



Kapitel 10:

Besvärjelser

Det här kapitlet innehåller en del olika besvärjelser och beskrivningar av dessa. Observera att besvärjelserna inte är begränsade till de som står i det här kapitlet – det är inga som helst problem att modifiera existerande besvärjelser eller skapa nya. Regler för hur man bygger nya besvärjelser står i kapitlet Trolldom.

Varje besvärjelse är ett litet konstverk i sig. Det är fortfarande möjligt att improvisera besvärjelser, och man kan alltid utgå från en redan existerande eller en som man har hört om. Man behöver inte ens fasta besvärjelser och man ska inte underskatta möjligheten att bygga egna besvärjelser. Tvärtom är många av besvärjelserna här "formaliserade" versioner av sådana som har improviserats fram under speltest.

"TAUT, TAUT, ROUND ABOUT
YOUR CALLOW LIFE IN DISMAY
RENTUM OSCULUM TORMENTUM
A DECADE TWICE OVER A DAY"
– THE WARLOCK

Blåsa Upp Sigillet

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 5

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/person

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Med denna besvärjelse kan häxan öppna ett sigill på ett sådant sätt att sigillet inte bryts. Det är sedan enkelt att försluta det igen senare med en annan besvärjelse eller lite värme, och ingen kommer någonsin märka att brevet varit öppnat.

Bryta Jaktlyckan

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 7

Svårighet: 13

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Vakt, Fördröjd: Handling

Krav: Mistelkvist (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen aktiveras när mistelkvisten bryts; resultatet blir att om besvärjelsen går igång så ökar offrets svårighet för alla former av jakt med +6, även jakt på personer.

Bävermannens Hämnad

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav: Bäverhår och mögel, köksredskap.

Effekt: Bäverhåren bränns och ingredienserna males samman till pulver som offret får intaga på något lämpligt sätt. Pulvret ger då offret en otäck bakfylla. För mycket av det är dock dödligt.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Vakt

Skråma: Bakfull -1

Skada: Bakfull -2

Allvarlig Skada: Bakfull -4

Allvarlig Skada +10: Livshotande.

Bävermannens Död

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 4

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav: Källvatten, blåbär (ingredienser), kokkärl (verktyg)

Effekt: Häxan kokar ihop en sval, blåbärssoppeliknande dryck som botar baksmälla.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Vakt

Skråma: Bakfull blir 1 poäng bättre.

Skada: Bakfull blir 2 poäng bättre.

Allvarlig Skada: Bakfull blir 4 poäng bättre.

Allvarlig Skada +10: Bakfull försvinner, men offret får också Hyperaktiv +4.

De Dödas Röst

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 11

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Cirkel

Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Kroppen eller graven för den man vill kontakta (verktyg), mistel (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen måste utföras vid midnatt över den dödes kropp eller grav. För att besvärjelsen ska fungera krävs en mistel som betalning. Endast osaliga eller fördömda kan återkallas med denna besvärjelse; de som befinner sig i himlen kan aldrig fås att tala med denna besvärjelse. Lyckas besvärjelsen kommer den dödes själ att besöka cirkeln under en minut med början på själva tolvslaget och svarar där på alla frågor, dock i väldigt kryptisk form.

De Läkande Sårens Välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/personlig

Tid Att Kasta: Glas

Krav: Vitmossa, en vit linneduk, rent källvatten (ingredienser)

Effekt: Besvärjelsen förkortar helt enkelt läkeperioden. Läketiden minskar med en dag för en Skada eller en vecka för en Allvarlig Skada och sårinfektioner blir helt omöjliga. Besvärjelsen är så uttröttande att den endast kan användas en gång per dag.

Det Illuminerade Fängelset

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 14

Svårighet: 17

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Nära/Personlig

Tid Att Kasta: Glas

Krav: En målning eller annan illustration (verktyg)

Effekt: Besvärjelsen tvingar in offret i målningen som blir en del av det. Under det år som han är fängslad i målningen kan han inte göra något med världen utanför målningen. De enda han kan kommunicera med över huvud taget är personer i målningen, och vanliga personer som bara är ditmålade (och inte introllade) fungerar bara som statyer i offrets lilla värld.

Omgivningen kan se att det är något fel med målningen, men kan inte sätta fingret på vad.

Djurets lånade tunga

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 10

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Tungan från det djur vars språk man vill tala (ingrediens).

Effekt: Efter lämplig tillagning (i samband med besvärjandet) sväljer häxan tungan och får på så sätt egenskapen Tala Med Djur +2 och skickligheten i det djurspråk djuret med tungan talade till +6.

En annan väg

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 5

Svårighet: 10



Varaktighet: Cirkel
Räckvidd: Cirkel
Tid Att Kasta: Cirkel
Krav: Kalk, krita eller liknande.

Effekt: Häxan ritar upp en cirkel på väggen som av sig själv blir svagt lysande. Väggen inuti cirkeln (upp till en halvmeter tjock) försvinner så länge som cirkeln är obruten.

Fenellas Lilla Groda

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 3
Svårighet: 11
Varaktighet: Omedelbar
Räckvidd: Nära/Personlig
Tid Att Kasta: Handling
Krav: –

Effekt: Besvärjelsen tar fram en illusion av en liten kväkande groda i klara färger som är så iögonenfallande i sitt utseende och sitt läte att offret blir fruktansvärt distraherat. Han får –6 på nästa handling. Omgivningen kan se hur offret komplett tvärstannar och stirrar på den lilla grodan.

Gå igenom ridån

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 4
Svårighet: 13
Varaktighet: Omedelbar
Räckvidd: Personlig/Personlig
Tid Att Kasta: Minut

Krav: Älvabod +4, inga helgade föremål i närheten (inom avståndet Nära).

Effekt: Älvan går helt enkelt över till Älvalandet, eller tar sig tillbaka till den verkliga världen från Älvalandet.

Det finns en variant som är tillgänglig för häxor eller personer med Älvabod lägre än +4. Den tillhör antingen Älvamagin eller Häxkonst och kräver en älvring eller stencirkel för att fungera. Alla andra värden är de samma. Dessutom är den enkelriktad – väl inne kan man inte ta sig ut med samma besvärjelse. Ska man tillbaka måste man hitta en port eller utgång eller få hjälp.

Hemligheternas mask

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 4
Svårighet: 9
Varaktighet: Dugn
Räckvidd: Personlig/Synhåll
Tid Att Kasta: Minut
Krav: –

Effekt: Denna lilla älvabesvärjelse gör att besvärjaren ser helt normal ut. Oavsett vad omgivningen gör kan de inte komma på att det är något ovanligt med

älvan – hon är helt normal och helt mänsklig. Den är utmärkt att använda om man vill dölja underliga utseenden och annat.

Håll Där!

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 3
Svårighet: 13
Varaktighet: Koncentration
Räckvidd: Nära/Personlig
Tid Att Kasta: Handling
Krav: En näve salt

Effekt: Besvärjelsen ger en person egenskapen Stoppad –4 när man kastar saltet i dennes väg. Om inte offret lyckas med ett slag för egenskapen Stoppad med svårighet lika med häxans slag så kan offret inte fortsätta åt det hållet som han var på väg åt. Om offret stod still kan offret inte närma sig häxan. I båda fallen kan man förflytta sig åt något annat håll än det som man är Stoppad åt – sidled och bakåt går alldeles utmärkt.

Häck väck vällingsäck,

Du ska bli en våt fläck

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 13
Svårighet: 15
Varaktighet: Dugn
Räckvidd: Nära/personlig
Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Slem från grodor, vatten från en mörk skogstjärn (ingredienser)

Effekt: En blandning av slem och vatten stänks över offret, samtidigt som man går runt och mässar besvärjelsen. Efter ett varv blir offret slött och svettigt, efter två varv börjar han synbart smälta och när det tredje varvet är fullbordat är offret förvandlat till en slemmig pöl. En varm dag i solljuset torkar ut pölen till ingenting och en vinternatt fryser pölen till is. I båda fallen dör offret. Skulle pölen torkas upp och förvaras i en hink på ett sådant ställe att den varken fryser eller torkar är det dock troligt att offret överlever. Att stänka helgat vatten i pölen motverkar omedelbart effekten.

Här Upp och Här Ut

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 3
Svårighet: 11
Varaktighet: Soluppgång/nedgång
Räckvidd: Beröring/Personlig
Tid Att Kasta: Glas, Fördröjd: Runda

Krav: En rönnkvast, ett kök (verket), svinfett, mistel, flugsvamp, belladonna (ingredienser)

Effekt: Häxan brygger en salva som används för att smeta in rönnkvasten med, som då får flygförmåga som en galopperande häst (motsvarar Flygförmåga +9). Dock får ingenting annat än häxan nudda kvasten så fort

kvasten är insmetad, inte marken, inte någon annan och inte ens hennes kläder. Skulle kvasten bli berörd av någon annan eller något annat än häxan så bryts omedelbart flygförmågan. I förekommande fall kan fallet bli ganska otrevligt.

Häxljus

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: runda

Krav: Röksvamp, stark alkoholhaltig dryck, någondera av lysmaskar, eldflugor eller mareld (ingredienser), mortel, kittel (verktyg)

Effekt: Svampen torkas och krossas, blandas med marelden (eller vad det nu är som används) till ett pulver som blandas med spriten. Besvärjelsen aktiveras genom att man håller ut blandningen över handen och blåser på den. Den skapar en stillsamt fladdrande och onaturligt orangefärgad låga runt om handen som lyser med ett stilla varmt sken som har ungefär samma upplysningsförmåga som en fackla. Häxluset lämnar en mystisk efterglöd i luften som är helt ofarlig.

Till skillnad från Älvaljus är det här "riktig" eld och kan alltså antända och skada personer och föremål, häxan undantagen (dock kan hennes kläder och tillhörigheter skadas). Skadeeffekten är lika med den som står upplisted för facklor i Stridskapitlet och drabbar allt som häxan nuddar med handen.

Effekten är inte beroende av koncentration, så det går inte att släcka elden genom att sluta att koncentrera sig på den. Däremot går det utmärkt att kväva häxluset med en filt eller släcka det i vanligt vatten.

Kalla Storm och Vind

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 13

Svårighet: 15

Varaktighet: En vakt

Räckvidd: Personlig/Grevskap

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En invigd trollstav (verktyg)

Effekt: En riktigt rejäl storm blåser upp och härjar i grevskapet. Efter ungefär fyra timmar lugnar stormen ner sig, men fram tills dess får alla personer som befinner sig utomhus -6 på alla sina handlingar på grund av vinden, regnet och åskvädret.

Lånta Fjäderar

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 6

Svårighet: 11

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En komplett päls/fjäderdräkt/skinn från det djur man vill byta form till (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen låter rollpersonen byta skepnad till ett djur, komplett med djurets alla egenskaper och sinnen. Förvandlingen är tämligen smärtsam och innebär bland annat att man ska få rätt storlek och att ben och leder måste omformas. Det innebär att man får 6 poäng Omtöckning på grund av smärtan. Vidare får man även till viss del djurets instinkter. Som tur är kan man fortfarande tala.

Mara Mara Minne

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 11

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Salt (ingrediens)

Effekt: Häxan strör saltet längs med rummets väggar i det att hon mässar "Mara mara minne, du skall ej bli här inne, förr'n du räknat träd i skog, fisk i flod och Guds ord." Resultatet är att rummet inte kan besökas av maror och andra nattliga oknytt under natten. Således sover alla personer i rummet lugnt och ostört och utan mardrömmar.

Midsommardans för Surdegen

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 6

Varaktighet: År

Räckvidd: Personlig/Beröring

Tid Att Kasta: Vakt

Krav: Midsommarnatt, ett lakan, inga kläder

Effekt: Besvärjelsen drar lite livskraft ur daggen från midsommaraftonens natt och överför den till surdegen. Daggen samlas upp genom att dansa utomhus en midsommarnatt iförd endast ett lakan. Resultatet är hur som helst att man får +6 på alla slag för Jordbruk under året.

Midsommarnattens Välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav:

Effekt: "Offret" får en modifikation på +8 på svårigheten när man slår för att se om kvinnan blir gravid eller inte – det blir alltså svårare att bli med barn. Detta förutsätter att man använder ett tärningsslag vid varje tillfälle.

Missstagens Åtgärdare

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen tar bort egenskapen Gravid upp till -2 – fostret följer sedan med ut i en ovanligt kraftig ”månadsblödning”. Inga andra bieffekter uppstår.

Mjölkhare

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En mjölkhare, bjära, puke eller strumpeband (verktyg), en ko att mjölka (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen låter en mjölka grannens kor utan att vara närvarande. Det enda sättet att stoppa besvärjelsen är att sätta en skälla på kon. Man kan mjölka ungefär en liter ur en ko, därefter börjar man dra blod.

En elakare variant av besvärjelsen låter häxan stjåla en moders bröstmjölk. Denna elakare variant kan också användas för att skada – det krävs en halvminut för att tömma mjölken, en minut till för att dra så mycket blod att det motsvarar en Skada, två minuter till för att dra så mycket blod att det motsvarar en Allvarlig Skada och ytterligare tre minuter för att tömma offret på blod och därmed döda henne. Från det att offret börjar få skador upplever hon fasansfulla bröstsmärtor och det blöder ur bröstvårtorna.

Mörka vägg

Tradition: Älvmagi

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Älvan skapar en mur av mörker på max sex gånger sex meter, genom vilket inget ljus kan komma utom möjligen Häxljus eller Älvaljus (se dessa besvärjelser).

Orsa Forsa Forsma

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 2

Svårighet: 12

Varaktighet: Dygn

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Glas, Fördröjd: runda

Krav: Något som den tilltänkta ska konsumera, blod, svett eller hår från båda, ett normalt kök

Effekt: Detta är grundvarianten för alla kärleksbesvärjelser. Den kräver en bit av både offret och den som offret är tänkt att bli förälskad i, samt något som på ett eller annat sätt konsumeras. I vissa varianter går det till och med bra med specialtillverkade ljus som båda andas in.

Effekten är oftast densamma; under ett dygn tänds en passion hos offret som gör att den tilltänkta får +6 på alla försök att förföra eller kurtisera offret. Det stackars offret kan helt enkelt inte stå emot de varma känslor som strömmar genom henne.

Packa Pappas Kappsäck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En invigd trollstav, en kappsäck, säck, ränsel eller väska (verktyg)

Effekt: Alla lösa föremål som står nära häxan svävar upp i luften och krymper samtidigt som de försvinner ner i väskan eller säcken. Ett stort föremål (till exempel möbler) eller tio små saker (husgeråd, kläder med mera) försvinner ner i väskan varje runda så länge som häxan viftar takten med staven. Om häxan tappar koncentrationen far inga föremål ner i väskan den rundan. Ett normalt vardagsrum går att packa ner i en väska utan problem – den väger som om den vore fullstoppad med prylar men inte mer (ca 20-40 pund eller så), oavsett hur mycket man stoppar i.

Rida på Djurets Sinne

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen låter en häxa använda ett djurs sinne. Hon ser, hör och luktar precis vad djuret ifråga ser, hör och luktar. Detta kräver en så omfattande koncentration att häxan inte kan göra annat än att sitta still och koncentrera sig. Hon kan kontrollera djuret till viss del, i form av att få det att gå dit hon vill eller titta dit hon vill. Det är ingen perfekt kontroll – djuret är fortfarande tämligen självständigt.

Sinnen bort

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 30

Svårighet: 20

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Det här är en tämligen grym förbannelse, som endast de mäktigaste av älvafolken har lärt sig. Den ger helt enkelt offret Stum -4, Blind -4 och Döv -4 för tid och evighet.

Skriet till Vildmarken

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Djurlära +4 (skicklighet), lockpipa (verktyg)

Effekt: Besvärjelsen gör att ett stort antal smådjur sätter fart mot häxan för att hjälpa henne. Exakt vilka smådjur som kommer beror lite på häxans läggning – en elak häxa drar förmodligen till sig mer spindlar, fladdermöss och andra kryp, medan en god häxa mer drar till sig kaniner, skogsmöss och andra smågulliga djur

Skärpta Sinnen

Tradition: Häxkonst, Älvamagi, Alkemi

Kostnad: 2

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Handling

Krav: En bit från det djur vars sinne man vill låna (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen lånar ett sinne från ett djur; exakt vilket djur avgör vilket sinne som skärps. En hartass ökar hörseln, en pälstuss från en varg ökar luktsinnet, fjädrar från en hök skärper synen, en ormtunga förbättrar smaken och kattmorrhår ökar känseln. Med lite fantasi kan man få fantastiska resultat – fladdermusöron gör det möjligt att använda ekopejling, det vill säga att lyssna efter ekon och gå efter dessa, och flugor gör det möjligt att se rörelser mycket bättre. Resultatet är hur som helst att en lämplig egenskap som motsvarar ett sinne ökas med +4.

Skamklipp

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Runda

Krav: Hårlock från offret

Effekt: Häxan håller upp en lock av offrets hår och antänder det med ett enkelt besvärjande. Offrets kvarvarande hår börjar då omedelbart falla av. Efter två dagar har allt hår fallit av från offret (och vi menar verkligen *allt* hår) som då får egenskapen Skamklipp – 2 – en tämligen elak dålig egenskap, då skamklippning är straffet för allehanda förseelser, bland annat prostitution och osedligt beteende, och således bör betraktas som ett mycket dåligt rykte. Därefter börjar håret långsamt växa ut igen.

Den enda positiva bieffekten av besvärjelsen är att man blir av med generande hårväxt.

Smarta Husgeråd

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Ett typiskt kök (verktyg)

Effekt: Resultatet av besvärjelsen blir att alla husgeråd i rummet förtrollas och börjar agera som om de vore intelligenta. De kan röra på sig och passar upp på alla personer i rummet. De kan inte tala och ignorerar alla order som inte rör de enskilda husgerådens speciella område. Exempelvis kan en slev endast servera eller röra om i en gryta, en tillbringare kan bara hålla upp vätska i en mugg, en kniv kan bara skära upp och samarbeta med en gaffel för att lägga upp maten, en kvast sopar golvet, och så vidare.

Besvärjelsen har två effekter som är av intresse. En person som ser husgeråden i aktion lär få panik (ett slag för Viljestark eller motsvarande med svårighet 6 är lagom, om slaget misslyckas får personen ifråga panik) och antingen fly eller slå vilt omkring sig. Den andra effekten är att det går mycket snabbare att sköta hushållssysslorna.

Snipp snapp snut,

där tog spåret slut

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen används huvudsakligen när en häxa eller älva är jagad. När besvärjelsen aktiveras försvinner så gott som alla spår av häxan, inklusive luktspår. Häxan skulle kunna rusa genom buskar utan att så mycket som bryta en kvist. Regelmässigt får alla förföljare –12 på alla sina slag för att Spåra eller på annat sätt spåra häxan. Detta gäller även hundar.

Sopa Storm

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Nära/Nära

Tid Att Kasta: Handling

Krav: En kvast

Effekt: Häxan sopar med kvasten upp en rejäl stormvind som kan blåsa vem som helst bort från henne. Så länge som hon håller på att sopa kraftfullt kan hon effektivt blåsa bort alla personer i sin närhet. Stormvindarna kan riktas mot vem som helst inom radien Nära.

För att avgöra om någon blåses bort slår man ett slag för lämplig egenskap, exempelvis Stor, Liten, omvänd Fet eller något liknande; svårigheten är lika med häxans slag för att aktivera besvärjelsen plus fyra. Om den bortblåste misslyckas med sitt slag får han iväg till den yttre gränsen för stormvindarna, femtio fot bort. Lyckas han kan han stå kvar, och ett perfekt slag innebär att han faktiskt till och med kan ta sig närmare.

Stanna Oxen

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Oxens seldon ska inte vara av ronn

Effekt: Besvärjelsen får en oxe att tvärvägra att flytta på sig. Hur mycket man än försöker kommer oxen inte rubba sig en tum förrän solen går upp eller ner nästa gång.

Spådom

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Nära/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Något att spå i, till exempel aska, eld, vatten, handflator et cetera

Effekt: Man får reda på ett par detaljer om den spåddes förflutna, nuvarande och framtid. Alla spådomar är dock tämligen symboliska, så det är ingen idé att ta det som sägs bokstavligen. Spådomen kommer dock att inträffa, på ett eller annat sätt. Exakt hur, det får tiden utvisa.

Tralala

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 10

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En lärknäbb, en näktergals fjäder, färsk bark från en lind (ingredienser), en mortel

Effekt: Näbben och barken mosas ihop till en pasta som stryks på fjädern. När man stryker med fjädern över halsen på en person får han omedelbart två poäng bättre i egenskapen Musikkänsla och +4 i Sjunga.

Nackdelen är förstås att han faktiskt inte kan låta bli att sjunga – om han så måste viska så kan han inte låta bli att framföra något musikstycke. Man *kan* tala och man kan sjunga – det går däremot *inte* att hålla tyst. Om offret sedan bara kan ett fåtal stycken kan det bli lite enformigt i längden...

Trollknot, sejðknot, går aldrig ut

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 6

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En man

Effekt: Det här är ofta en häxas sista försvarslinje utifall att hon skulle råka ut för överdrivet våldsamma och piliska män. Besvärjelsen är tämligen smärtsam – man drar helt enkelt ut en manslem till tre gånger sin längd och slår knot på den. Knuten går inte upp med annat än att man tvättar den i vigvatten (men det är inte många som känner till detta). Om man inte lyckas få upp knuten måste man amputera större delen av lemmen och om inte detta görs dör offret av urinförgiftning inom fyra dagar. Första dagen får offret en Skråma, andra dagen får offret en Skada, tredje dagen en Allvarlig Skada och fjärde dagen dör offret. Amputationen ger offret en Skada.

Trollstyrka

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 7

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En svans från ett troll (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen ökar ens styrka så att man kan göra fantastiska styrkedåd. Man får öka egenskapen Stark med 4, eller så får man Stark +4 om man inte har någon sådan egenskap. Besvärjelsen aktiveras genom att man fäster en trollsvans vid baken.

Tyna Bort

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 15

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Vakt, Fördröjd: Handling

Krav: Flugsvamp, ruttet kött, malört, arsenik, svinfett (ingredienser), en stor gryta och ett stickverktyg (verktyg)

Effekt: Detta är en ganska hemsk förbannelse som läggs på stickverktyget. När stickverktyget sedan sticks in i någon så drabbas denne av förbannelsen – offret blir sjukare och sjukare med tiden och tynar sakta men säkert bort. Regelmässigt fungerar det så att han får egenskapen Sjuklig, först till -1, en vecka senare -2, ytterligare en vecka senare till -3 och så vidare, ända ner till Sjuklig -10. Därefter går sjukdomen sakta tillbaka med en poäng per vecka. Det finns en viss risk att man dör; om Sjuklig ligger på -5 eller sämre kan man dö om man råkar ut för ett kraftigt känslomässigt anfall finns det risk för att han dör. Räkna detta som ett normalt vapenankast, med det Totala Skadevärdet beroende på hur starkt anfaller är. Skulle man få en Allvarlig Skada så dör offret.

Uel

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 11

Svårighet: 14

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Personen försvinner och materialiseras någon annanstans inom 300 meter, med följande begränsningar: kläderna följer inte med och man kan vare sig lämna eller anträda helig mark när besvärjelsen aktiveras. Man dyker också upp på den lägsta punkten i terrängen.

Vagguvisa

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 1

Svårighet: 7

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Sjunga +4 (skicklighet)

Effekt: Genom att häxan sjunger en vaggvisa kan ett offer bara inte låta bli att somna. Offret sover lugnt och med vackra drömmar tills solen går upp eller ner – man kan väcka offret om man tar i eller försöker skada honom, men är man bara någorlunda tyst vaknar han inte.

Vindsprång

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 7

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Häxan får med denna besvärjelse två lägen, hypersnabb och stillastående. Som hypersnabb ser man häxan bara som ett suddigt någonting. Det är inga problem att hinna städa igenom ett schysst slott i den hypersnabba hastigheten. Rent speltekniskt motsvarar hastigheten +12, men å andra sidan kan man inte göra något offensivt mot något större än en dammrätta så länge som besvärjelsen varar.

Väderstreck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Handling

Krav: Pil med metallspets

Effekt: Häxan kastar upp pilen i luften som alltid landar med pilspetsen åt norr.

Återförsegla

Tradition: Häxkonst.

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: Ett sigill att försegla

Effekt: Genom att gnugga tummen mot sigillet blir det varmt och kan därigenom återslutas utan att någon någonsin märkt att det har varit brutet.

Älvaljus

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen skapar ett stilla varmt sken från handen som har ungefär samma upplysningsförmåga som en fackla. Den kan inte tända någonting eller skada något, men den kan i alla fall lysa upp och gör facklor onödiga.