

Prästmirakler

Första gradens prästmirakler

Ljus
Läka lätta skador *1t6+1*
Rena mat och vatten
Skydd mot ondska *12 drag*
Upptäcka magi
Upptäcka ondska *6 drag 36 meter*

Andra gradens prästmirakler

Finna fällor
Hejda (*befria*) person
Ormtjusning
Tala med djur
Tystnad *5 meters radie*
Välsigna

Tredje gradens prästmirakler

Bota sjukdom
Bön
Finna föremål
Häva förbannelse
Ständigt ljus
Tala med döda

Druidmirakler

Första gradens druidmirakler

Finna djur
Osynlig för djur
Rena vatten
Sinkadus
Snärja
Spårlös
Spå väder
Tala med djur
Trolleld
Upptäcka magi
Upptäcka snaror

Vän med djur

Andra gradens druidmirakler

Barkskinn
Dölja
Eldfälla
Finna växter
Förhäxa däggdjur
Kröka trä
Läka lätta skador *1t6+1*
Skapa eld
Skapa vatten
Snubbel
Spela död
Värma metall

Tredje gradens druidmirakler

Bota sjukdom
Frammana insekter
Fyrverkeri
Hejda djur
Neutralisera gift
Plantväx
Skydd mot eld
Snara
Stenform
Tillkalla blix
Träd
Vattenandning

Trollformler

Första gradens trollformler

Buktaleri
Fästa dörr
Förhäxa person
Ljus
Läsa språk
Magisk missil
Skydd mot ondska *6 drag*

Sköld

Sömn

Upptäcka magi

Andra gradens trollformler

Finna föremål

Fyrverkeri

Inbillningskraft

Knacka

Magisk mun

Mörker 2 meters radie

Nät

Osynlighet

Spegelbild

Ständigt ljus

Styrka

Sväva

Tankeläsning

Trollkarlslös

Upptäcka ondska

Upptäcka osynlighet

Tredje gradens trollformler

Eldklot

Explosiva runor

Flyga

Frammana monster I

Förslag

Hejda person

Skingra magi

Klarhörsel

Klarsyn

Mörkersyn

Osynlighet, 3 meters radie

Reptrick

Sakta

Skydd mot normala projektiler

Skydd mot ondska, 3 meters radie

Skynda

Vattenandning

Illusioner

Första gradens illusioner

Dansande ljus

Dimvägg

Färgkaskad

Förändra sig

Hypnos

Hörselvilla

Inbillningskraft

Ljus

Mörker, 5 meters radie

Upptäcka illusion

Upptäcka osynlighet

Återkasta blick

Andra gradens illusioner

Avledning

Blindhet

Buktaleri

Dimmoln

Dövhet

Förbättrad inbillningskraft

Hypnotiskt mönster

Magisk mun

Osynlighet

Spegelbild

Suddighet

Upptäcka magi

Tredje gradens illusioner

Effektbeskrivningar

Avledning (*Misdirection*) **i2** Någon som använder magisk skådning eller en av *Upptäcka*-effekterna (effekter där namnet börjar på "Upptäcka") får slå ett *Viljeslag* (men spelledaren slår). Om slaget misslyckas så kan utföraren avge falsk information i den andres *Upptäcka*-effekt, utan att den andre genomsådar bluffen.

Barkskinn (*Barkskin*) **d2** Utföraren rör vid mottagaren och ger denne en brun, skrovlig och hård hud som ger +1 på pansarklassen och på alla räddningsslag, under 10 stridsrundor.

Blindhet (*Blindness*) **i2** Mottagaren måste klara ett *Reflexslag* för att inte bli helt blind. Effekten varar tills den blir borttagen. Utföraren själv kan alltid ta bort blindheten, annars kan endast *Skingra magi*, *Häva förbannelse* eller *Önskning* ta bort den. Läkemirakler och liknande som i vanliga fall botar blindhet fungerar **inte**.

Bota sjukdom (*Cure Disease*) **p3 d3** Utföraren botar en sjukdom. För vissa sjukdomar, t ex om man blivit berörd av en mumie, är detta den *enda* bot som finns.

Buktaleri (*Ventriloquism*) **m1 i2** Utföraren kan under 2 minuter per utförargrad få sin röst att komma någonstans ifrån, upp till 18 meter bort. Det syns inte på utföraren att den använder sin egen röst (men utföraren kan inte tala samtidigt).

Bön (*Prayer*) **p3** Ger alla fiender upp till 9 meter bort -1 på **alla** sina räddningsslag och attackslag under 3 stridsrundor.

Dansande ljus (*Dancing Lights*) **i1** Utföraren skapar mellan ett och fyra ljus som ser ut som fackeleldar. Ljusen svävar

som utföraren bestämmer, uppåt eller nedåt eller framåt eller runt hörn, upp till 30 meter bort. Istället för fackeleldar kan utföraren låta ljusen imitera (bara se ut som) upp till fyra irrbloss, eller en eldelementar (se dessa monster). Effekten varar i 2 minuter per utförargrad.

Dimmoln (*Fog Cloud*) **i2** Utföraren skapar ett grönaktigt stort moln (12 x 6 x 6 meter) som ser ut och rör sig utmed marken precis som ett *Mördarmoln*, men har ingen värre effekt än att skymma sikten precis som en *Dimvägg*. Molnets fart är 3 meter bort från utföraren. Effekten varar i 1 minut per utförargrad.

Dimvägg (*Wall Of Fog*) **i1** Utföraren skapar en vägg av dimma med bara en halvmeters sikt (inte ens mörkersyn ger bättre sikt). Väggen byggs upp som utföraren vill, av dimkuber med 1 meters sida: 10 dimkuber per utförargrad. Effekten varar i 3 minuter, eller om den skingras av effekten *Skingra magi*, en kraftig storm, eller effekten *Vindpust*.

Dölja (*Obscurement*) **d2** Utföraren skapar ett formbart dimmoln precis som en *Dimvägg* men med skillnaderna att effekten förflyttar sig med utföraren, att utföraren får tillgång till 5 dimkuber per utförargrad, och att effekten varar i 4 stridsrundor per utförargrad.

Dövhet (*Deafness*) **i2** Precis som *Blindhet* men mottagaren blir döv istället.

Eldfälla (*Fire Trap*) **d2** Utföraren förtrollar ett föremål att vid en senare beröring (hur lång tid senare som helst) utlösa en eldsflamma som ger beröraren 1t6 i skada (halv skada om beröraren lyckas med ett *Reflexslag*).

Eldklot (*Fireball*) **t3** Utföraren

orsakar ett exploderande eldklot (12 meter i diameter) upp till 30 meter bort. Klotet ger områdesskada: 1t6 per utförargrad.

Explosiva runor (*Explosive Runes*) **13**

Dessa runor skrivs på ett pergament eller en bok och skyddar skriften. Om någon annan än utföraren läser skriften så exploderar runorna, boken eller pergamentet förstörs, och läsaren får 4t6 i skada. Utföraren kan ta bort runorna närsomhelst. En magiker minst två grader högre än utföraren kan upptäcka runorna (50% chans) och försöka ta bort dem (75% chans, blir tärningslaget mellan 91-00 så exploderar runorna).

Finna djur (*Locate Animals*) **d1**

Utföraren finner antingen ett individuellt djur, eller alla exemplar av en viss sort, inom 10 meters radie per utförargrad.

Finna fällor (*Find Traps*) **p2**

Alla fällor (även magiska) inom 9 meter upptäcks.

Finna föremål (*Locate Object*) **p3 t2**

Om utföraren vet ganska exakt vad som söks (typ, färg, form osv.), och om föremålet finns inom räckvidden (18 m + 3 m per utförargrad), så visar effekten i vilken riktning (men inte hur långt bort) föremålet finns. Oavsett vad för slags väggar och andra hinder som finns i vägen.

Finna växter (*Locate plants*) **d2**

Utföraren nämner en växtsort och finner alla exemplar inom ett område med 30 meters diameter från utföraren.

Flyga (*Fly*) **13** Mottagaren kan flyga, med samma fart och lätthet som rörelse på marken (halva farten uppåt, dubbla farten nedåt), under 1 drag per utförargrad. När tiden är ute så avtar magin sakta, och mottagaren sjunker mjukt 40 meter per

runda under 1t10 rundor. Först därefter upphör magin helt. På samma sätt sker det om effekten blir *Skingrad*.

Frammana insekter (*Summon Insects*) **d3** Utföraren frammanar en insektsvärm av ett slag som råkar finnas i närheten. Svärmen angriper de varelser som utföraren pekar på, och ger dessa -2 på pansarklass och träffchans under 6 stridsrundor, då de bara kan anfalla med halva antalet attacker (3 attacker på 6 rundor). Effekten drabbar en varelse per utförargrad.

Frammana monster I (*Monster Summoning I*) **13** Ett drag efter det att effekten utförts framträder ett eller flera monster av första graden (spelledaren bestämmer). Monstren lyder utföraren tills de upplöses efter 6 drag, eller dör.

Fyrverkeri (*Pyrotechnics*) **d3 t2**

Utföraren frammanar under en runda ett dundrande fyrverkeri med pjäser som far upp till 45 meter bort och sprängs. Alla seende varelser inom 12 meter från explosionen får slå ett *Reflexslag*. De som misslyckas blir förblindade i 1t4 rundor.

Färgkaskad (*Color Spray*) **i1** Från utförarens fingrar strömmar klart färgade strålar som träffar mottagare upp till 9 meter bort. Alla mottagare med samma grad som utföraren eller lägre svimmar i 1t6 stridsrundor. Alla mottagare med högre grad än utföraren blir förblindade i 1t4 stridsrundor. Ett lyckat *Reflexslag* gör att en mottagare slipper effekten. Effekten drabbar upp till en varelse per utförargrad.

Fästa dörr (*Hold Portal*) **t1** Läser tillfälligt en dörr, port, fällgaller, lucka eller liknande, under 2t6 drag. Effekten *Skingra magi* upphäver fästandet, en starkt anti-magisk varelse splittrar dörren, och

effekten *Knacka* öppnar dörren.

Förbättrad inbillningskraft (*Improved Phantasmal Force*) **i2** Som effekten *Inbillningskraft* men kan dels innehålla ljud (vilket gör att räddningslaget för att slippa bli lurad görs med -2) och dels vara dödande på riktigt. Om någon skendör av illusionen måste denne nämligen klara ett *Fasthetslag* för att inte dö av skräck.

Förhäxa däggdjur (*Charm Mammals*) **d2** Som *Förhäxa person*, men fungerar på alla däggdjur (och personer), däremot inte på monster (se effekten *Förhäxa monster*).

Förhäxa monster (*Charm Monster*) Som *Förhäxa person* men fungerar på alla sorters varelser.

Förhäxa person (*Charm Person*) **i1** Förhäxar alla som kan kallas "personer" (tvåbenta, ungefär lika stora som människor osv). Den förhäxade tolkar allt som utföraren säger så välvilligt som möjligt, och vill gärna försöka lyda denne och vara honom till lags (inom rimliga gränser).

Offret måste klara ett *Viljeslag* för att slippa undan förhäxningen. En förhäxad person får försöka med ett nytt *Viljeslag* en gång i veckan för att komma ur förhäxningen (och en extra gång när utföraren gör något väldigt elakt mot den förhäxade).

Vandöda varelser och konstrukter kan inte påverkas av *Förhäxa person*.

Effekten *Skingra magi* upphäver förhäxningen.

Förslag (*Suggestion*) **i3** En mottagare som missar sitt *Viljeslag* försöker under en veckas tid att utföra förslaget (som är max en mening långt). Ett förslag som innebär död eller grov skada på mottagaren kommer att nekas i 99% av fallen (och då upphör effekten direkt).

Förändra sig (*Change Self*) **i1** Utföraren förändrar sitt utseende: blir en halvmeter kortare eller längre, hårig eller hårlös, man eller kvinna osv. (liknande vad varelsen *Dubbelgångare* kan), så länge som den man föreställer är tvåbent med upprätt gång.

Hejda djur (*Hold Animal*) **d3** Som *Hejda person* men fungerar på alla djur (även stora däggdjur som valar och elefanter), däremot inte på monster (se effekten *Hejda monster*).

Hejda monster (*Hold monster*) Som *Hejda person* men fungerar på alla sorters varelser.

Hejda person (*Hold Person*) **p2 i3** Upp till fyra personer (människoliknande varelser) blir paralyserade i 90 minuter om de inte klarar ett *Viljeslag*. Effekten upphävs av *Skingra magi*, eller av den omvända effekten *Befria person*.

Hypnos (*Hypnotism*) **i1** Som *Förslag* men för upp till sex mottagare som missar sina *Viljeslag*. Dessa kommer att försöka utföra förslaget under endast 5 minuter (inte i en veckas tid).

Hypnotiskt mönster (*Hypnotic Pattern*) **i2** Utföraren skapar ett färggrant hypnotiskt mönster i luften som försöker fascinera alla varelser inom 9 meter från utföraren. Varelserna måste klara ett *Viljeslag* för att inte fascineras. Fascinerade varelser kan inte göra något annat under den tid som mönstret pågår. Mönstret pågår så länge som utföraren koncentrerar sig.

Häva förbannelse (*Remove Curse*) **p3** Utföraren avlägsnar en förbannelse eller annan ond förtrollning. Om utföraren avlägsnar förbannelsen från ett förbannat

vapen, så blir vapnet ett vanligt vapen, inte ett förtrollat.

Hörselvilla (*Audible Glamer*) **i1**
Skapar ett ljud att stråla ut ifrån en viss plats, under 1 minut per utförargrad. Ljudet är en verklighetstrogen imitation av det som utföraren vill härma. Ljudstyrkan är som högst som 8 människor. Utförs effekten för att ge ljud åt en annars tyst illusion (t. ex. *Inbillningskraft*) så ökar trovärdigheten: räddningsslagen för att undgå att bli lurad görs med -2 på tärningen.

Inbillningskraft (*Phantasmal Force*) **i2**
Utföraren skapar en detaljerad illusion (enbart bild, inget ljud eller lukt eller känsel eller annat) upp till 18 meter bort, som varar så länge som utföraren koncentrerar sig. Illusionen kan vara mycket stor och uppta ett helt synfält.

Om en betraktare fattar misstankar kan den *misstro* illusionen och får ett *Viljeslag* (spelledaren slår tärningen i hemlighet). Om tärningsslaget lyckas så har betraktaren genomskådat illusionen. Om betraktaren också säger att illusionen är genomskådad, så får betraktarens fränder också varsitt *Viljeslag* som spelledaren slår (med +4).

Den skada som illusionen ger (t. ex. illusionen av att bli skjuten eller slagen) är illusorisk skada: man drar av livspoäng från mottagaren, och mottagaren betar sig som om skadan är verklig (till och med skendör om skadan är dödlig). Men så snart effekten upphör, eller blir genomskådad, så återställs all illusorisk skada och mottagaren vaknar upp från sin skendöd eller medvetlöshet.

Klarhörsel (*Clairaudience*) **i3**
Utföraren hör, under 1 minut per utförargrad, alla

ljud på en plats som utföraren antingen känner till väl (avstånd spelar då ingen roll), eller är uppenbar ("bakom den här dörren" t. ex.).

Klarsyn (*Clairvoyance*) **i3**
Utföraren ser under 12 drag allt som en annan varelse ser. Varelsen måste vidröras för att synen ska börja förmedlas. En ovillig varelse måste klara ett *Viljeslag* för att slippa. Djur kan inte vara ovilliga.

Knacka (*Knock*) **i2**
Effekten slår upp olåsta samt låsta dörrar, lönndörrar, *fästade* eller *trollkarlslåsta* eller på annat sätt magiskt låsta dörrar, upp till 18 meter bort.

Kröka trä (*Warp Wood*) **d2**
Skrynklar omedelbart ihop ett knippe träpinnar (t. ex. ett koger pilar) eller en grövre käpp (upp till en smal trädstams tjockled). Är käppen en del av ett vapen eller en sorts trollstav blir detta obrukbart.

Ljus (*Light*) **p1 i1 i1**
Skapar ett ljus, starkt som en fackla, som strålar från ett föremål. Varar i 6 + utförargrad drag.

Läka lätta skador **1t6+1** (*Cure Light Wounds*) **p1 d2**
Utföraren läker med handpåläggning 1t6+1 livspoäng hos mottagaren.

Läsa språk (*Read Languages*) **i1**
Utföraren förstår en kortare text skriven på ett främmande språk.

Magisk missil (*Magic Missile*) **i1**
Utföraren kan avlossa ett skott som aldrig missar sitt mål. Skottet gör 1t6 i skada, och målet får vara upp till 18 meter bort. Vid varannan ny grad får utföraren möjlighet att avlossa ytterligare ett skott per runda (2 skott vid grad 3, 3 skott vid grad 5, 4 skott vid grad 7, 5 skott vid grad 9 osv.).

Magisk mun (*Magic Mouth*) **i2 i2**
En magiskt mun ser ut som en riktig mun, och

rör sig som en riktig mun. Den kan placeras på alla sorters material och föremål (statyer, dörrar, trä, sten, vatten). Den laddas med ett talat budskap, upp till 25 ord långt, som den säger så snart dess *utlösande händelse* händer. Den utlösande händelsen kan vara vad som helst, och hur detaljerad som helst. Munnen sitter kvar, och talar varje gång händelsen händer, tills dess den blivit borttagen av utföraren, eller *skingrad*. Munnen talar i samtalston, kan inte utföra magi, och kan inte varsebli osynliga varelser.

Mördarmoln (*Cloudkill*) Utföraren skapar ett grönaktigt stort moln (12 x 6 x 6 meter) som rör sig utmed marken bort från utföraren med farten 3 meter. Molnet kan drivas runt av vind, men aldrig tillbaks mot utföraren. Vid kontakt med molnet dödas varelser av grad 4 eller lägre omedelbart. Varelser av graderna 5-8 måste klara ett *Fasthetslag* för att inte dö, medan varelser av grad 9 och uppåt inte påverkas. Effekten varar i 1 minut per utförargrad.

Mörker, 5 meters radie (*Darkness*) **i1** Som *Mörker, 2 meters radie*, fast större.

Mörker, 2 meters radie (*Darkness, 5' radius*) **i2** Utföraren skapar ett 4 meter stort klot av ogenomträngligt totalt mörker. Effekten *ljus* (även *ständig ljus*) upphäver mörkret.

Mörkersyn (*Darkvision*) **i3** Mottagaren får efter beröring förmågan att se i totalt mörker, under 1 dygn.

Neutralisera gift (*Neutralize poison*) **d3** Neutraliserar upp till 5 liter gift per grad. Om giftet är inuti någon som är ovillig att få det ogiftigt (t. ex. en giftorm) måste utföraren slå ett träffslag för att lyckas beröra mottagaren. En redan förgiftad person kan botas om man snabbt

utför denna effekt och rör vid den förgiftade.

Nät (*Web*) **i2** Utföraren skapar ett klibbigt stort spindelnät 9 meter bort. Området är upp till 3x3x6 meter stort. Nätet är brännbart men tar några drag att bränna upp. En jätte sliter sig igenom nätet på 2 drag, för mindre varelser tar det längre tid. Ett brinnande svärd hugger sig igenom nätet på ett drag. Nätet försvinner av sig själv efter 8 timmar.

Osynlig för djur (*Invisibility to animals*) **d1**

Osynlighet (*Invisibility*) **i2 i2** Utföraren gör sig (eller någon annan inom synhåll) osynlig så länge den vill, eller fram till dess den osynlige attackerar eller på annat sätt ger sig till känna.

Osynlighet, 3 meters radie **i3** Utföraren samt alla inom 3 meters radie blir osynliga, på samma sätt som med *Osynlighet*. Om någon av de osynliga attackerar eller ger sig till känna, så blir alla synliga.

Ormtjusning (*Snake Charm*) **p2** Utföraren tjusar ormar (så att de inte anfäller) under 1t4 drag. Ormarna får högst ha lika många sammanlagda livstärningar som utföraren har grader. Effekten kräver koncentration under hela den tiden.

Plantväx (*Plant Growth*) **d3** bla bla

Rena vatten (*Purify Water*) **d1** Utföraren kan rena (göra till helt rent vatten) 15 liter vätska per utförargrad, oavsett hur förgiftad eller smutsig vätskan är. Magiska elixir förlorar sin magi, och gift förlorar sin giftighet.

Rena mat och dryck (*Purify Food & Drink*) **p1** Renar mat och vatten som annars är nedsmutsad eller förgiftad. Ett utförande räcker till 12 dagsransoner.

Reptrick (*Rope Trick*) t3 Utföraren får ett upp till nio meter långt rep att stå rakt upp och försvinna upp till en osynlig hylla i en annan dimension. Sex personer kan klättra upp och gömma sig på denna hylla och dra upp repet efter sig. Om de inte klättrat ner inom 2 drag per utförargrad så försvinner hyllan och alla ramlar ner.

Sakta (*Slow*) t3 Mottagaren (inom 72 meter) gör allting hälften så snabbt och får -2 på träffchans och -2 på pansarklass. Effekten av *Skynda* motverkar effekten av *Sakta*. Som mest kan två *Sakta* vara verksamma samtidigt (-4). Effekten varar i 3 drag.

Sinkadus (*Shilleaigh*) d1 Utföraren förvandlar en käpp (eller stav eller klubba) av trä till ett magiskt vapen med +1 på träffchansen och som ger 2t4 i skada. Förtrollningen varar i en stridsrunda per utförargrad.

Skapa eld (*Produce Flames*) d2 bla bla

Skapa vatten (*Create Water*) d2 bla bla

Skingra magi (*Dispel Magic*) t3 Formler och andra magiska effekter inom 6 meter från utföraren, utförda av någon som inte är av högre grad än utföraren, upphör omedelbart. För effekter utförda av någon med högre grad är risken att misslyckas 5% för varje gradskillnad (om skingraren är av grad 7 och den ursprungliga utföraren är av grad 9, blir risken för skingraren att misslyckas 10%). Effekten påverkar inte magiska föremål.

Skydd mot eld (*Protection from Fire*) d3 bla bla

Skydd mot normala projektiler (*Protection from Normal Missiles*) t3 Mottagaren (en enda varelse som utföraren måste

beröra) blir under 12 drag fullständigt skyddad mot alla icke-magiska projektiler. Dessa lägger sig prydligt vid mottagarens fötter och sida.

Skydd mot ondska (*Protection from Evil*) p1 Utföraren får +1 på alla räddningsslag och på pansarklass mot anfall som kommer från onda varelser. Pågår i 1 drag per utförargrad.

Skydd mot ondska, 6 drag t1 Som *Skydd mot ondska* fast pågår alltid i 6 drag.

Skydd mot ondska, 3 meters radie t3 Som *Skydd mot ondska* fast skyddar utföraren samt alla som står inom 3 meter från denne.

Skynda (*Haste*) t3 Mottagaren (inom 72 meter) gör allting dubbelt så snabbt och får +2 på träffchans och +2 på pansarklass. Effekten av *Sakta* motverkar effekten av *Skynda*. Som mest kan två *Skynda* vara verksamma samtidigt (+4). Effekten varar i 3 drag.

Sköld (*Shield*) t1 Utföraren får under 5 rundor per utförargrad en osynlig sköld framför sig. Skölden upphäver alla *magiska missiler*, och ger pansarklass 17 mot alla andra attacker (eller +1 på räddningsslag, om det är en attack med räddningsslag, och den kommer framifrån). Utföraren kan flytta skölden runt eller med sig.

Snara (*Snare*) d3 bla bla

Snubbel (*Trip*) d2 bla bla

Snärja (*Entangle*) d1 Utföraren får alla grenar och buskar och allt gräs inom 15 meter att under 1 drag snärja alla angripare så att deras fart sänks till hälften.

Spegelbild (*Mirror Image*) t2 i2 Utföraren skapar 1t4 kopior av sig själv, vilket förvirrar motståndare (vem är den

riktige?). Kopiorna beter sig som originalet. Attackeras en kopia försvinner den, men de övriga förblir. Ostörda varar kopiorna i 6 drag.

Spela död (*Feign Dead*) d2 bla bla

Spårlös (*Pass Without Trace*) d1 Utföraren kan för varje utförargrad ge en varelse förmågan att röra sig spår- och doftlöst genom all slags terräng (även snö och lera) under 1 drag. Utföraren väljer hur detta kombineras: en utförare av grad 2 kan ge två mottagare *spårlös* under 1 drag, eller göra en mottagare *spårlös* under 2 drag, och så vidare.

Spå väder (*Predict Weather*) d1 Utföraren kan förutsäga vädret 2 timmar per utförargrad i förväg, inom ett område med 5 km radie från utföraren.

Stenform (*Stone Shape*) d3 bla bla

Ständigt ljus (*Continual Light*) p3 t2 Som *ljus* men lyser med 36 meters radie, ända tills det släcks av utföraren, eller *skingras*, eller när ett år har gått.

Styrka (*Strength*) t2 Utföraren rör vid en mottagare och ger denne 1t6 poäng mer Styrka under 8 timmar.

Suddighet (*Blur*) i2 bla bla

Sväva (*Levitate*) t2 Utföraren kan sväva rakt uppåt eller nedåt, som den vill, under 6 drag + 1 drag per utförargrad. Hastigheten är 1 meter per stridsrunda, och bärförmågan likadan som på marken.

Sömn (*Sleep*) t1 Utföraren utser en plats upp till 27 meter bort. Alla varelser med 4 grader eller lägre, inom 9 meters radie från platsen, måste klara ett *Viljeslag* eller bli sövda i 2t6-1 rundor. Oljud väcker dem inte, däremot kraftiga rusknningar eller stark smärta; eller effekten *Skingra magi*.

Vandöda varelser och konstrukter kan inte påverkas av *Sömn*.

Tala med djur (*Speak with Animals*) p2 d1 Utföraren nämner ett djurslag. Under 1 timme därefter kan utföraren tala med alla exemplar av det djuret.

Tala med döda (*Speak with Dead*) p3 Utföraren kan ställa lika många frågor till en död person (åtminstone en bit av kroppen måste man ha i närheten) som utföraren har grader.

Tankeläsning (*E. S. P.*) t2 Utföraren kan under en minut per utförargrad läsa varelsers tankar (inte vandöda varelser). Enklare livsformer har enkla tankar. Ovilliga och intelligenta varelser måste klara ett *Viljeslag* för att slippa få sina tankar lästa.

Tillkalla blix (*Call Lightning*) d3 bla bla

Trolleld (*Fairie Fire*) d1 Trolleld ser ut som ett skimmer runt en varelses konturer (liknande mareld). Den kan användas för att synliggöra osynliga varelser. Effekten räcker till en medelstor varelser per utförargrad (eller två små, eller en halv stor). Mottagarna måste befinna sig inom 10 meter från utföraren. Effekten varar i 1 drag (även om mottagarna avlägsnar sig från utföraren).

Trollkarlslås (*Wizard Lock*) t2 Denna effekt, lagd på en dörr, eller en kista (eller något annat som kan öppnas och stängas) låser detta totalt. Trollkarlslåset kan slås upp (1-2 på 1t20 justerat för Styrka), eller så kan magin *Skingras*. Detta förstör låset. Effekten *Knacka* låser upp (men förstör inte) låset under 1 drag. En magiker som är fyra grader högre än utföraren kan öppna låset utan att bry sig om det (men låset

förblir lika låst för alla andra).

Träd (*Tree*) **d3** bla bla

Tystnad, 5 meters radie (*Silence 15' radius*) **p2** Inom ett klot med 5 meters radie (med mittpunkten upp till 36 meter bort) blir det totalt tyst under 2 minuter per utförargrad. Inga ljud hörs i klotet, inga ljud kommer in i klotet, och inga ljud kommer ut från klotet. Detta omöjliggör bland annat trollformler och mirakler.

Upptäcka illusion (*Detect Illusion*) **i1**
bla bla

Upptäcka magi (*Detect Magic*) **p1 d1**
t1 i2 Avslöjar om en plats, ett ting eller en person har blivit förtrollat. Kan användas för att se om en dörr blivit "fästad", någon blivit förhäxad, eller om ett föremål är magiskt.

Upptäcka ondska (*Detect Evil*) **p1 t2**
Upptäcker onda avsikter hos varelser, eller onda förtrollningar. Däremot är inte vanliga föremål (t ex gift eller vapen) onda i sig, och kan inte upptäckas som onda.

Upptäcka osynlighet (*Detect Invisibility*) **t2** Under 1 minut per utförargrad kan utföraren se alla osynliga varelser och föremål inom 3 meters radie. Även varelser och föremål i astralvärlden syns.

Upptäcka snaror (*Detect Snares*) **d1**
Utföraren upptäcker alla snaror och naturligt byggda fällor (fånggropar osv.) inom 10 meter. Effekten varar i 4 stridsrundor per utförargrad.

Vattenandning (*Water Breathing*) **d3**
t3 Under 1 timme per utförargrad kan mottagaren, efter beröring, andas obehindrat under vatten (men kan fortfarande andas luft om det skulle behövas).

Vindpust (*Gust of Wind*) Utföraren

skapar en mycket stark vindpust (i valfri riktning) som blåser ut ljus och facklor, har chans att blåsa ut lyktor, blåser omkull små varelser och blåser omkull människostora varelser som missar ett *Reflexslag*. Vindpusten blåser 3 meter per utförargrad.

Välsigna (*Bless*) **p2** En varelse per utförargrad får efter beröring +1 på träffchans och stridsmoral. Kan inte ges åt dem som redan är engagerade i närstrid.

Vän med djur (*Animal Friendship*) **d1**
bla bla

Värma metall (*Heat Metal*) **d2** bla bla

Återkasta blick (*Gaze Reflection*) **i1**
bla bla

Effektöversättningar

Animal Friendship - *Vän med djur*
Audible Glamer - *Hörselvilla*
Barkskin . *Barkskinn*
Bless - *Välsigna*
Blindness - *Blindhet*
Blur - *Suddighet*
Call Lightning - *Tillkalla blix*
Change Self - *Förändra sig*
Charm Mammal - *Förhäxa däggdjur*
Charm Person - *Förhäxa person*
Clairaudience - *Klarhörse*
Clairvoyance - *Klarsyn*
Cloudkill - *Mördarmoln*
Color Spray - *Färgkaskad*
Continual Light - *Ständigt ljus*
Create Water - *Skapa vatten*
Cure Disease - *Bota sjukdom*
Cure Light Wounds - *Läka lätta skador*
Dancing Lights - *Dansande ljus*
Darkness - *Mörker, 5 meters radie*
Darkness, 5' radius - *Mörker, 2 m. radie*
Darkvision - *Mörkersyn*
Deafness - *Dövhet*
Detect Evil - *Upptäcka ondska*
Detect Illusion - *Upptäcka illusion*
Detect Invisibility - *Upptäcka osynlighet*
Detect Magic - *Upptäcka magi*
Detect Snares - *Upptäcka snaror*
Dispel Magic - *Skingra magi*
Entangle - *Snärja*
E. S. P. - *Tankeläsning*
Explosive Runes - *Explosiva runor*
Fairie Fire - *Trolleld*
Feign Dead - *Spela död*
Find Traps - *Finna fällor*
Fireball - *Eldklot*
Fire Trap - *Eldfälla*
Fog Cloud - *Dimmoln*
Fly - *Flyga*
Gaze Reflection - *Återkasta blick*

Gust of Wind - *Vindpust*
Haste - *Skynda*
Heat Metal - *Värma metall*
Hold Animal - *Hejda djur*
Hold Person - *Hejda person*
Hold Portal - *Fästa dörr*
Hypnotic Pattern - *Hypnotiskt mönster*
Hypnotism - *Hypnos*
Improved Phant. Force - *Förb. inb.-kraft*
Invisibility - *Osynlighet*
Invisibility to Animals - *Osynlig för djur*
Knock - *Knacka*
Levitate - *Sväva*
Light - *Ljus*
Locate Animals - *Finna djur*
Locate Object - *Finna föremål*
Locate Plants - *Finna växter*
Magic Missile - *Magisk missil*
Magic Mouth - *Magisk mun*
Mirror Image - *Spegelbild*
Misdirection - *Avledning*
Monster Summ. I - *Frammana monst. I*
Neutralize Poison - *Neutralisera gift*
Obscurement - *Dölja*
Pass Without Trace - *Spårlös*
Phantasmal Force - *Inbillningskraft*
Plant Growth - *Plantväx*
Prayer - *Bön*
Predict Weather - *Spå väder*
Produce Flame - *Skapa eld*
Protection from Evil - *Skydd mot ondska*
Protection from Fire - *Skydd mot eld*
Prot. Norm. Missil. - *Sk. m. normala projek.*
Purify Food & Drink - *Rena mat & dryck*
Purify Water - *Rena vatten*
Pyrotechnics - *Fyrverkeri*
Read Languages - *Läsa språk*
Remove Curse - *Häva förbannelse*
Rope Trick - *Reptrick*
Shield - *Sköld*
Shilleaigh - *Sinkadus*
Silence, 15' radius - *Tystnad, 5 m. radie*
Sleep - *Sömn*

Slow - *Sakta*
Snake Charm - *Ormtjusning*
Snare - *Snara*
Speak w. Animals - *Tala med djur*
Speak with Dead - *Tala med döda*
Stone Shape - *Stenform*
Strength - *Styrka*
Suggestion - *Förslag*
Summon Insects - *Frammana insekter*
Tree - *Träd*
Trip - *Snubbel*
Ventriloquism - *Buktaleri*
Wall Of Fog - *Dimvägg*
Warp Wood - *Kröka trä*
Water Breathing - *Vattenandning*
Web - *Nät*
Wizard Lock - *Trollkarlslås*

OPEN GAME LICENSE: Dunkel & Drakar is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Designation of Open Game Content: The entire text (except the Open Game License) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A: The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are

contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. *COPYRIGHT NOTICE*: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Dunkel & Drakar Copyright © 2007 Ola Berg och Robert Nordberg.