

# Trolldom i Masona



ERRATA FÖR TROLLDOM UR REGELBOKEN OCH BETA FÖRTROLLNINGAR

# I. ERRATA

---

En uppmärksam spelare gjorde oss medvetna om att ett fel angående magi har smugit sig in i regelboken.

I beskrivningen av egenskaperna under Trolldom står det att det behövs en specialförmåga för att använda förtrollningar. I avsnittet om förtrollningar har dock denna specialförmåga fallit bort.

Specialförmågan lyder som följer:

**Magi:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9.

I tidigare utgåvor av *Sagospelet Äventyr* har inte denna begränsning funnits, och det är helt upp till spelgruppen om ni vill använda denna begränsning eller inte.

I kapitlet om förtrollningar har dessutom ett annat fel smugit sig med. Det är det allra första stycket som inleds med meningen: "Vem som helst i spelet kan ha en eller flera förtrollningar av svårighetsgrad ett."

Hela denna första mening ska strykas.

Jag beklagar att felen smugit sig med i boken, och ber alla spelare om ursäkt. Felet är mitt. Som plåster på såren får ni den här filen med uppdaterade sysselsättningar från boken *Trolldom*.

- Daniel,

Umeå 18 03 06

## 2. SYSSLESÄTTNINGAR



### ALKEMIST

Alkemisten använder sin Kunskap och Trolldom till att förvandla materia till guld. Hur det går till är en väl förvarad hemlighet som bara alkemisternas skrå känner till. Och där släpper de inte in många nya medlemmar, eftersom missöden inträffat när alkemister blivit guldsjuka.

#### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Börjar spelet med två förtrollningar.

**ALKEMI:** Kan förvandla föremål till guld genom att lyckas med ett trolldomslag.



### ANDEBESVÄRJARE

En andebesvärjare forskar kring eteriska företeelser och spöken. De anses ofta som lite otäckta, och därför berättar inte alla andebesvärjare att det är vad de sysslar med. Många av dem säger sig istället vara vanliga magiker. Ibland anlitas andebesvärjare för att fördriva spöken.

#### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Börjar spelet med tre förtrollningar.

**FÖRDRIVA:** Kan fördriva spöken och andar genom att lyckas med ett trolldomslag.



## DEMONOLOG

En demonolog är en magiker som forskar om demoner. Många tror att en demonolog är samma sak som en svartkonstnär, och sysslar med onda otäcka saker, men det är inte fallet. De flesta är intresserade och nyfikna på de underliga, men ofta otäcka, varelserna från andra världar.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Börjar spelet med tre förtrollningar, minst två måste ha med demoner att göra.

Behöver aldrig slå tärning för Kunskap när det rör demoner.

## HELARE

Helare är en magiker som använder sina magiska krafter för att läka sår och bota sjukdomar, som en doktor i sagornas värld. Tack vare sina krafter är helare ofta välkomna nästan var som helst, vare sig det är bland kungar och drottningar, i städer och byar eller på landsbygden.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Börjar spelet med tre förtrollningar, minst två måste ha med helande att göra.

Behöver aldrig slå tärning för Kunskap när det rör helande och läkekonst.



## LÄRLING

En lärling studerar magi och trolldom under en ensam läromästare, och förväntas en dag kunna ta över efter sin mästare. Lärlingar kan bli kraftfulla magiker, men saknar ofta den finesse och skicklighet som är vanligt för magiker som utbildats vid en skola.

### SPECIALFÖRMÅGA

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja spelet med två förtrollningar.



## MAGIKER

Magiker påminner mycket om trollkarlar och häxor eftersom de också använder magi. Skillnaden är att en häxa eller trollkarl bestämmer över sig själv, medan en magiker är med i en grupp som kallas för skrå, som har ansvar över magianvändandet i en stad eller en del av ett land.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja spelet med tre förtrollningar och en ring från sitt skrå.

Får en nivå lägre svårighetsgrad vid användning av de tre startförtrollningarna.



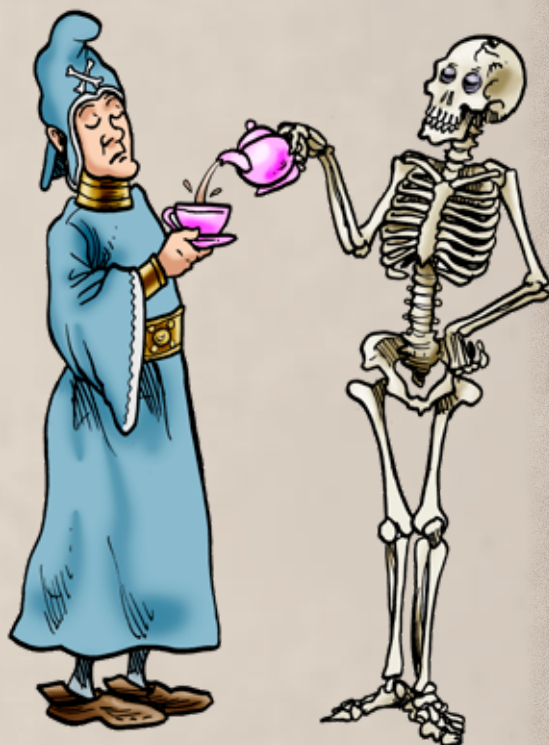
## MAGISTUDENT

Magistudenten läser magi inom olika ämnen på en skola. Tanken med studierna är att ge studenten kunskap inom olika områden, för att studenten en dag ska bli en skicklig magiker. Vissa studenter blir själv läraren en dag, ofta på samma skola som de själva gick på.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja spelet med två förtrollningar.

Får en nivå lägre svårighetsgrad vid Kunskapslag. 6



## NEKROMANTIKER

Nekromantiker forskar om de döda — och de odöda. De har ofta skelett och andra odöda som skydd och sällskap. Därför är många rädda för nekromantikerna, men en nekromantiker måste inte vara svartkonstnär, även om många svartkonstnärer använder liknande magi.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja spelet med tre förtrollningar, minst två måste ha med odöda att göra.

Behöver aldrig slå tärning för Kunskap när det rör odöda.



## SVARTKONSTNÄR

En svartkonstnär är en person som använder mörk och otäck magi, ofta för att skada och skrämma andra för att få som den vill. Svartkonstnärer brukar oftast bo ensamma på konstiga platser långt bort från andra, som mörka skogar, hemska träsk eller läskiga torn i bergen.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja med fyra förtrollningar och en magisk följeslagare.

Kan använda svartmagi (Se Fenix 1/18).



## TROLLDOMSLÄRARE

Trolldomsläraren är utbildad att lära andra på bästa sätt. Trolldomsläraren är ofta specialiserad inom ett särskilt ämne och ofta anställd vid någon form av magiskola. Ibland kan man stöta på lärare som har tagit med sig sina studenter på utflykter och klassresor både här och där.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**MAGI:** Kan använda förtrollningar, se kapitel 9 i regelboken. Får börja spelet med tre förtrollningar.

Behöver aldrig slå tärning för Kunskap när det gäller magi.

## 2. BETA: FÖRTROLLNINGAR

*Detta kapitel har tidigare publicerats i boken Trolldom. Detta är de ofärdändrade förtrollningarna däriifrån. Vissa förtrollningar kan behöva uppdateras för att fungera klanderfritt med Sagospelet Äventyrs tredje upplaga. Hittar ni något som bör ändras, kontakta oss!*

### AKTIVERINGSRUNOR

Spelfiguren ritar magiska runor samtidigt som denne uttalar en förtrollning. De magiska runorna motsvarar ett villkor. Exempel på villkor är att någon kastar en förtrollning inom området eller att en varelse av en specifik typ/ras befinner sig där. När det angivna villkoret uppfylls inom två meter och synhåll från runan så kastas den förtrollning som spelfiguren utalade medans denne skapade runorna. Om förtrollningen kastas i en specifik riktning så kastas den rakt ut från den plana ytan. Om förtrollningen påverkar ett område så kastas förtrollningen med runorna som mittpunkt.

För att lyckas skapa dessa runor måste spelfiguren lyckas med två slag mot trolldom. En gång för runorna och en gång för den förtrollning som skall kastas när runornas villkor uppfylls.

### ANIMERA FÖREMÅL

Magikern kan få ett mindre föremål, som t.ex. en stol eller ett sängbord att vakna till liv och kunna röra sig. Föremålet kan utföra enklare sysslor och kontrolleras av magikern. Förtrollningen varar i en timme eller tills den bryts med förtrollningen Bryta förtrollning.

Vid automatiskt misslyckat slag gäller förtrollningen tills vidare och inte bara en timma.

### ANTI-MAGISFÄR

Spelfiguren skapar en osynligt sfär med en diameter på fyra meter på en valfri punkt inom synhåll. Inom detta område kan ingen magi existera. Alla förtrollningar som kastas inuti, eller in i området misslyckas automatiskt. Magiska föremål förlorar sina magiska egenskaper så länge de vistas inom området. De blir dock åter magiska om de lämnar området.

Sfären försvinner efter tio minuter.

### BLIXT

Spelfiguren kan skjuta blixtar. Blixten gör ett liv i skada, två om fienden har en rustning av metall. Vattenvarelser tar också två liv i skada av blixten.

### DUBBELGÅNGARE

Spelfiguren kan skapa en nästan identisk kopia av sig själv. Dubbelgångaren är dock bara en illusion och kan därför inte påverka sin omgivning, eller påverkas av den, på något sätt. Dubbelgångaren kan därför inte plocka upp föremål, öppna dörrar, (den kan dock gå rakt igenom dörrar och väggar m.m) skada eller skadas av attacker m.m.

Spelfiguren kan kontrollera dubbelgångaren telepatiskt. Dock kan hen inte se, höra eller känna det som dubbelgångaren



ser, hör eller känner. Därför kan spelfiguren bara kontrollera dubbelgångaren på ett ungefär om den rör sig utom spelfigurens synhåll. Sagoberättaren avgör hur väl spelfiguren lyckas med detta.

Dubbelgångaren kan genomskådas med ett lyckat slag mot kunskap eller trolldom. Dubbelgångaren försvinner när spelfiguren vill, efter en timme eller om någon använder bryta förtrollning mot den.

### ELDSKYDD

Skyddar spelfiguren från att ta skada av eld, dock ej drakeld, eller värme. Förtrollningen skyddar dock inte spelfigurens utrustning utan enbart dennes kropp.

### ELDSRUNA

Magikern ritar en magisk runa på en plan yta samtidigt som hen uttalar förtrollningen. Om någon annan än magikern befinner inom 2 meter och synhåll från runan så exploderar den i ett moln av eld. Personer som befinner sig inom 4 meter från runan tar ett liv i skada.

### ELDSTORM

Eldstormen ger automatiskt tre liv i skada på upp till tre fiender (undantaget asbestar, drakar och vatten elementarer).

### ELEMENTMUR

Med hjälp av magiska runor eller magiska ingredienser tecknar magikern upp en linje på marken. När formas en mur av något av de olika elementen, och skyddar vad som finns på andra sidan från attacker av samma element. För att bli av med

muren krävs det att magikern som gjorde den väljer att avbryta förtrollningen, eller att någon använder förtrollningen Bryta förtrollning, eller en attack av det motsatta elementet.

### FRAMMANA IMP

Din spelfigur trollar fram en imp, en liten sagovarelse som kan hjälpa till med enkla saker, som att röra om i maten, bära lätta saker eller hålla i en bok som spelfiguren läser.

### FRAMMANA DEMON, LITEN

Spelfiguren trollar fram en liten demon som hjälper till i strid. Efter striden försvinner den igen. Misslyckas trolldomsslaget för att frammana demonen händer inget, men visar tärningen på 0 (eller 10), så kommer demonen fram och strider mot spelfiguren.

### FRAMMANA DEMON, STOR

Spelfiguren trollar fram en stor demon för att hjälpa till i strid. Stora demoner är väldigt griniga, så risken finns att demonen vänder sig mot spelfiguren istället. Misslyckas trolldomsslaget för att frammana demonen så kommer demonen fram ändå, men strider mot spelfiguren istället.

### FRAMMANA REGN

Spelfiguren får det att börja regna. Förtrollningen håller i sig så länge du vill eller tills den bryts av en annan förtrollning.

**FRAMMAPA SKUGGA**

Spelfiguren trollar fram en skugga som kommer till spelfigurens hjälp. Spelfiguren kan kontrollera den och styra den, men den försvinner om någon använder förtrollningen Ljus eller Mörker.

**FRAMMAPA VATTEN**

Spelfiguren kan trolla fram vatten i antingen en flaska eller en skål. Spelfiguren behöver bara slå ett slag för att se om det lyckas i öknen. I annat fall lyckas det alltid.

**FÖRDRIVA DEMON**

Med denna förtrollning kan spelfiguren omedelbart besegra en demon. Demonen kan dock försöka motstå förtrollningen genom att lyckas med ett trolldomsslag.

**FÖRDRIVA ODÖD**

Magikern kan genast besegra en odöd varelse. Den odöda varelsen kan dock försöka motstå förtrollningen med ett lyckat trolldomsslag.

**FÖRDUMMA**

Spelfiguren en annan persons kunskap till 3. Personer vars kunskap redan är 3 eller lägre kan inte påverkas av denna förtrollning.

**FÖRLAMA KROPPSDEL**

Spelfiguren kan temporärt förlama en arm eller ett ben på en motståndare. Den förlamade kroppsdelens är helt obrukbar.

Om spelfiguren väljer att förlama ett ben så måste den som blir förlamad genast slå ett slag mot Rörelse för att inte ramla omkull. Den förlamade kan inte gå eller springa utan måste hoppa runt på ett ben. Den förlamade måste slå två tärningar och välja den som visar sämst vid alla slag mot rörelse som involverar balans.

Om spelfiguren väljer att förlama en arm så tappar motståndaren allt som den höll i den handen eller under armen. Om den förlamade armen är den personens huvudhand så måste denne slå två tärningar och välja den som visar sämst vid alla slag mot rörelse som involverar händerna.

Förlamningen varar i 4 rundor.

**FÖRVIRRA**

Spelfiguren får en motståndare att bli förvirrad och distraherad under 4 rundor. Varje gång som det blir motståndarens tur att agera i en runda så slå en tärning. Om den visar 6 eller högre så blir motståndaren osäker på vad denne skulle göra och behöver använda denna runda för att komma på vad det var för något.

**FÖRSTÖRA**

Spelfiguren kan få ett föremål att spricka och börja gå sönder. Kan motverkas av förtrollningen Göra helt.

**GALENSKAP**

Spelfiguren får en annan person att uppträda mycket besynnerligt i 4 rundor. Varje gång det är den personens tur att agera i rundan så slå en tärning och titta i tabellen nedan vad personen gör.

- T10 Handling
- 1 - 2 Sjunker ihop på golvet storgråtandes.
- 3 - 4 Fäktas mot en låtsasmotståndare.
- 5 - 6 Sjunger glatt för full hals.
- 7 - 8 Skrattar hysteriskt.
- 9 - 10 Dansar med en låtsaspartner.

### GARZAMELS KRYPANDE ÖGA

Spelfiguren frammanar vid sina fötter en ögonglob på c:a 2 decimeter i diameter med 6 långsmala ben liknande en insekts. Spelfiguren pekar ut en person eller varelse varpå ögat mycket snabbt kryper mot denna. Ögat kan röra sig ungefär lika fort som en människa springer. Om den undpekande försöker undkomma så kommer ögat att följa efter. Ögat kan klättra upp för alla sorters sluttningar. Till och med väggar.

Efter 5 minuter, om ögat besegras eller om ögat kommer inom en halvmeter från det utpekade målet så försvinner det i en svart rökpuff samtidigt som det skjuter ut blixtnar som träffar allt inom 1 meter från ögat. Blixterna gör 1 liv i skada. Magiska rustningar skyddar mot skadan.

Förtrollningen kan bara användas av svartkonstnärer.

Krypande öga

Kunskap: 0      Rörelse: 3

Trolldom: 1      Upptäcka: 6

Liv: 1              Rustning: 0

### GARZAMELS MÖRKER

Genom att kanalisera en stor mängd mörk magi mot en specifik punkt kan spelfiguren få svart dimma att framträda. Ett flertal svarta tentakler sträcker sig ut ur dimman efter alla levande varelser inom räckhåll. Tentaklerna kan inte skadas av vanliga vapen men kan undvikas med ett lyckat rörelseslag.

Om tentaklerna lyckas greppa tag i någon kommer de att hålla fast denne och börja suga ut dess livskraft. En fasthållen varelse förlorar ett livspoäng (rustning skyddar inte) var tredje runda som hen är fasthållen.

Dimman och tentaklerna försvinner efter 6 rundor eller om en magiker använder Bryta Förtrollning.

Mängden mörk magi som magikern kanaliserar orsakar ett liv i skada på spelfiguren.

Förtrollningen kan bara användas av Svartkonstnärer.

### GARZAMELS TENTAKELÖGA

Spelfiguren frammanar en svävande ögonglob på en halvmeter i diameter. I ögonglobens underkant sticker det ut 5-6st meterlånga tentakler. Ögongloben förflyttar sig med samma hastighet som en människa går. Spelfiguren kan kontrollera ögonglobens förflyttning telepatiskt.

Tentaklerna sträcker sig efter allt levande i ögats närhet. En person som vidrörs av en tentakel förlorar 1 liv i skada. Magiska rustningar skyddar mot skadan men normala rustningar gör inte det.

Ögat försvinner efter 5 minuter, om det besegras eller om någon kastar en bryta förtrollning på det.

Förtrollningen kan bara användas av svartkonstnärer.

Tentakelöga

Kunskap: 0

Rörelse: 4

Trolldom: 1

Upptäcka: 3

### HAGELSTORM

Eldstormen besegrar automatiskt upp till tre fiender (undantaget eldelementarer och vattenvarelser).

### HELA FLERA

Spelfiguren kan hela alla skador på upp till två figurer vid ett tillfälle per saga.

### JORDSKRED

Spelfiguren får marken att skaka kraftigt och stora sprickor att öppna sig i jorden. Alla som står på marken måste klara ett Rörelseslag för att inte falla omkull.

### JÄRPHUD

Spelfiguren kan få sin egen eller en annan varelses hud att bli till järn i 5 rundor. När denna person tar skada på livet så minskas skadan automatiskt med 1 livpo-

äng. Dessutom gör personen 1 liv i skada med sina knytnävar.

Men på grund av att huden blir hård som järn så blir personen även lite mindre smidig. Därför minskar dennes Rörelsepoäng med 2 under tiden som förtrollningen varar.

### KONTROLLERA VÄXTER

Spelfiguren kan kontrollera formen på en växt och forma den hur som helst.

### KÄPPA LEVANDE

Spelfiguren kan använda denna förtrollning för att känna av alla levande varelser på över 1kg inom ett område på 50 meter. Spelfiguren känner instinktivt riktning och ungefärligt avstånd till varelsen. Samt på ett ungefär vad det är för slags levande varelse.

Spelfiguren känner dock inte av odöda eller varelser som givits liv på magisk väg.

### KÄPPA ODÖD

Spelfiguren kan använda denna förtrollning för att känna av alla odöda varelser inom ett område på 50 meter. Spelfiguren känner instinktivt riktning och ungefärligt avstånd till varelsen. Samt på ett ungefär vad det är för slags odöd varelse.

### KÖLDSKYDD

Skyddar spelfiguren från alla effekter och skador av kyla. Dock skyddar förtrollningen inte spelfigurens utrustning utan bara dennes kropp.

**LUFTSTÖT**

Med en kraftfull vind knuffar spelfiguren omkull alla framför sig som misslyckas med ett Rörelseslag. De tar ingen skada, men ramlar omkull och måste ägna en omgång åt att resa sig upp. Lätta saker som papper, löv, fjädrar och sand kan inte göra motstånd, utan blåses iväg hur som helst.

**MAGISK CIRKEL, SKYDDANDE**

Med hjälp av magiska runor eller magiska ingredienser tecknar magikern upp en cirkel på antingen marken eller ett föremål. Vad som finns innanför cirkeln är nu skyddat från magi och attacker, men kan själv attackera utåt. För att bli av med cirkeln krävs det att magikern som gjorde den väljer att avbryta cirkeln, eller att någon använder förtrollningen Bryta förtrollning.

**MAGISK CIRKEL, FÄNGSLANDE**

Med hjälp av magiska runor eller magiska ingredienser tecknar magikern upp en cirkel på antingen marken eller ett föremål. Vad som finns innanför cirkeln är nu fångslat och kan inte ta sig ut. För att bli av med cirkeln krävs det att magikern som gjorde den väljer att avbryta cirkeln, eller att någon använder förtrollningen Bryta förtrollning.

**MAGISKT LJUS**

Vissa magiker vill inte använda sig av vanliga ljus och lyktor, eftersom de kan använda magi, och väljer istället att skapa ett litet klot av ljus som antingen svävar i luften runt magikerns huvud eller sät-

ter sig stilla på en plats som magikern bestämmer. Magikern kan bestämma hur starkt klotet ska lysa.

**MAGISKT FÖNSTER**

Genom att säga några magiska ord över en slät och blank yta kan magikern använda den som ett fönster att titta genom för att se något på väldigt långa avstånd. Lämpliga ytor är en vattenpöl, en spegel eller ett blankt svärd.

**PARALYSERA**

Magikern kan få en annan person att bli helt paralyserad i två rundor. Personen som är paralyserad kan inte röra sig eller göra någonting under dessa två rundor. Paralyseringen kan hävas med hjälp av förtrollningen Bryta Förtrollning.

**PRATA MED DJUR**

Med hjälp av prata med djur kan du vinna över djuren på din sida och på så vis få information alternativt ett djur som försvarar dig.

**ROST**

Spelfiguren kan få ett valfritt metallföremål att snabbt åldras och börja rosta. Ett rostande vapens skada minskas med ett liv. En rostande sköld eller rustning tappar ett rustningspoäng. Magiska föremål (t.ex. magiska vapen) kan inte påverkas.

**SJUKDOM**

Spelfiguren pekar ut en person som genast drabbas av kraftig yrsel under 4 rundor.

Spelfiguren måste slå två tärningar och välja den sämsta för alla slag mot rörelse.

När det blir den personens tur att agera så slå en tärning. Om tärningen visar 9 eller 10 så börjar personen kräkas och kan inte göra annat den rundan.

Läkande förtrollningar och drycker botar genast sjukdomen.

Förtrollningen används inte av Helare.

### SJÄLAVANDRING

Genom att försätta sig i djup trans kan spelfiguren få sitt medvetande att lämna kroppen. Spelfigurens medvetande kan färdas fritt och blockeras inte av fysiska hinder. Spelfiguren kan se och höra allt precis som om hen befann sig på just den punkten. Spelfiguren är dock totalt omedveten om vad som händer med dennes kropp.

Själavandringen kan avslutas när helst spelfiguren vill, när kroppen tar skada eller om någon rycker kraftigt i den. Om själa vandringen avslutats utan att medvetandet först återvänt till kroppen så behöver spelfiguren 3 rundor att orientera sig. Under den tiden måste spelfiguren slå två tärningar och välja den som visar sämst vid alla tärningsslag,

### SPÖKLJUD

Spelfiguren kan framkalla ett ljud var som helst inom ett område på tio meter. Ljudet kan vara vad som helst. T.ex. fotsteg, prat, sång, ett djurläte m.m.. Spelfiguren bestämmer vilket läte som ska framkallas när förtrollningen kastas. Ljudet kan där efter inte ändras. Däremot kan spelfiguren få ljudkällan att förflytta sig samt ändra

ljudets volym. Ljudet kan dock inte låta högre än en människa kan skrika.

Ljudet låter i 5 minuter eller tills dess att spelfiguren själv avslutar förtrollningen.

### SVART SÖRJA

Spelfiguren pekar ut en valfri punkt inom synhåll. Genast börjar det att spruta ut en svart kladdig sörja som en fontän från denna punkt. Sörjan täcker allt inom 3 meter från den utvalda punkten. Alla som befinner sig inom detta område måste slå två tärningar och välja den sämsta när hen försöker utföra någon fysisk aktivitet som t.ex. att attackera med ett vapen. Det är dessutom omöjligt att springa i den kletiga sörjan.

Sörjan försvinner i tomma intet efter 10 minuter eller om någon lyckas rikta en Bryta Förtrollning mot den.

### SÖVA

Magikern kan få en annan person att hastigt falla i djup sömn.

### STЕPPÄVE

Med ett kraftfullt klot av sten och jord kan spelfiguren ge en fiende ett liv i skada. Om fienden misslyckas med ett Rörelse-slag ramlar den också omkull.

### VARPINGSRUNA

Magikern ritar en magisk runa på en plan yta samtidigt som hen uttalar förtrollningen. Om någon annan än magikern kommer inom 2 meter och synhåll från runan så ger den ifrån sig ett högt tjut och försvinner sedan.

**VÄCKA ODÖD, SKELETT**

Med hjälp av denna förtrollning kan magikern väcka ett skelett till liv som kommer att följa magikern till dess att magikern väljer att bryta förtrollningen eller att skelettet förstörs på annat sätt.

**ZAMIRAS ANDESLÖJA**

Spelfiguren kan göra sig själv mer eller mindre osynlig för odöda under 10 minuter. Om spelfiguren står helt stilla så kan odöda inte se denne. De kommer dessutom omedvetet att undvika spelfiguren så de kommer inte att stöta i denne. Om spelfiguren rör på sig så kan den döde upptäcka denne med ett slag mot upptäcka. Men måste slå två tärningar och välja den sämsta.

Om spelfiguren försöker attackera så bryts förtrollningen omedelbart.

**ZAMIRAS SOLSTRÅLE**

Spelfiguren kan skjuta en stråle ljus från ett pekfinger. En vampyr som träffas av ljusstrålen besegras omedelbart.

Förtrollningen kan inte användas av svartkonstnärer eller Nekromantiker.

**ÅTERUPPVÄCKA ODÖD, SPÖKE**

Med hjälp av denna förtrollning kan magikern väcka ett spöke som kommer att följa magikern till dess att magikern väljer att bryta förtrollningen eller att spöket förstörs på annat sätt.

**ÅTERUPPVÄCKA ODÖD, ZOMBIE**

Med hjälp av denna förtrollning kan magikern väcka en zombie till liv som kommer att följa magikern till dess att magikern väljer att bryta förtrollningen eller att zombien förstörs på annat sätt.