

## Indholdsfortegnelse

Magiens historie.....	2
De Otte vinde.....	2
Oplæring.....	3
At kaste en formular.....	3
Magiske missiler.....	3
Magi point (MP).....	4
Ynkkelig magi.....	4
Meditation.....	4
Armbind.....	4
Rustninge og våben for magikere.....	5
Troldmænd.....	5
De Otte Kollegier.....	7
⊙ Aqshy, Ild Lauget.....	7
⊙ Ghur, Rav Sekten.....	8
⊙ Hysh, Lysets Orden.....	9
⊙ Ghyran, Livets Orden.....	10
⊙ Chamon, Den Gyldne Orden.....	12
⊙ Azyr, Himmel Logen.....	13
⊙ Ulgu, Den Grå Orden.....	14
Magiens sprog.....	16
Form.....	16
Teknik.....	17
Fin struktur.....	18
Hyper fin struktur.....	18
Cirkel magi.....	18

## Indledning

*Dette hæfte er en sælsom rejse ind i magiens verden, der beretter hvordan magien fejer over lander som en vind fra kaosriget i nord til elvernes hjemland i syd. Det er fortællingen om, hvordan menneskene tog deres første spæde skridt på denne mystiske sti, efter elverne åbnede deres øjne for dens undere og lurende fare.*

*Det er et studie i de magiske vindes mystik, og i det urgamle sprog, som enhver magiker må tillære sig uanset den vind de vil mestres. Men hvilken kraft der venter den tålmodige! Når magien lykkes og dens knitrende rå kraft bølgende forlader fingerene og bøjer virkeligheden efter ens vilje, da ligger verden for ens fødder. Thi selv de ældste og mægtigste ritualer kan læres af den der med flid fordyber sig i dens hemmeligheder.*

*Af Mads B.K.*

# Magiens historie

For bare 200 hundrede år siden var alt magi bandlyst af Sigmar kirken, hvormed dens udøvere blev jagtet nådeløst og brændt på bålet. Der var ingen skoler og kollegier, som der er i dag, og dem der var så uheldige at blive født med magiens gave, havde kun valget imellem at give sig tilkende eller leve en tilværelse i skjul og langsomt blive fordærvet af en kraft, som de kunne manipulere men ikke forstå.

Under den sidste store krig mod kaos, hvor alle menneskerne forenedes under ét banner for at slå mørket tilbage, sendte både dværgene og høj elverne krigere til at forsvare den frie verden. Dværgene sendte et helt kompagni af brave veteraner, mens høj elverne kun sendte tre mand; Troldmænd. Deres navne er siden gået over i legenderne, da det var dem, der bragte magien til mennesket og lærte dem at tæmme den.

Under de første små konfrontationer med Kaos tilhængerne, viste magikerne deres værd, og den siddende Kejser af Kejserriget Magnus den hellige, indså snart, hvilken resurse de ville blive i den kommende tid. Således skete det, at Tekles "tilbød" at oplære de første magikere i Kejserriget. Da ordet spredtes, at elverne ville lære ud af deres sande kunst, søgte mange af Kejserrigets lyssky magikere og heksemestre, at blive optaget. Tekles, Fenreir og Yrtle dræbte alle de hekse, der var for vansirede og forvitrede af deres egen sorte magi, til at bære så stort et ansvar. Da kun ondt kan komme af at oplærer en heks i magiens ædle kunst, hvis denne først er fordærvet.

Tekles indså hurtigt, at menneskerne ikke var i stand til at håndtere "den sande magi" uden at blive fordærvede. I stedet lærte han dem at beherske en lille del af magiens væsen, og på den måde opstod systemet som vi kender i dag, med de otte magiske vinde.

## De Otte vinde

Magi i warhammer settingen er energi som flyder i usynlige vinde. Der er otte primære vinde, og menneskelige magikere må ikke benytte sig af mere end én vind nogensinde! Det er direkte forbudt i Emperiet ved lov at benytte mere end én, da mennesker ikke kan håndtere mere end én type uden at blive korrumpet! Hvorved de magiske vinde forvrider deres sind og vandsirer deres kroppe.

Alle magiens vinde er usynlige for det almindelige menneske. Mageren har den velsignelse og forbandelse at have et andet syn. I den "anden" verden ser mageren alt klarere, alt har kraftigere farver og virker mere levende for mageren, end den "virkelige" verden. Det er ved dette syn, som magikeren bliver født med, at denne lærer at manipulere magiens vinde. Magikeren har ikke noget valg om han vil være mager eller ej, han eller hun er født sådan. Af denne årsag kan det ikke lade sig gøre, at blive oplært som mager, med mindre man er født med evnerne. De fleste, der har evnerne, har dem latent og opdager det aldrig, udover at der sker små ting omkring dem, der ikke kan forklares. Mange af dem ender på bålet, da folk bliver skræmte af de latente kræfter der ligger i personen.

Magere er, selv under de bedste tider, frygtet og hadet. De har kun været "lovlige" i toghundrede år i kejserriget, mens de har været forfulgt og søgt brændt i mere end totusinde år, og gamle traditioner har svært ved at dø ud.

# Oplæring

Når du begynder din oplæring som magiker starter du med at finde den af "De otte vinde", som du vil mestre. Derefter finder du en læremester inden for den del af magien, som du vil studere. Hvis der ikke er en sådan, kan en magiker fra en anden sti godt lære dig op. Det er dog ikke muligt at være selvlært som magiker inden for de otte kollegier. Selvoplærte magikere kaldes lyssky magikere, og ses ned på af de "rigtige" magikere, da lyssky magikere ikke har samme kontrol over magien og dermed ikke kan udføre de under, som rigtige magikere kan.

## At kaste en formular

Når du vil kaste en af de formularer du kender, så kræver det, at du fremsiger den magiske remse for formularen mens du udfører de tilhørende fagter (fagterne er valgfri). Remse er unik for hver af dine formularer og skal udtales langsomt og tydeligt så de omkringstående kan høre hvad det er du siger, og dermed bliver opmærksom på at du kaster en formular. Remsen står til sidst i hver formulars beskrivelse, og håndtegnene der hører til hver formular står bagers i kompendiet (de er ikke lavet endnu). Når remsen er fremsagt tager magien effekt.

Hvis formularen påvirker andre, er det op til dig som troldmand, at sørge for at de påvirkede ved hvordan magien fungerer. De påskrevne tider for formulareffekt er vejledende og netop vejledende. Således skal ofret selv spille effekterne ud fra deres forståelse af magien.

Når magikeren bruger offensive magi i kamp, har denne som regel ikke tid til at forklarer offeret hvad magien gør. Derfor er der indført kommando ord for nogle af effekterne. Disse råbes eller siges højt og tydelig efter remsens fremsigelse, hvorefter man tydeligt peger på det offer, som formularen skal påvirke. Effekten påvirker kun på én person, hvis ikke der står andet nævn i formularen, og de forskellige effekt ord er som følger:

**Frygt:** Offeret flygter over hals og hoved, indtil magikeren er langt ude af syne. Offeret må kun forsvare sig hvis denne bliver angrebet under flugten og kan derved ikke selv indlede et angreb. Offeret kan ikke nå tilbage til kampen!

**Destruktion:** Du ødelægger offerets rustning, hvorefter denne mister alle sine RP, samt ophæver alle besværgelser markeret med et blåt eller rødt armbånd. Tapte RP kan genvindes som normalt

**Søvn:** Offeret falder øjeblikkeligt i søvn, denne sover i 10 min. eller ind til nogen har forsøgt at vække vedkommende gentagende gange.

**Paralyse:** Magikeren berører offeret, hvorefter offeret øjeblikkeligt bliver lammet og skal stå helt stille. Effekten varer indtil magikeren ikke længere berører spilleren eller offeret tager skade.

## Magiske missiler

De magiske missiler er tænkt til at virke på "lang fægte afstand" det svarer til den afstand man står i, hvis ens modstander lige nøjagtigt ikke kan ramme en med sit sværd, skulle denne hugge ud efter magikeren. Tænk på dem som en bue med en kort afstand og lad være med at kaste dem efter folk på 5-7 meters afstand, da dette kræver et hårdt kast der kan gøre ondt at blive ramt af, og grundet afstanden og risposens "aerodynamiske egenskaber" ikke vil ramme så præcist... Risposer giver lige så meget skade, som hvis man ramte med et alm. våben dvs. 3 HP i skade i torsoen og 1 HP i arme/ben, desuden giver de 1 HP i skade hvis det rammer et skjold eller et våben. Til gengæld ignorerer de rustningspoint RP og moralepoint MP, hvorved de skader direkte på HP!

Der er 4 typer magiske missiler, der giver alle sammen den samme skade, men de trækker på

forskellige elementer:

- **Ild** (rød)
- **Lyn** (blå)
- **Rå energi** (gul)
- **Udøde kræfter** (lilla)

En magiker der benytter sig af udøde kræfter siges at suge livet ud af sine ofre, hvormed de lilla magiske missiler betragtes som sort magi.

## Magi point (MP)

Alle formularer koster et antal Magi point (MP) at kaste, svarende til niveauet af formularen eks. Koster en niveau 2 formular 2 MP at kaste. Hver troldman har et antal MP pr. spilgang svarende til det antal MP, der står anført på karakterarket, ved det sidste niveau hvor det stod opført. Eks. Har en niveau 10 troldmand 6 MP.

## Ynkkelig magi

Magikerens niveau 0 formularer anses for at være ynkelig magi. En magiker begynder ikke at genererer MP før denne har lært nogle af de større formularer (niveau 1), og ynkelig magi er derved de simpleste formularer magikeren kan kaste, og betragte som et forstadium til den reelle magi. Magikeren kan kaste et antal af sine Niveau 0 magi'er gratis, svarende til sit antal af MP + 2, hvorved en magiker med 4 MP, i alt kan kaste 6 gratis niveau 0 formularer uden at betale MP for dem. Når magikeren har opbrugt sin kvote af gratis niveau 0 formularerne, begynder de at koste 1 MP at kaste hver gang. Kvoten er et samlet antal for niveau 0 formularerne pr. spilgang, og dermed ikke et udtryk for, hvor mange af hver enkelt niveau 0 formularerne man kan kaste.

## Meditation

En troldman/kvinde kan genvinde nogle af sine MP ved at mediterer. Man behøver ikke at trække sig tilbage fra spillet og sidde i lotusstilling for at mediterer. Ved meditation forstås, at man sidder sikkert og bekvemt, mens man foretager sig en rolig beskæftigelse. Dette kunne være at konverterer med andre (ikke krævende diskussioner som rådsmøder, faglige diskussioner, oplæring o.l. men alm. samtaler), indtage et langt men bekvemt måltid i kroen eller sidde i biblioteket og studerer. Kort sagt man sidder roligt og foretager sig småting. Man genvinder under meditation 1 MP pr. halve time, og kan ikke genvinde mere end 1 MP pr. spilgang pr. niveau i evnen "Meditation".

## Armbind

Længerevarende formularer symboliseres med armbind. Der er tre typer armbind, som hver symboliserer en given type magi. Kastes der senere en formular med samme armbinds-farve over en person, der allerede er beskyttet med den type armbind ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for sort armbind, der symboliserer forbandelser). Det står i formular beskrivelsen, hvilken type armbånd formularen symboliseres af. Generelt symboliserer et blå armbind en beskyttende magi, der giver RP. Et rødt armbind symboliserer en styrkende magi, der giver en evne eller immunitet. Mens et sort armbind er en forbandelse eller svækkende formular. Forbandelserne skal i øvrigt vedhæftes et antal gule streger, én for hvert magi niveau magikeren kan kaste (max. 3). Forbandelsen kan derefter kun ophæves af præster eller andre magibrugere på samme eller højere niveau, som det niveau forbandelsen angiver (med de gule streger).

Magikerne kan se disse farver som en aura omkring en person, og magikeren er derfor altid bevidst om hvem i deres nærhed, der er påvirket af magi.

## Rustninge og våben for magikere

Rustninger hindrer magikerens armbevægelser og dennes evne til at manipulere med de 8 vinde. Derfor er det ikke muligt som magiker at bære rustning. Magikerne afhænger desuden af deres magi til at forsvare sig med og har i deres relativt beskyttede oplæringsperiode, aldrig haft behov for at forsvare sig selv med våben. Derfor er de enes våben, en magiker kan bruge en stave eller en knive, fordi det er de mest simple våben, og de våben magikerne sandsynligvis er stødt på under deres oplæring. Tre af vindenes strømninger giver dog adgang til et våben til; det er Ghur, der giver adgang til at bruge et segl, mens Aqshy og Ulgu brugere, kan benytte et sværd, når de får kollegie evnen.

## Troldmænd

Som en af rigets mægtigste værn er det troldmanden eller troldkvindens pligt at byde mørket trods, hvor denne møder det. Det er ikke mange vintre siden, at bønner brændte dem på bålet og jagede dem med høtyve, men nu er bønnerne langt om længe kommet til fornuft. Efter at have kæmpet mod kaoskrigerne, da de kom væltende over bjergene i utallige horder, og i de kampe der fulgte, har troldmændene bevist deres værd tusindfoldigt. Nu har I med rette fundet jer tilpas i samfundet, for jeres tjenester er uundværlige. Hvordan skulle sølle sværd kunne holde grænserne når de udøde vender sig i graven, de unævnelige lurer i krogende og bretonianske riddere stormer frem? Næ mangan en kriger skylder jer deres liv og sjæle fred, i forsvaret af riget! Et rige der for længst var gået til grunde uden jeres kyndige vejledning af de adelsfolk, der intrigante som de er, tænker mere på deres politiske status og rigdom end at lede lande fornuftigt? Om I så tjener en guldkrone eller tusinde ved at vejlede dem, så er det jo kun for alles bedste...

Trin	Erfaringsevner	Læringsevner*
<b>1</b>	Læse/skrive	Formular: Første niveau 0
<b>2</b>		Formular: Anden niveau 0
<b>3</b>		1 MP, Meditation 1
<b>4</b>	+1 sølvskilling pr. spilgang	Formular: Første niveau 1, 2 MP
<b>5</b>		Indviet, 3 MP
<b>6</b>		Formular: Anden niveau 1, 4 MP
<b>7</b>	+2 sølvskilling pr. spilgang	Meditation 2, Kollegie evne
<b>8</b>		5 MP
<b>9</b>		Formular: Første niveau 2, 6 MP
<b>10</b>	+3 sølvskilling pr. spilgang	Cirkelleder
<b>11</b>		7 MP
<b>12</b>		Formular: Anden niveau 2, 8 MP
<b>13</b>	+ 4 sølvskilling pr. spilgang	Meditation 3
<b>14</b>	+1 GK. pr. spilgang	
<b>15</b>		9 MP
<b>16</b>		Formular: Første niveau 3, 10 MP

\*Læringsevner kræver en læremester

## Evne beskrivelse

### Cirkel leder

Troldmænd på dette niveau, er indviet i de store magiske ritualers dybeste hemmeligheder, som udgøre selve grundstenen i de største formularer, påkaldelser og produktion af magiske artefakter. Du kan nu lede et ritual, som beskrevet under cirkelmagi til sidst i sættet.

### Formular: Niveau x

Du får adgang til en formular på niveau x eller lavere. Denne formular skal vælges fra det kollegium, som du har valgt fra start.

### Indviet

Troldmanden har fået indsigt i de større ritualer og bliver anset som dygtig nok, til at deltage i udførelsen af riterne. Du kan nu indgå i ritualer, når de bliver udført, og bidrage med MP.

### Læse/skrive

Du kan læse og skrive ingame tekster.

### Meditation 1-3

Ved at mediterer (se tidligere i sættet), kan du genvinde dine MP. Man kan i løbet af en spilgang maksimalt genvinde et antal MP svarende til sit niveau i meditation (1-3).

### MP (Magi point)

Repræsenterer det antal Magi point du har at kaste formularer for eks. En niveau 8 troldmand har 5 MP pr. spilgang. Hver formular koster et antal MP at kaste svarende til deres niveau, således koster Niveau 1 formularer 1 MP at kaste, niveau 2 koster 2 MP og Niveau 3 formularer koster 3 MP. Ynkkelig magi (niveau 0) kan man kaste gratis op til et antal gange svarende til det antal MP man har +2 (dvs. har man 5 MP, kan man kaste 7 gratis niveau 0 formularer), derefter koster niveau 0 formularer 1 MP pr. gang man kaster dem.

### Kollegie evne:

Der er en lille men ikke ubetydelig forskel på troldmændene fra de forskellige kollegier, hvilket giver dem nogle særlige evner, alt efter hvilken vind de kanaliserer eller de ressourcer, som deres kollegium stiller til rådighed for dem:

**Aqshy:** Må bære og bruge et sværd i kamp. MP brugt i ritualer destruerer magisk genstand tæller dobbelt.

**Azyr:** MP de bruger til ritualer "Magisk øje" tæller dobbelt. Hver spilgang kan de spå en anden spiller, og bringe denne held. Modtageren af spådommen får evnen "Svine held", og kan dermed undgå 1 slag i en kamp, denne evne kan kun bruges 1 gang pr. spilgang og magikeren kan ikke spå sig selv.

**Chamon:** De får evnen "Analyse", og kan dermed identificerer alkymistiske drikke, hvis de har et laboratorium, som beskrevet i alkymist sættet, desuden må de multi-klasse til alkymist i "Den Gyldne Skole" (men får ikke kendskab til flere ynkelige magier fra alkymist stien).

**Ghur:** Må bruge et segl i kamp + MP de bruger til ritualer "Energi Kokon" tæller dobbelt.

**Ghyran:** De må multi-klasse til alkymist i "Den gamle lære" (men får ikke kendskab til flere ynkelige magier fra alkymist sættet). Desuden får de evnen "Fysisk overlegen", som beskrevet i grundreglerne, og må bruge et segl i kamp.

**Hysh:** Har i tidernes løb samlet mange tekster i "Det store bibliotek". De kan sende ingame skrifter derhen, hvis de skal oversættes. Desuden tæller MP de bruger på ritualer "identificerer" dobbelt.

**Ulgu:** De kender en ekstra magi på niveau 0 eller 1, men kan til gengæld ikke kaste niveau 3 magi (dvs. på niveau 16 lærer de en formular på et lavere niveau) og kan max. have 9 MP pr. spilgang. Desuden må de bære og bruge et sværd i kamp.

# De Otte Kollegier

Magien er opdelt i otte vinde, men kun 7 af dem er repræsenteret i Weisburg. Da Amatyst ordenen ynder at arbejde i det skjule eller lang fra civilisationen, og de kommer kun meget sjældent på disse kanter. Det sker dog ofte, at en repræsentant fra en af de syv andre kollegier kommer forbi, eller slå sig ned i området i en periode af deres læretid, inden de drager tilbage til Kejserriget og deres mestre. Her følger en kort beskrivelse af de syv af kollegier, der oftest ses i området, og den magi de råder over.

## ☉ **Aqshy, Ild Lauget**

Aqshy er den utæmmede ild, dens magi er dødbringende, enkel og brutal. Hvad den mangler i finesser, gør den op for i simpel råstyrke, og den anses af mange for at være den stærkes og mest offensive vind. Hvor ilden fejer flygtigt over landskabet, efterlader den kun sod og aske i sit kølvand. I Ild Lauget, der er den officielle sammenslutning af dem der betvingere vinde Aqushy, markerer magikerne deres rang med nøgler. Hvorved en ildmagiker i sin påklædning må bære et antal nøgler svarende til det niveau af magi han har adgang til +1 (dvs. niveau 3 magi lig 4 nøgler). Ildmagikerne er desuden ofte kendetegnet ved, at de bære røde eller orange kåber, der for det meste er ærmeløse.

### **L. 0: Aqshys skjold**

Modtageren af denne besværgelse bliver immun til magiske missiler af typen "ild" resten af spilgangen, eller indtil formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Protego igne** (*Jeg beskytter med ilden*)

### **L. 0: Ildkugle**

Magikeren fremmaner en ildkugle, som denne kan kaste mod en angriber. Se beskrivelsen magisk missil.

Remse: **En tentatio pyros** (*Jeg angriber med ild*)

### **L. 0: Blodrus**

Du kanalisere store mængder af Aqshys over i modtageren af denne formular, og fylder vedkommende med dens rå vrede og brutalitet. Modtageren af formularen får +1 HP og bliver immun til frygt, men tæver til gengæld løs på alt og alle inden for synsvidde, indtil denne enten går på 0 HP eller ikke kan se flere opretstående spillere.

Remse: **Accio bestiam** (*Jeg tilkalder dyret*)

### **L. 1: Rhuins flammesværd**

Magikeren øger kamp instinktet hos modtageren af besværgelsen og giver denne +2 MP (morale point). Effekten af formularen holder resten af spilgangen eller ind til de mistes, og den beskyttende besværgelse markeres med et blå armbånd

Remse: **Accio ignem in ferro** (*Jeg påkalder ilden i jernet*)

### **L. 1: Ildstorm**

Ildmagikeren fremmaner et hav af flammer, som denne udslynger mod sine fjender. Magikeren må kaste tre magiske missiler (ild). Se beskrivelsen af magiske missiler.

Remse: **Incendia - En tentatio** (*Et ild angreb*)

### **L. 2: Smerte**

Magikeren fremmaner en ulidelig varme i offeret der lammes af den alt overskyggende smerte, der gennem løber dennes krop. Efter fremsigelsen af denne formular må magikeren benytte forhekselsen med effektordet "paralyse".

Remse: **Facio corpus silens** (*Jeg gør kroppen stille*)

## L. 2: Nedsmeltning

Du fremmaner en umenneskelig hede omkring offeret for denne forhekselse, og brænder derved alt dennes beskyttende rustning væk! Du må efter at have kastet magien bruge forhekselsen "Destruktion" en gang.

Remse: **Consumo igne** (*Jeg ødelægger med ild*)

## L. 3: Bålfærd

Du fremmaner en alt fortærende ild i din faldne fjendes krop, ilden spreder sig og fortærer hurtigt alt bindevævet og reducerer musklerne i kroppen til skygger af deres gamle jeg. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

**Bålfærd:** Offerets maximal HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen,.

**Anraheis forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.

Effekten vare den angivne tid eller indtil forbandelsen ophæves af en anden end offeret selv, og forbandelsen markeres med et sort armbånd

Remse: **Exuro corpus et cumsumo animus** (*Jeg brænder kroppen og ødelægger sjælen*)

## ☉ Ghur, Rav Sekten

Ghur er en kraftig og brutal vind, der er særligt kraftfuld i den utæmmede natur. Den har ingen finesser eller ondskab i sig selv, selvom nogen af dens udøvere er frygtet af borgerskabet, for at bringe det værste frem i deres afkom. Den beskæftiger sig med dyret i mennesket og de ur gamle instinkter der har ligget gemt hen, siden elverne i tidenes morgen åbnede menneskehedens sind. Rav sekten er en samling druider, der værner om naturen, og sekten behersker den utæmmede naturs uslebne og rå kraft. De er ud over kniven og staven i stand til at benytte et segl i kamp, og deres klædedragt er inspireret af de galliske druider.

## L. 0: God fordøjelse

Du hærder personens indvolde til at modstå en hvilken som helst form for gift. Den beskyttende besværgelse holder i en time og gør modtageren immun til alle gifte i mad, hvis ikke den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Muto corpus** (*Jeg ændre kroppen*)

## L. 0: Blodrus

Du fremmaner det indre dyrs vildskab i modtageren af denne formular. Den formularen kastes på får et ekstra HP og bliver immun til frygt, men tæver til gengæld løs på alt og alle i blindt raseri, indtil modtageren enten går på 0 HP eller ikke kan se flere opretstående spillere.

Remse: **Accio bestia in homo** (*Jeg påkalder dyret i mennesket*)

## L. 0: Utlars transformation

Du bremser fordøjelses systemet for offeret så denne får store smerter i maven. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

**Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

**Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas). - kan undtagelsesvist ophæves af drikken modgift og antioxidanter.

**Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

**Alderdomens trykken:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Forbandelsen varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves. Formularen markeres med et sort armbånd.

Remse: **Accio terrem** (*Jeg påkalder jorden*)

### L. 1: Dvale

Du fremmaner en dvaletilstand i offeret for denne formular, hvormed denne øjeblikkeligt falder i søvn. Efter formularens fremsigelse kan du benytte forhekselsen med effektordet "søvn".

Remse: **Accio sedatum mentem** (*Jeg fremmane et roligt sind*)

### L. 1: Empati

Du benytter dyriske impulser og kropssprog til at virke som en del af den flok som modtageren af besværgelsen tilhører. Herefter ser offeret troldmanden som sin gode ven og vil gå meget langt for at hjælpe vedkommende. Denne vil dog ikke bringe sig selv i en situationer, hvor der angiveligt vil blive udøvet fysisk skade på denne eller andre. Magien kan ikke anvendes under kamp og vare i en time, eller ind til den bliver opløst, og markeres med et sort armbind.

Remse: **Muto mentem** (*jeg ændre sindet*)

### L. 2: Dyrets vildskab

Du fremmaner et dyrisk vildskab i en person, så denne bliver sværere at tæmme med magi. Modtageren af denne besværgelse er immun overfor den første magi med et effektord, der kastes på vedkommende. Effekten varer resten af spilgangen, eller ind til den bliver ophævet, og markeres med et rødt armbind.

Remse: **Accio bestia mentem** (*jeg fremman dyrets sind*)

### L. 2: Vildsvinehud

Du fremmaner styrken fra et vildsvin i en person. Denne får +2 RP og bliver immun til ild og fald effekten fra krudt våben (ikke skaden). Effekten varer resten af spilgangen, hvis ikke den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Progegro terrae vis** (*Jeg beskyttes af jordens styrke*)

### L. 3: Anraheirs forbandelse

Du slipper dit offers indre dyr løs, hvorefter denne tillægger sig dyriske træk. Offeret vil finde det umuligt at koncentrere sig eller fastholde sin opmærksomhed på noget i længere tid.

Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

**Bålfærd:** Offerets maximal HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen,.

**Anraheis forbandelse:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.

Effekten vare den angivne tid eller indtil forbandelsen ophæves ef en anden end offeret selv, og forbandelsen markeres med et sort armbånd

Remse: **Solvo penitiam bestiam** (*Jeg frigiver det indre dyr*)

## © Hysh, Lysets Orden

Hysh er den tyndeste form for magi, og dens vind kan feje igennem selv stenenes massive struktur. Denne vind blæser stærkest om dagen, når lyset er kraftigst, og er et fyrtårn i nattens mørke for den rejsende i denne fjerne del af Kejserriget. Dens magi er meget sværd at kontrollere, da den er meget flygtig, hvorved den kræver stor disciplin. Netop denne disciplin gør dem mere modstandsdygtige over for de mutationer, som andre troldmænd kan blive udsat for. Ordenen er kendt for at beskytte folket, og jage mørket bort. Hvorved de ofte jager kaos tilbedere og udøde, der vender sig i graven. Lysets Orden er det lindrende og evig bål man samles om, når alt andet er fejlet. Deres kåber er meget inka og ægyptisk inspireret med store og brede ærmer. Deres kåber er som oftest hvide eller lyse i farverne, har lange scroll

agtige beklædnings genstande og bærer slangesymbolet, der er et tegn på godt helbred. De har desuden et nært forhold til de veranapræster, som prædikerer videns delen af Veranas lære.

### **L. 0: Ophæve forbandelse**

Tænder en uudslokkelig flamme i personens indre og lyset fra vedkommendes sjæl, skubber øjeblikkeligt alle skadelige forhekselser af sig. Denne formular ophæver øjeblikkeligt alle effekten markeret med et sort armbånd på en person. Hysh magikeren kan vælge også at ophæve andre vedvarende formularer på personen (markeret med blå hhv. røde armbånd).  
*Remse: **Solvo mentem** (Jeg frigiv sindet)*

### **L. 0: Phas illumination**

Du materialiserer dit indre lys i en kugle og kaster den efter din fjende. Du må efter formularens udførsel bruge en magisk missil (energi), som beskrevet under magiske missiler.  
*Remse: **En tentatio lumi** (Jeg angriber med lys)*

### **L. 0: Indsigt**

Du åbner dit sind for Hysh'es energi og følger dine instinkter i din søgen efter viden og skjulte artefakter. Du kan benytte en af følgende evner: "Finde hemmelig lomme", "Åbne lås 1" eller åbne en magisk lås (se besværgelse lås under ritualerne), umiddelbart efter fremsigelsen af formularen.

*Remse: **Sortis terrem mentem** (Jeg gennemskuer jordens sande ansigt)*

*"Lys magikerne er ikke kendt for at snage i andres ting, men de går ofte langt for at tilvejebringe forsvundne dokumenter eller tabt viden."*

### **L. 1: Søvn**

Du dysser ned for din fjendes kampiver og indre lys, hvorved modtageren af formularen øjeblikkeligt falder i søvn. Du må efter formularens udtalelse bruge forhekselsen med effektordet "søvn".

*Remse: **Accio sedatum mentem** (Jeg fremmane et roligt sind)*

### **L. 1: Kakoras hånd**

Du lader energien fra Hysh flyde igennem dig, og over i en falden kriger. Gennem denne mægtige besværgelse, der blev opfundet af Kakora for længe siden, kan du helbrede en falden frænde. Du kan heale en person 1 HP, samt kurerer effekterne alle skadelige gifte, med giftstyrke 1, hvilket indbefatter eliksirer af typen bryg og samt søvn-, besvime- og dødeliggift.  
*Remse: **Renovo corpus** (Jeg genopretter kroppen)*

### **L. 2: Heltedåd**

Du vækker et stærkt lys i modtageren af denne besværgelse, og skaber grundlaget for en sand helt. Modtageren får +2 HP og bliver immun til Frygt. Til gengæld vil vedkommende følge sig ophøjet og ædelmodig. Effekten varer resten af spilgangen, eller ind til den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Accio vis et lumen in mentem** (Jeg fremman styrke og lys i sindet)*

### **L. 2: Bortmaning**

Du materialiserer dit indre lys og sender en ståle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslættelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Hvile", denne magi virker kun på udøde og dæmoner.

*Remse: **Solvo mortem** (Jeg frigiver den døde)*

### **L. 3: Skindende aura**

Du lader dit indre lys bryde igennem din hud og materialiserer sig som en lysende aura omkring dig. Så længe du holder din højre hånd på venstre skulder, og din venstre hånd på højre skulder kan du ikke rammes af våben eller magi, men kan godt flytte dig. Man kan ikke

tale så længe formularen varer. Effekten holder sig indtil magikeren slipper sine skuldre med begge hænder, hvilket denne ikke kan tvinges til. Denne beskyttelse kan ikke ophæves.

*Remse: **Protegro lumi** (Jeg beskyttes af lyset)*

## © **Ghyran, Livets Orden**

Den vind der nærer magien for livets orden aldes Ghyran også kendt som den grønne vind. Det er en mild vind der giver næring frugtbarhed og omsorg til planterne og naturen generelt. Dens vind siges at falde som regn og ligge som store pytter af liv, for derefter at risle gennem verden, hvor den hober sig op i både vandet og jorden, og giver planterne liv. Derfor kaldes Ghyran også for vandmagi eller jord magi, og i gamle tider, før kollegierne blev stedfæstet kaldes dens udøvere for druider, et navn der har hængt ved lige siden. De kan få markerne til at spire med korn, få køerne til at kælte og standse hungersnød med kun et eneste ord. Energien er det myldrende livet i gaderne på markeds dagen, sommerens varme og den bløde skovbund. Livets orden klædedragt er meget inspireret af de galliske/keltiske druider, og et segl kendetegner deres mestre.

### **L.0 Barkhud**

Druiden binder rødder omkring det område af kroppe som skal beskyttes, og lader dem vokse sammen, så de danner et lag af beskyttende rødder uden omkring huden. Modtageren af formularen får +1 RP, formularen holder resten af spilgangen, til RP'et mistes eller formularen ophæves, og markeres med et blåt armbånd.

*Remse: **Protegro terrae vis** (Jeg beskyttes af jordens styrke)*

### **L. 0: Vandets rislen**

Ved at lade kanalisere Ghyran igennem vandet, optages noget af energien deri, hvilket har en rensende effekt på vandet, som får healende egenskaber.

Denne formular renser en væske for gift (kan ikke bruges på en alkymistisk drik) hvorefter alle effekter af gift i væsken forsvinder. Den der indtager væsken genvinder 1 HP.

Specielt: Hvis man bruger 1 ekstra MP på denne formular, kan den væske formularen påvirker helbrede 2 HP på op til fire forskellige personer, der indtager en portion af den.

*Remse: **Accio vita aquam** (jeg påkalder livete i vandet).*

### **L. 0: Vindpust**

Med denne formular fremmaner du en hvirvelstrøm omkring modtageren af formularen, som beskytter denne imod kasteskyts og pile. Formularen beskytter modtageren imod skaden fra den første pil eller magiske missil, som rammer denne, men er ikke kraftig nok til at beskytte imod pistolskud. Formularen varer indtil den har afværget en pil/magisk missil, til spilstop eller til magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

*Remse: **Protegro caelum vis** (Jeg beskyttes af himlens styrke).*

### **L.1: Dvale**

Du sender en blid strøm af Ghyran gennem modtageren af denne formular, hvorefter denne falder i en rolig søvn. Du må efter formularens udtalelse bruge forhekselsen med effektordet "søvn".

*Remse: **Accio sedatum mentem** (Jeg fremmane et roligt sind)*

### **L.1: Slyngplanternes favntag**

Druiden sender sin kraft ned i jorden og får planterne til at spire og gro så hurtigt, at det kan vokse hen over en fuldvoksen mand. Efter fremsigelsen af formularen må Druiden bruge formularen med effektordet "paralyse" på et offer, som denne rører ved.

*Remse: **Muto Terrem** (Jeg ændre jorden)*

### **L. 1: Tornens forbandelse**

Druiden fremmaner et korn under huden på offeret for denne formular, og får kornet til at

spirer til en plante, hvis tornede fangearme spreder sig ud lige under offerets hud. Hver gang offeret bevæger kropsdelen, som er ramt, får denne stærke smerter! Offeret for forbandelsen har svært ved at bruge den kropsdel som rammes af formularen, og kan give følgende effekter:

**Arm:** offeret kan ikke bære noget/svinges et sværd med den pågældende arm.

**Ben:** Offeret kan ikke løbe;

**Indvoldene:** Stopper kroppens naturlige healings processer, så kroppen ikke kan helbredes med hverken førstehjælp eller kirurgi, fremover skal der anvendes magi, bønner eller drikke for at helbrede tabte HP. Derudover vil enhver mad eller drikke (inklusive eliksirer/bryg) være giftige for personen og have effekt som besvime gift, med virkning 5 min efter indtagelse (offeret ved med det samme, at der er noget galt).

**Kroppen:** Offeret tager 1 ekstra i skade af at blive ramt i torsoen.

Derudover mister offeret 1 HP fra sine maksimale HP. Forbandelsen varer resten af spilgangen eller indtil den ophæves og markeres med et sort armbånd.

kastes formularen flere gange, mistes der ikke mere end 1 HP tilsammen, men man kan godt være ramt af formularen på mere end en kropsdel, hvis den kastes på eks et ben og en arm, kan personen ikke løbe, ikke bruge den pågældende arm og har 1 færre HP end normalt.

*Remse: **Accio terrae corpus** (jeg fremmaner jorden i kroppen)*

## L. 2: Sø'ens dyb

Ved blidt at gennemstrømme modtagerens tanker med Ghurans lindrende vind, kan druiden beskytte modtagerens sind mod andres indtrængen, så længe denne kan bevare roen.

Modtageren af formularen bliver immun til den næste mentale effekt, som påvirker denne eks. frygt, charm, ordre, søvn, blodrus eller sandheds effekter. Formularen varer indtil spilstop, den har ophævet en effekt eller formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

*Remse: **Sortis aqua mentem** (jeg visualiserer en sø med sind)*

## L. 2: Stenhud

Du påkalder styrken i jorden, og samler den i et net omkring modtageren af formularen, hvis krop bliver så hård som sten! Hver gang modtageren af formularen bliver ramt, tager denne 1 KG (kamp gejst) mindre i skade end denne plejer. Dvs 2 i kroppen og 0 i armene. Formularen holder resten af spilgangen, indtil den har absorberet 5 KG eller den bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Protegro terrae bestia** (Jeg beskyttes imod jordens dyr)*

## L.3: Livets gave/Livets flod

Druiden påkalder den lindrende kraft fra Ghyran, og kanalisere det igennem den syges krop, hvorefter livet vender tilbage i kroppen og helbreder dens dårligdomme. Denne formular healer en person på fuldt HP, ophæver alle forbandelser, kurerer alle gifte og sygdomme, som påvirker vedkommende. Modtageren af formularen får desuden +1 ekstraordinært MRP der varer resten af spilgangen, til der kastes "frygt" på personen eller indtil det mistes i kamp. Formularen markeres ikke med et armbånd og kan kombineres med andre beskyttende formularer!

- *Specielt: (Livets flod) Magikeren kan gå i en dyp trance og tappe sig ind på livets flod af uudtømmelige healende kraft.*

*En magiker af livet orden kan kaste denne formular på sig selv ved at mediterer i 10 minutter og give afkald på det 1 MP, som de normalt ville genvinde derved, og i stedet få den fulde effekt af denne formular. Mens man mediterer er man immun overfor evt. effekter som ikke er begyndt endnu af de drikke, forbandelser eller gifte som påvirker en, afbrydes meditationen inden de 10 min. er gået, tager de omgående effekt (eks. dødelig gift).*

*Remse: **Accio vita corpus** (jeg fremmaner livet i kroppen)*

## © Chamon, Den Gyldne Orden

Chamon er en standhaftigheden og stabil vind, der blæser kraftig i områder med meget metal.

Den betvinger metallet og har evnen til at omformer eller forarbejde det. Nogen siger, at dettes udøvere ligefrem kan tale med metallerne, en skrøne Den Gyldne Orden ikke gør meget for at mane i jorden. Den Gyldne Orden henter mange af sine lærlinge fra alkymist skolerne, som ordenen finansiere, og via alt det de producerer i laboratorierne, har de skabt en betydelig formue. De anses for at være den rigeste af de magiske orden i Kejserriget og nogle af deres alkymister siges endda, at kunne lave bly om til guld! Deres ordensbrødre er for det meste excentriske alkymister, og deres orden har som de eneste mulighed for at blive alkymister, den slags alkymister følger altid Den Gyldne Skole, som er en underdel af ordenen. Deres bælt er som oftest fyldt med forskellige farvede sten i lædersnorer og ingredienser til deres eksperimenter eller formularer.

### **L. 0: Brændende bly**

Magikeren fremmaner en ildkugle, som denne kan kaste mod en angriber. Se beskrivelsen magisk missil(ild).

*Remse: **En tentatio ignis** (Jeg angriber med ild)*

### **L. 0: Jern hud**

Du styrker huden på personen, der får +1 RP. Effekten holder sig resten af spilgangen, indtil RP'ne mistes eller formularen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

*Remse: **Muto ferrum** (Jeg ændre jernet)*

### **L. 0: Måne syge**

Du forbander modtageren af denne besværgelse, og mætter dennes krop med Chamons tunge vind. Hver gang offeret rører et metal der særligt let kan optage den overskydende energi, siver dele af det hurtigt over i metallet, og skaber dermed et lokalt vakuum i fingrene på offeret, hvilket giver denne stærke smerter. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

**Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

**Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas). - kan undtagelsesvist ophæves af drikken modgift og antioxidanter.

**Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

**Alderdomens trykken:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Forbandelsen varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves. Formularen markeres med et sort armbånd.

*Remse: **Ferrum remanet tuus mors igne** (Jernet bliver din død i flammerne)*

*- Det er almindeligt kendt, at alkymister, der forsøger at forringe guldets værdi ved at blande det op med andre metaller, ofte uforvarende påfører sig selv denne forbandelse...*

### **L. 1: Mur/bur**

Du fremmaner en ubrydelig mur af ren energi. Man tegner på jorden en cirkel af mel, og angiver om det er et bur eller en mur. Hvis det er et bur, kan intet undslippe cirklen, medmindre cirklen brydes udefra. Hvis det er en mur, kan intet komme ind i cirklen med mindre den brydes indefra. Kastes to cirkler med den brydende effekt ind mod hinanden, så opløser de to cirkler hinanden så det er ikke muligt at lave et ubrydeligt bur. Cirklen må maksimal have en diameter på 3 meter.

*Remse: **Accio vis terra circum mea** (Jeg tilkalder styrken i jorden omkring mig)*

### **L. 1: Stålets herdning**

Du herder stålet i en rustning og gør det endnu hårdere, hvorved du forøger en allerede eksisterende rustning med +3 ekstraordinære RP. Effekten holder sig resten af spilgangen,

eller indtil RP'ne mistes og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Protego ferro vis et phasma** (*Jeg beskyttes af jernets styrke og ånd*)

### L. 2: Sten hud

Du fremmaner et beskyttende lag af Chamron uden om kroppen, på modtageren af denne formular. Hver gang modtageren bliver ramt, tager denne 1 KG (kamp gejst) mindre i skade end denne plejer. Dvs 2 i kroppen og 0 i armene. Formularen holder resten af spilgangen, eller indtil den har absorberet 5 KG, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Protego terrae bestia** (*Jeg beskyttes imod jordens dyr*)

### L. 2: Forgængelighed

Du nedbryder metallet i en af dine fjenders rustning, ved at få det til at korroderer (ruste). Du må efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "Destruktion".

Remse: **Consumo igne** (*Jeg ødelægger med ild*)

### L. 3: Gylden hud

Magikeren fremmaner et lag af guld over hele sin krop, der beskytter den fuldstændigt imod skade.

Så længe du holder din højre hånd på venstre skulder, og din venstre hånd på højre skulder kan du ikke rammes af våben eller magi, men kan godt flytte dig. Man kan ikke tale så længe formularen varer. Effekten holder sig indtil magikeren slipper sine skuldre med begge hænder, hvilket denne ikke kan tvinges til. Denne beskyttelse kan ikke ophæves.

Remse: **Potegro corpus** (*Jeg beskyt min krop*)

## © Azyr, Himmel Logen

Azyr er verdens vinden, og nogen siger at den hvisker fremtiden i øret på dens tilhængere. Mange af Himmel Logen medlemmer er interesseret i astronomien, og de særligt skattet for deres evne til at spå og se ud i fremtiden. Hvorved de som oftest bliver ansat af herremænd, og de ses ikke sjældent i adelssalene som rådgivere.

Logen er kendt for deres dødbringende lyn, der kan sende selv rustningsklædte riddere i knæ og deres insisterende væsen. Deres Logebrødre kendes let på deres Arabisk udseende rober, der som oftest er udsmykket med stjerner og måner, jo kraftigere en magiker, jo flere...

### L. 0: Opløse magi

Magikeren kanaliserer sin kraft ind i verdensvinden og blæser på den måde alle besværgelser bort fra en anden person. Du fjerner alle vedvarende formularer, der påvirker en person, inkl. forbandelser, hvis du er kraftfuld nok.

Remse: **Solvo mentem** (*Jeg frigiver sindet*)

### L. 0: Torden kile

Du holder kraften fra et torden vejr i dit indre, og kan slippe det løs i form af kraftfulde lyn. Du kan efter fremsigelse af formularen kaste en magisk missil (lyn), som beskrevet under stykket om magiske missiler.

Remse: **En tentatio micare** (*Jeg angriber med lyn*)

### L. 0: Nordenvindens kraft

Du kalder på norden vinden og fremmaner en konstant vind, der blæser omkring offeret for denne forbandelse til han ryster af kulde. Alle offerets forsøg på at genvinde varmen viser sig magtesløsen imod nordenvindens isnende kulde, der går selv den braveste kislewit til marv og ben. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:  
**Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

**Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som

stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas). - kan undtagelsesvist ophæves af drikken modgift og antioxidanter.

**Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

**Alderdomens tryk:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Forbandelsen varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves. Formularen markeres med et sort armbånd.

Remse: **Accio cealum** (*Jeg påkalder himlen*)

### L. 1: Charmere

Offeret ser troldmanden som sin ven og vil gå meget langt for at hjælpe vedkommende. Denne vil dog ikke bringe sig selv i en situationer, hvor der angiveligt vil blive udøvet fysisk skade på denne eller andre. Magien kan ikke anvendes under kamp og vare i en time, eller ind til den bliver opløst, og markeres med et sort armbånd.

Remse: **Muto mentem** (*jeg ændre sindet*)

### L. 1: Amul's andet tegn

Du beskytter modtageren af denne besværgelse ved at graverer Amuls andet tegn på hende, og dermed give hende evnen til at se kort ind i fremtiden. Dette sætter hende i stand til at undgå slag, der ellers ville have været dødelige, eller afbløde særligt hårde slag. Modtageren af denne besværgelse får +2 MRP (morale point). Effekten varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Quaeri caelum** (*Jeg undersøger himlen*)

### L. 2: Uranus tordenkile

Du slynger en mægtig tordenkile mod din modstander og brænder din fjendes rustning bort, hvilket efterlader din fjende forsvarsløs. Du må efter at have kastet formularen bruge forhekselsen med effektordet "destruktion" en gang.

Remse: **Consumo igne** (*Jeg ødelægger med ild*)

### L. 2: Ordre

Du sender en kile af kraft in i offerets sind og tvinger denne til at bøje sig for din vilje. Mageren giver offeret en "et-sætnings" ordre. Ordren må ikke være selvmorderisk eller direkte bringe offeret i kamp.

Remse: **En tentatio mentem** (*Jeg angreber sindet*)

### L. 3: Himlens omfavelse

Du omgiver dig selv med himlens mægtige vinde og fejer ethvert form for pile eller projektil afvejen. Du er immun til al skade og effekter af magiske missiler, pile og pistoler (inkl. vælte effekten), samt effektordet "paralyse". Effekten varer i en time, eller ind til den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Remse: **Protego caelum vis** (*Jeg beskyttes af himlens styrke*)

## © Ulgu, Den Grå Orden

Den grå orden er meget lukket, og kun få ved rigtigt noget om den. Dens formål er at bekæmpe Kejserriget's fjender inde i riget, specielt de mange kultister og sympatisører med de unævnelige. Deres magi trækker på Ulgu, der er vinden for misvisning, illusioner og hemmeligheder. De er ikke bundet til at tjene andre end kejseren selv, da de unævnelige kan snige sig ind i selv herremændenes lukkede kred. Hvorved de oftest rejser omkring i hemmelighed og man ved sjældent at det er dem man taler med, da de ofte skjuler deres magiske evner godt. De kunne være den omvandrede gadesælger, illusionisten på torvet,

rigmands sønnen ved gallamiddagen eller den nye port vagt; hvem ved...

### **L. 0: Illusion**

Du ligger en mindre illusion over modtageren af denne formular, og skjuler sandheden for offerets øjne. Med denne formular kan du enten bortmane auraen fra en magisk formular eller skjule en genstand, så den ikke kan findes.

Normalt skal armbånd, der symboliserer besværgelser, bæres synligt, men med denne formular skal armbåndet kun bæres på armen, og må dermed gerne skjules af andre beklædningsgenstande. Denne udgave af formularen varer indtil den formular den skjuler ophører med at virke.

Alternativt kan formularen bruges til at skjule et objekt, så evt. overfaldsmænd ikke kan finde det, hvis de gennemser dig. Formularen virker da som evnen "Hemmelig lomme" dvs. den genstand du har fortryllet skal ikke fremvises, hvis folk gennemser dig, medmindre de har evnen "finde hemmelig lomme" (Hvilket det er deres opgave at fortælle dig). Har de ikke evnen, kan genstanden ikke røves fra dig, medmindre du selv giver den bort. Denne besværgelse holder indtil du selv finder genstanden frem, eller magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

*Remse: **Accio praestigio** (Jeg fremmaner blændværk)*

### **L. 0: Indsigt**

Du åbner dit sind for Ulgu'es energi og følger dine instinkter i din søgen efter viden og skjulte artefakter. Du kan benytte en af følgende evner: "Finde hemmelig lomme", "Åbne lås 1" eller åbne en magisk lås (se "besværge lås" under ritualerne), umiddelbart efter fremsigelsen af formularen.

*Remse: **Sortis terrem mentem** (Jeg gennemskuer jordens sande ansigt)*

### **L: 0: Lynild**

Du lader dine fingre med rå kraft og sender en kile af lynild imod din modstander! Når du har fremsagt formularen, må du kaste en magisk missil af typen "lyn" (dvs. de blå).

*Remse: **En tentatio micare** (Jeg angriber med lyn)*

### **L. 0: Opdage gift**

Magikeren lader sin livs essens blande med energien fra skyggeviden, hvorved en del af hans krops livsfunktioner ophører. Magikeren bliver immun til eventuel gift i det næste måltid eller drik denne indtager. Effekten varer i 10 min. eller indtil det første måltid er indtaget.

*Remse: **Muto corpus** (Jeg ændre kroppen)*

### **L. 1: Frygt**

Skyggerne samler sig om din fjendes sind, og han ser for sine øjne sit værste mareridt. Du må efter fremsigelsen af denne formular bruge forhekselsen med effektordet "frygt" på én person.

*Remse: **Accio Nexum** (Jeg påkalder mørket)*

### **L. 1: Onde øjen**

Du forbander modtageren af denne formular og slukker lyset i vedkommendes øjne, så denne aldrig skal se dagens lys igen. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

**Dødskulde/Sjælesår\*:** Offeret mister 1 HP fra sine permanente HP, og hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. (Effekten varer resten af spilgangen).

**Interdikt:** Offeret kan ikke længere helbredes med magiske formularer, bønner, bryg eller Eliksire, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten varer resten af spilgangen)

**Mundlam:** Offeret bliver stum i 15 min.

**Onde øjne:** Offeret bliver blind i 15 min.

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd. Man skal røre sit offer for at kunne forbande det, og forbandelsen kan ikke

bruges i kamp.

Remse: **Consumo corpus** (*Jeg ødelægger kroppen*)

### L. 1: Skyggekappe

Du svøber din krop og sind i et slør af skygger, der skjuler dine bevægelser for modstanderen og beskytter dit sind imod alt der måtte binde det eller holde det fast! Modtageren af denne formular får +1 RP og bliver immun til formularer med effektordene "sov/søvn" og "paralyse", samt sandhedsbesværgelser. Effekten varer resten af spilgangen, indtil man mister sit RP eller formularen ophæves, og markeres med et blå armbånd.

Remse: **Protego Nexum** (*Jeg beskyttes af skyggerne*)

### L. 2: Bortmaning

Du materialiserer dit indre lys og bryder skyggerne omkring dig; du sender en ståle af ren energi imod en udød eller dæmon, der bliver alvorligt svækket. Effekten varierer fra udød til udød, og strækker sig fra øjeblikkelig udslættelse af svage udøde eks. zombier, til kraftig skade mod stærke udøde Eks. vampyrer. Du kan efter formularens fremsigelse bruge forhekselsen med effektordet "hvile". Denne magi virker kun på udøde og dæmoner!

Remse: **Solvo mortem** (*Jeg frigiver den døde*)

### L. 2: Tanke slør

Du fremmaner en tåge over én af offeret erindringer, der nu blot vil synes som et stor tomt mørke i dennes hukommelse. Offeret glemmer fuldstændig en specifik begivenhed, forbandelsen kan ikke ophæves og offeret kommer ikke til at kunne huske episoden igen. Man skal berøre offeret for at kunne kaste besværgelsen.

Remse: **Consumo mentem** (*Jeg ødelægger tanken*)

## Magiens sprog

Det magiske sprog, som binder verden sammen og som en byggesten er selve dets fundament, er hele kernen i manipulationen af de magiske vinde. Uden det var magikeren som en rytter uden hest eller en svømmer uden vand. Det er med dette sprog at troldmanden fanger en flig af magiens rå kraft og former den efter sin vilje. Sproget består hovedsageligt af to ordklasser: Form og Teknik. I de fleste formularer er ordstillingen ens, så først benævnes Formen og derefter Teknikken, men der er undtagelser og mangen en lærling har mistet livet, ved at udtale stavelserne forkert eller i forkert rækkefølge...

## Form

Formen er den ordklasse i det magiske sprog, der betegner det element som troldmanden for søger at manipulere med den magiske vind. Det betegner dermed, hvad magien kommer til at påvirke og følgende er de mest almindelige former:

### **Bestia, Corpus** – dyr, krop

Bestia er den utæmmede vildskab og den stærke overlevelses trang, som findes i mange af naturens dyr. Det beskriver den gamle verdens dyreliv og deres sind. Dyr har to former, Bestia, der beskriver dyrene som helhed, deres dyriske træk og instinkter, mens Corpus beskriver det enkelte dyrs krop eller helbredstilstand.

### **Aqua, Vita** - vandet, livet

Dette er det magiske ord for vand, og dets livgivende egenskaber. For alle organismer, hvad end det er planter eller dyr, har brug for vand for at leve. Aquam dækker dermed over frugtbarhed, kærlighed og godt helbred, samt det utæmmede hav og naturen som helhed. Hvorimod Vita "kun" dækker over vandes livgivende og gavnlige egenskaber.

**Terrem, Ferrum** – jord, jern

Terrem betyder jord på det magiske sprog, og beskriver både den muld vi betræder, bjergene der strækker sig mod himlen, og de kræfter, som regerer på jorden. Mange konger beskrives med dette ord, og det siges at, karismatiske personer har et stærkt jord-jeg. Der er to bøjninger af jorden, der er Terrem, som beskriver selve jorden med dens bakker og dale, samt sandstrande og klitter. Mens ordet Ferrum, dækker over den forarbejdede jord, så som kuld, jern og tilhuggede ædelstene.

**Caelum** – himmel/lyn,

Er det magiske ord for himmel, dens bevægelser og dens himmellegemer som stjernerne og solen, samt hitmelfænomener som lyn og vind.

**Lumen, Nex** – lys, manglen på lys (mørke)

Lumen betyder lys på det magiske sprog. Det dækker også over bevidstheden om tryghed og vejledning af den vildfarne, samt det varme og håb et lys i mørket kan bringe. Hvorimod Nex betegner mørket i og udenfor mennesket.

**Mentem, Praestigeo** – ånd/sind, blændværk

Dette er de magiske ord for psyken, illusion og bedrag, af både optiske illusioner og mere jordnære intriger. Det er modet i den brave kriger, frygten i den fortabtes sind og galskaben i den vanvittiges øjne. Ligesom det er den snu rænkemagers hvisken i sin herres ører. Her er mentem en manipulation af sindet, mens Praestigeo er en fysisk illusion.

**Mortis** - døden

Mortis er det magiske ord for døden, og den forgængelighed der er ved alt levende. Det beskriver også forfaldet af en bygning, alderdom og andre vanitas symboler.

**Ignis, Incendia** – ild, "meget varm" ild

Det magiske ord for elementet ild eller varme, som oftest forbindes med vinden Aqshy, da dens disciple er dem der oftest benytter ordet. "Ignis" beskriver ildens lys, varme og fleksibilitet. Hvorimod gradbøjningen "Incendia" står for ildens mere aggressive sider, dens glubende sult og ødelæggende egenskaber.

## Teknik

Teknikken er det ord, der udtrykker den handling, som magikeren ønsker at udfører med sin magi. Det kan udtrykke en handling eller en hændelse eks. Muto (jeg ændre). Alle teknikker udtales i et bydende toneleje, da det er et udtryk for den vilje man forsøger at trumfe igennem.

**Accio** – Jeg tilkalder eller påkalder

Denne stavelse bruges i alle de store åndemanings riterne, samt i påkaldelser af dæmoner og ånder fra det hinsidiges. Den bruges dog også til mere jordnære ting, som af fremmane følelser i andre, eller påkalde fysiske ting. I nogen tilfælde bruges også sedatum, hvilket er et kraftigt udtryk for at fremmane.

**En tentatio** – Jeg angriber

Dette er et primitivt, men meget effektivt angrebsord, der indgår i alle de basale magiske angreb.

**Consumo** - Jeg ødelægger

Et kraftfuldt ord, der bruges til at destruerer allerede eksisterende genstande eller væsener.

**Muto** – jeg ændre

Dette ord bruges til at ændre en allerede fysisk eksisterende genstand. Det kunne være

heksen, der tryller en ridder om til en frø eller en troldmand, der ændre håndfuld sten til mønter.

**Protegro** – jeg beskytter

Dette er et beskyttende verbum, der afværger de fleste angreb, ved afbøje skadelige effekter inden de rammer. Det bremser de fleste angreb, uden frontalt at modarbejde den skadelige effekt.

**Renovo** -jeg genopretter

Bruges som oftest i helbredende formularer eller andre trolddomme, hvor man skal reparerer en allerede påført skade, eks. En ravne i et hus eller et testel.

**Solvo** – jeg sætter fri/bryder

Dette ord bruges i mange kontra magi'er, hvor man forsøger at ophæve andre trolddomme, eller forsøger at sætte en forsømt sjæl fri af sine lidelser.

**Sortis** – jeg opdager, visualiserer

Sortis bruges til at udvide magikerens mentale horisont, så han bliver i stand til at sandse bedre, derved opdage ting der kunne være skjult bag en af formerne.

## Fin struktur

Det er ikke nok bare at fremsige de magiske ord, for de er budnet sammen af fin strukturen, der sørger for, at der er harmoni imellem formen og teknikken. Den dækker over hvem eller hvad man vil påvirke med sin magi, samt hvordan man vil påvirke modtageren med den.

**contra** - mod

**circum** - omkring

**in** – i

**penitius**- indre

**sileo** – tavs/stille

**vis** - styrke

## Hyper fin struktur

De få der har studeret magiens væsen og sprog i mere end en halv livstid, får et sjældent indblik i magiens hyper fine struktur. Det er herfra gradbøjningerne af elementerne stammer fra, tidligere brugte man eks. Bestia i alle healende formularer, hvilket førte til, at mange fik mærkelige psykiske bivirkninger af at blive healet. Af andre uregelmæssige bøjninger, kan nævnes Incendia, der altid sættes før teknikken i ordstillingen! En stor andel af hyperfin strukturen er endelsen, som angiver hvem der udfører besværgelsen, hvor følgende endelser anvendes på teknikken:

Jeg – **o**

Du – **s**

Han/hun/den – **t**

Vi – **mus**

I – **tis**

De – **nt**

Hvis formularen derimod læses over en person bruges endelserne:

Jeg – **or**

Du – **ris**

Han/hun/den – **tur**

Vi – **mur**

I – **mini**

De – **ntur**

# Cirkel magi

Ritualerne er magikernes fornemmeste og mest komplicerede magiform, og noget af det sidste de bliver betroet i deres oplæring, da riterne kan gå grueligt galt. Mangen en ivrig lærling har slået både sig selv og sin mester ihjel, ved at udfører disse urgamle ritualer bag deres mester ryg. Grusomme ting kan hænde for den, der ikke udfører ritualerne varsomt og pedantisk. For at udfører et ritual kræver det min. 3 magikere, hvoraf en skal have evnen "Cirkel leder" og de resterende evnen "Indviet". De forsamlede fremsiger i kor formularen, der kan være en rite, som gentages igen og igen over fokus for riten, eller en anden form for kompliceret formular. Det er ikke muligt for en magiker at udfører mere end et ritual pr. spilgang.

## Faren ved ritualer

Det er altid farligt at manipulerer med magiens væsen, specielt når man prøver at rokke ved grundpillerne af magien! Selv det mindste fejltrin kan være fatalt, og undlades bare en enkelt sætning, kan hele ritualet vare spildt eller i værste fald løbe ud af kontrol og føre til de værst tænkelige følger for de implicerede. Derfor er det kun de mest betroede lærlinge og sande mestre, der deltager i ritualerne. Hvis ritualet løber løbsk og der dannes en rift i universet, kan magikerne forsøge at standse det, ved at fylde hullet til med deres magi. En sådan rift kan opstå, hvis der sker et ophold i ritualet eller det bliver afbrudt før det er til ende. Derfor sørger mange magikere for, at havde beredne krigere ved porten, for at sikre at de ikke bliver forstyrret under ritualet.

Bliver et ritual afbrudt, opstår der en lille rift i universet pga. den koncentrationen af den påkaldte kraft. Magikerne kan forsøge at lukke riften, ved at forsegle den til med rå kraft. De kan på den måde kanalisere deres energi hen over hullet og forsegle det. Dette koster 2 MP per deltager i ritualet at forsegle et afbrudt ritual. Lukkes hullet ikke, kan det forårsage stærke mutationer hos magikerne, disse bryder som regel ikke ud med det samme, men kan godt ligge hengemt i flere måneder før de bryder ud. Men da er magikeren prisgivene....

## De mest kendte ritualer

Dette er en liste over de meste brugte ritualer i Kejserriget, det er muligt at udvikle andre ritualer eller finde beskrivelser af dem i spillet. Man skal dog altid være på vagt over for nye ritualer, da de ikke altid er hvad de giver sig ud for at være. Navnlig ritualerne fra "Det fordærvede land" skal man vogte sig for, ligeledes med ritualerne fra egnene øst for Sorte bjergene. Generelt kan ritualer duplikere enhver magi eller eliksir som findes i en af sættene eller give en af nedenstående effekter, ethvert ritual med en anden effekt end dette kræver GM godkendelse inden spilstart. Et ritual, som duplikere en magi, forbandelse eller eliksirs effekt, koster 2 MP pr. niveau af magien (mind 1 MP for niveau 0 formulare), mens effekter af bryg koster det 2 MP og Elixires effekter koster 4 MP.

## Besværgelse lås

Magikerne fremsiger riten over låsen på et skrin eller dør (ikke porte), og med deres samlede kraft binder de den lukket, så tyve og andet rakkerpak ikke kan komme ind.

### Effekt

Troldmændene hæver niveauet af en lås til et niveau over det oprindelige. Hvis låsen allerede er niveau 4 inden riten fremsiges, opstår der en magisk niveau 5 lås, der kræver et kodeord for at låse op, samt en nøgle.

### Remedier

Koster:  $4 \cdot x$  MP, hvor x er det nuværende niveau af låsen.

Remedier: låsen + nøglen, samt kodeordet nedskrevet på et papir.

*"Det er hændt, at paranoide herremænd har låst sig inde i deres borg bag en magisk lås, og er død af sult fordi de glemte kodeordet..."*

## Destruerer magisk genstand

Magikerne samler deres kraft i en mægtig strøm hvirvel af rå energi og flår magien ud af den magiske genstand, så den bliver uvirksom og grå.

#### **Effekt**

En magisk genstand bliver fuldstændigt drænet for sine magiske evner, og er nu kun en almindelig genstand af den type. Virkningen af formularen er permanent og kan ikke gøres om.

#### **Remedier**

Koster: 4 MP

Remedier: Den genstand der skal ødelægges, samt en håndfuld jord fra en grav.

### **Energikokon**

Dette ritual sætter magikeren i stand til at lagre magisk kraft i en krystal for at kunne trække det ud af den på et senere tidspunkt.

#### **Effekt**

Man forarbejder strukturerne i en krystal så den er istand til at optage og lagre magisk energi, så det kan hives ud af den til senere brug.

#### **Remedier**

Koster:  $4 \cdot x$  MP, hvor "x" er det antal MP, som krystallen fremover skal kunne lagre.

Fokus: krystal

*"Onde tunger, specielt blandt heksejægerne, kalder denne form for magi kætterisk. De beskylder magikerne for at lave wierdsten, og dermed fordærve det land, de er svoret til at beskytte."*

### **Identificerer**

Magikerne fanger et intetanende offer og tilkalder et væsen fra det hinsidiges, der besætter vedkommende. Hvorefter magikerne byder dæmonen eller ånden, at taler igennem den arme stakkel og klargøre en genstands oprindelse, historie og/eller egenskaber. Nå ånden/dæmonen har berettet om objektet, forlader den offerets krop, hvorefter denne besvimer.

#### **Effekt**

Offeret for ritualet beskriver historien bag og effekten af en spilgenstand, som denne holder imellem hænderne. Det er også muligt at fremmane ånden som en vid røg, hvis man tegner en påkaldelses cirkel.

#### **Remedier**

Koster: 6 MP.

Fokus: et offer og den genstand der skal identificeres.

*"Dæmon påkaldelser anses for kættersk af mange af ordener, hvorved de som oftest påkalde ånder fra Morr's rige, skønt dæmonerne ofte kan give bedre og mere specifikke beskrivelser."*

### **Kanalisering**

I dette ritual kanaliserer alle deltagerne en del af deres kræfter over i cirkellederen, som derefter kan bruge kraften til at styrke sin egen magi eller sin krop. Hver deltager kan ikke bidrage med flere MP til ritualet, end det højeste niveau af magi, som de kan kaste. Eks. kan man niveau 2 magi, kan man maksimalt bidrage med 2 MP).

Evner:

- Sænke prisen på en af magikerens formularer med ét MP (2 MP)\*.
- Midlertidigt lære endnu en magi fra sin sti (formularens niveau+1)\*.
- Ændre sine magiske missiler til typen "Energi", "Lyn" eller "Ild", vælg én af delene (1 MP).
- Ændre sine magiske missiler til typen "Døds energi" (**betragtes som sort magi**) (2 MP).
- Resten af spilgangen få 1 ekstraordinært MRP (moralepoint) (3 MP).
- Immun til alle effekter af ét magisk effektord eks. "Hvile (2 MP)\*.
- Gemme MP'ne til senere brug.

\* kan tages flere gange end én, hver gang vælges en ny formular eller effektord.

### **Magisk skrift**

Cirkellederen nedfælder med sit eget blod formularen på et stykke papir. Dernæst kanaliser han cirkelens forenede energi ned i papiret, der optager den og lagrer det som kanalisator for formularen til senere brug. Urter ligges om papiret for at holde magien fanget.

#### **Effekt**

Den nedskrevne formular kan senere kastes af en magikyndig, der ikke nødvendigvis kender formularen. Således sætter de magiske skrifter magikeren i stand til at kaste magi, der ikke er på dennes normale liste over formularer, uden at denne bliver forvitret af magien.

#### **Remedier**

Koster:  $5 \cdot x$  MP, hvor  $x$  er niveauet af formularen (min. 3 MP for niveau 0 formularer), samt 1 HP fra cirkellederen, da hans blod bliver ladet med magien.

Fokus: Et papir med den nedskrevne formular, samt urter.

Desuden kræver det, at en af de forsamlede magikere kender formularen.

### **Magisk øje**

Det er et gammelt ritual der stammer fra det sydlige Arabia, som tidligere var plaget af mange vindtørre ørken hekse. Riten er et værn mod forbandelser og siges at beskytter modtageren mod onde øjne. Den udføres ved at lægge en beskyttende besværgelse over et smykke, der forstiller et øje. Traditionelt blev der brugt flade glas mosaikker med forskelligfarvede ringe. Derefter gives smykket som en gave til den konklaven ønsker at beskytte mod forbandelserne. Det siges, at sælges smykket eller beholder én fra konklaven det, så mister smykket sin kraft.

#### **Effekt**

Hvis smykkets bærer bliver ramt af forbandelsen "Onde øjne" eller "Mundlam" bliver denne ikke påvirket af forbandelsen. Skulle bæreren blive ramt af en anden forbandelse, bliver forbandelsen svækket og nemmere at fjerne igen. Hvilket i praksis betyder, at den tæller som om en magiker, der kastede forbandelsen, er et niveau lavere (en gul stribe færre på det sorte armbånd), hvis magikeren der forbandede bæreren kun kan kaste ynkkelig magi, ophæves forbandelsen og har ingen effekt.

Så snart smykket har afværget eller svækket en forbandelse mister smykket sin kraft og er ikke længere virksomt, ellers holder smykket sin effekt i flere år.

#### **Remedier**

Koster: 6 MP.

Fokus: et symbol for et øje.

### **Talisman**

Der nedlægges en kraftig beskyttelse i et smykke, der beskytter dens bærer imod alt ond magi.

#### **Effekt**

Det er et ritual nedlægger en beskyttelse i et smykke, så bæreren af smykket er beskyttet imod ét effektord for en kampformular de første  $x$  gange formularen kastes på bægere pr. spilgang.

#### **Remedier**

Koster:  $6 \cdot x$  MP

Fokus: et smykke, som oftest en halskæde, broche eller ring.

Desuden skal mindst én deltager i ritualen være i stand til at kaste det effektord, som smykket skal beskytte imod.

*"Selvom dette ritual er en af de mere harmløse, er dets udførelse en af konklavens dybeste hemmeligheder, da de fleste talismaner beskytter imod effektordet: Hvile..."*

### **Trosskab**

Dem der aflægger denne ed, har svoret aldrig at bruge deres magiske evner til at volde ondt mod deres frænde.

**Effekt**

Modtageren af troskabseden beskyttes imod magiske missiler og forhekselser kastet af den der aflægger troskabseden. Beskyttelsen varer indtil modtageren af eden selv angriber dem der aflage eden. Eller en tredjepart bryder den snor, som markerer troskabens bånd.

**Remedier**

Koster: 5 MP

Fokus: En snor hvorpå man binder en genstand eller et navn på, fra dem der skal beskyttes imod. Brydes snoren af en tredjepart, er troskabseden brudt.

*"Mange mestre lader deres lærlinge gennemgå denne rite som en af deres første, uden at fortælle dem det egentligt formål med ritualen..."*

## Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. Deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.