også være en større hjælp hvis nogle af deltagerne, ligesom dig, har evnen ritualmagi og bruger den i forbindelse med ritualet.

Urkraften er lunefuld, så selv om du har forberedt dig godt, indøvet ordene der skal fremsiges og gjort det hele klart, så kan du ikke altid være sikker på at resultatet altid bliver som forventet. Nogle gange opnår du noget ekstra og andre gange er der konsekvenser du ikke kunne forudse. Nogle gange opnår du dit formål med ritualet på en ubevidst måde og nogle gange går det også galt. Så guldet du gerne ville "begraves" i, kan også ende med at blive din død når din hals bliver fyldt op med mønter.

**Bemærk:** Når ritualet udføres **skal** du have ritualmesteren med som observatør til ritualet! Hvis den officielle ritualmester ikke er tilstede ved ritualet, vil det **aldrig** virke!

Du finder ritualmesteren på Markedspladsen. Vedkommende laver aftaler og organiserer ritualerne med ritualmagikerne i udleveringstiderne og derfor kan ritualer ikke afvikles i disse tidsrum.

Under ritualet vil ritualmesteren løbende fortælle hvad der sker i forhold til de ting som sker og ud fra dette kan du vurdere om ritualet bevæger sig i den ønskede retning. I sidste ende er det ritualmesteren der afgør om ritualet lykkedes eller fejlede. Vedkommende vil dog advare dig i forberedelsesfasen, hvis der er ting du ikke har taget højde for og sparre med dig om dine ideer. Husk, ritualmesteren kommer ikke selv med forslag til hvad du skal gøre, men kan kun vurdere de forslag som du selv kommer med.