



*Regelsæt til*

## Druide

*Opdateret: 16. oktober 2025*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>5</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>6</b>
Evne beskrivelse . . . . .	6
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	6
Læse og skrive Elvisk . . . . .	6
Kaos Født . . . . .	7
Fred Fyldt . . . . .	7
Moders Kald . . . . .	7
Naturens magi Niv. 1 . . . . .	7
<b>Niveau 2</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Ekstra NK Niv. 2 . . . . .	9
Fredens Lund . . . . .	9
Kaos Magt . . . . .	10
Naturens magi Niv. 2 . . . . .	10
<b>Niveau 3</b>	<b>11</b>
Evne beskrivelse . . . . .	11

Naturens Essens . . . . .	11
Livets Kaos . . . . .	11
Naturens Fred . . . . .	12
Naturens Magi Niv. 3 . . . . .	12
<b>Niveau 4</b>	<b>13</b>
Evne beskrivelse . . . . .	13
Ekstra NK Niv. 3 . . . . .	13
Naturens Velsignelse . . . . .	14
Elementernes Ven . . . . .	14
Naturens Magi Niv. 4 . . . . .	14
Livets balance . . . . .	14
<b>Magi</b>	<b>15</b>
Generelle regler om Magi . . . . .	15
Magiens elve bud . . . . .	15
At kaste magi . . . . .	17
At kaste magi som Druide . . . . .	17
Magiske stier . . . . .	18
<b>Magier</b>	<b>19</b>
Naturens Beskyttelse . . . . .	20
Naturens Lægemiddel . . . . .	22
Naturens Ly . . . . .	24
Kaos Født . . . . .	28

<b>Generelle evner</b>	<b>29</b>
Evne beskrivelse . . . . .	30
6. sans Niv. 1 . . . . .	30
6. sans Niv. 2 . . . . .	30
Bonk . . . . .	30
Bære person . . . . .	30
Førstehjælp . . . . .	31
Lave Artefakter . . . . .	31
Læse og skrive . . . . .	34
Minearbejder . . . . .	34
Påfør gift . . . . .	34
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	35
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	35
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	35
Speciale . . . . .	35
Universets Centrum . . . . .	36
Urtesamler . . . . .	36
<b>Drikke</b>	<b>37</b>
Hvordan man brygger . . . . .	37
<b>Opskrifter</b>	<b>39</b>
<b>Ingredienser</b>	<b>40</b>
Generelle regler om Magi . . . . .	41

Magiens elve bud . . . . .	42
At kaste magi . . . . .	43

# Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning. Når du ansøger om druide skal du specifcere hvilken type druide du ønsker at spille. Der findes to typer, Livsdruide og Kaosdruide. Du kan læse mere om disse to typer i deres magi afsnit. De to typer druide deler evner og stier, men har adgang til forskellige magier.

Som Druide kan du kun bruge alt rustning. Du må bruge alle typer våben der ikke kræver special ansøgning.

Du kan maksimalt få 4 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 4.

En druide elsker naturen, og er ét med den. Der er to forskellige typer af druider og de udtrykker denne kærlighed på to forskellige måder. Livsdruider ser alle levende væsner som en del af naturen og at alting har en balance som skal findes. Kaosdruider mener at alle væsner som er i stand til at tænke udnytter naturen. Dette inkludere orkere og elvere. De mener at den eneste måde at opnå balance er ved at isolere eller udrydde alle tænkende væsner. Det er herfra, de trækker deres kræfter og magi.

# Niveau 1

Som druide er du ved at finde din balance med naturen. Dine værdier er endnu ikke blevet udfordret, men du er dog stadig i stand til kommunikere med den harmoni der ligger bag træernes hvisken.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Kaos Født	0
Fred Fyldt	0
Læse/Skrive Elvisk	1
Naturens Magi Niv. 1	1
Moders Kald	2

## Evne beskrivelse

### Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

### Læse og skrive Elvisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Elvisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	wa	d	cl	b	cd	ca	a	g	c	g	h	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
o	d	v	p	ba	cq	ma	ya	ad	pa	qa	ra	q

**Figur 2.1:** Elvisk alfabet

## Kaos Født

Du har valgt at gå med Kaos, du vil ikke længere kunne vælge Fred Fyldt. Dine magier ændre sig til at passe til denne sti.

Du bliver underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Du må ikke bringe skade til naturen.
- Du skal straffe dem som gør naturen ondt.

## Fred Fyldt

Du har valgt fredens vej, og kan ikke længere vælge evnen Kaos Født. Dine magier ændre sig til at passe til denne sti.

Du bliver underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Du må ikke bringe skade til naturen.
- Du skal forsvarer naturen, men må ikke give det første skade. (Nævekamp er fint.)

## Moders Kald

Druiden har mulighed for at snakke med et af elementener pr. spilgang.

## Naturens magi Niv. 1

Du skal have taget evnen Kaos Født, eller Fred Fyldt før du kan tage denne magi. Du lærer naturens magi. Hvis du er Livsdruide får du titlen "Tjener af Naturen" og må væl-

ge 4 niveau 1 magier fra Livsdruidens magier.

Hvis du er Kaosdruide får du titlen "Hjælper" og må vælge 4 niveau 1 magier fra Kaosdruidens magier.

# Niveau 2

Din rejse som druide har vidst dig at naturen synger til dem der lytter. De fleste lytter ikke, men det er din opgave at vise dem hvad de kan gøre for at leve i harmoni. Dine evner til at kontrollere naturen vokser, men dette er et partnerskab og naturen beder dig tit om hjælp for at få stoppet noget af den korruption som truer den.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 2	1
Fredens Lund	2
Kaos Magt	2
Naturens Magi Niv 2	2

## Evne beskrivelse

### Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

### Fredens Lund

Det kræver evnen **Fred Fyldt** for at kunne tage denne evne.

Så længe druiden er ved et træ eller står i ly af en skov, vil de ikke kunne blive påvirket af svaghed eller Smerte.

Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Du skal minde folk om at naturen er en vigtig del af verdens balance.

## Kaos Magt

Det kræver evnen **Kaos Født** for at kunne tage denne evne.

Så længe druiden er ved et træ eller står i ly af en skov, vil de fordobble deres Næve-kamp.

Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Du må ikke bruge magi i byen.

## Naturens magi Niv. 2

Du lærer naturens magi. Hvis du er Livsdruide får du titlen "Elementernes Skjold" og må vælge 3 niveau 2 magier fra Livsdruidens magier.

Hvis du er Kaosdruide får du titlen "Hævner" og må vælge 3 niveau 2 magier fra Kaosdruidens magier.

# Niveau 3

Naturen er som en gammel ven som altid har kendt dig og du forstår nu hvorfor det kaldes moder natur. Den kendte dig før du fandtes og vil gladeligt tage imod dig når din tid er kommet. Du kan også kommunikere med elementer for at forstå dem bedre og opnå den kontakt som er nødvendigt for at forstå hvad der plager balancen.

Evne navn	Pris i XP
Naturens Flod	2
Naturens Magi Niv. 3	2
Naturens Essens	2

## Evne beskrivelse

### Naturens Essens

Du kan spise urter for at få helbrede dit krop og sind.

**Kongetand:** Genvind 1 LP

**Hybenholt:** Genvind 4 Mana

**Cedærtræ:** Genvind 4 Mana og 2 LP

Når du har spist denne urt skal den afleveres til en arrangør. Det tager minimum 30 sekunder at spise en urt.

### Livets Kaos

Det kræver evnen **Kaos Født** for at kunne tage denne evne.

Meditere du sammen med en anden person i naturen vil deres naturlige helbredelse blive halveret.

Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Udvinding at naturens ressourcer, så som minen eller urtedalen, kræver betaling i blod.

### Naturens Fred

Det kræver evnen **Fred Fyldt** for at kunne tage denne evne.

Meditere du sammen med andre magere i naturen vil de genvinde 1 mana hvert 30. sekund. Din mana regenerering er også blevet sat ned til 1 mana pr 30. sekund.

Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- En person der angører for deres synder mod naturen, skal have mulighed for at gøre bod på disse synder.

### Naturens Magi Niv. 3

Du lærer naturens magi. Hvis du er Livsdruide får du titlen "Naturens Vogter" og må vælge 2 niveau 3 magier fra Livsdruidens magier.

Hvis du er Kaosdruide får du titlen "Mester" og må vælge 2 niveau 3 magier fra Kaosdruidens magier.

# Niveau 4

Du er ikke en kriger, men som enhver dødelig vil du beskytte din familie mod hvad end der truer dem. Naturen er din familie, lige så meget, hvis ikke mere, som dine venner og dødelige kammerater er. At skade naturen er som at skade en del af dig selv og dette vil aldrig kunne blive retfærdiggjort.

Hvis du vælger at være **Naturens sværd** så vil den magi som naturen giver være åbenlyst og du vil kunne opnå det højeste potentiiale.

Som **Naturens skjold** vil du altid være under naturens beskyttelse uden at du skal bruge energi på dette. Du vil også blive givet energy når du sidder i naturens skygge.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 3	2
Naturens Velsignelse	4
Elementernes Ven	4
Naturens Magi Niv. 4	2
Livets balance	4

## Evne beskrivelse

### Ekstra NK Niv. 3

Du har et ekstra nævekamp.

## Naturens Velsignelse

Det kræver evnen **Fred Fyldt** for at kunne tage denne evne.

Druiden kan overføre LP og Mana fra person til person uden brug af mana. Druiden kan ikke overføre det sidste LP fra en person, ej heller kan druiden give en person mere end personens maks. LP og Mana. Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Du skal helbrede bevidstløse væsner du ser.

## Elementernes Ven

Det kræver evnen **Kaos Født** for at kunne tage denne evne.

Sålænge du er i skoven er du immun overfor vælte-effekter. Du bliver yderligere underlagt følgende restriktioner. Overholder du ikke disse restriktioner mister du evnen til at kunne kaste magi.

- Hver spilgang skal du lave et ritual hvor du ofre noget til et element. Ritualet skal minimum have 5 aktive deltagere og tage 10 minutter.

## Naturens Magi Niv. 4

Du lærer naturens magi. Hvis du er Livsdruide får du titlen "Beskytter af livets kilde" og må vælge 1 niveau 4 magier fra Livsdruidens magier.

Hvis du er Kaosdruide får du titlen "Udvalgte" og må vælge 1 niveau 4 magier fra Kaosdruidens magier.

## Livets balance

Du kan tage evnen **Kaos Født** eller **Fred Fyldt** fra niveau 1, selvom du havde taget dets modsætning. Du vil kunne tage evner du vil stadig være bundet af alle restriktioner som dette giver, men vil også kunne tage evner fra den modsatte sti. Når du kaster en magi må du vælge hvilken version du kaster.

# **Magi**

## **Generelle regler om Magi**

Disse regler gælder alle magier på alle tidspunkter hos alle professioner og der findes ingen undtagelser for normale spillere. Hvis der kommer monstre/plotkarakterer i spil, der kan det medføre en overtrædelse reglerne, men dette vil altid blive nævnt ved briefing.

### **Magiens elve bud**

1. Alle pegemagier og områdemagier har en maksimal rækkevidde på 5 meter.
2. Der findes ingen magi der ikke bruger verbale komponenter, dette er ofte i form af en bøn eller en rite.
3. Riter skal altid siges højt nok til, at dit mål kan høre det. Hører målet ikke riten, har de ret til at ignorere magien.
4. Magiens kommando skal altid siges højt, så målet kan høre dig.
5. Alle magier koster det dobbelte af deres niveau i mana at kaste. Dvs. en niveau 1 magi koster 2 mana, imens en niveau 3 magi koster 6 mana.
6. Antallet af mana en magibruger har, er det samme som hans optjente XP, en magibruger kan maksimalt opnå 18 mana fra hans XP, samt eventuelt tilkøbt mana, skaffet gennem evner eller lignende.
7. Når en magibruger går på 0 LP, går han også automatisk på 0 mana.

8. Hvis en magibruger kaster en magi, kan de kun holde den tilbage i 2 sekunder, før de skal kaste den. Kaster de den ikke, vil den ramme dem selv uanset effekt eller hvilke barrierer, der måtte beskytte dem fra magi.
9. Alle magier kan bruges i og udenfor kamp. Vær opmærksom på, at når du forklarer en effekt til et offer, at i begge stadig in-game og derved kan tage skade osv. Hvis du er udenfor kamp eller skal kaste en magi på en person, som ligger ned, er det tilladt at bøje sig over personen og sige effekten lavt, således at du ikke forstyrre spillet.
10. Alle magier går direkte igennem skjold, rustning og våben.
11. Bruger du mere end 20 mana på en gang skal du tage kontakt til en arrangør.

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

- Negativ magi
- Positiv magi
- Øjeblikkelig magi
- Passiv magi

### **Negativ magi**

Magien påfører en negativ effekt på offeret, som varer i længere tid. En spiller kan kun være påvirket af en negativ magi af gangen. Skulle en spiller der allerede er påvirket af en negativ magi blive ramt af endnu en negativ magi, har den sidste magi ingen effekt.

### **Positiv magi**

Magien påfører en positiv effekt på en spiller, dette kan være i form af mere LP i længere tid eller et skjold. Skulle en spiller der allerede er påvirket af en positiv magi blive ramt af endnu en positiv magi, har den sidste magi ingen effekt.

### **Øjeblikkelig magi**

Dette er magier, der kun vare et øjeblik. Dette kan fx være helbredende magier eller magier der giver skade. Du kan være påvirket af uendelig mange øjeblikkelige magier, da disse vare i under et sekund.

### **Passiv magi**

Magiske effekter, som ikke kan fjernes. De vil altid være i effekt og koster ikke mana at bruge. De er også gældende hvis du er død.

Derudover findes der fire kategorier af magier:

### **Berøringsmagi**

Når du kaster denne type magi skal du berører dit subjekt.

### **Pegemagi**

Når du kaster denne type magi skal du pege på dit subjekt, der ikke må være længere væk end 5 meter.

### **Områdemagi**

Denne magi er markeret med gryn (f.eks. havregrynen). Denne magi aktiver når et eller flere subjekter krydser grynet.

### **Kastemagi**

Denne magi kræver at du har en lille bold, rispose eller lignende. Denne skal du kaste på den du gerne vil ramme. Hvis du rammer med denne rispose så rammer magien også. Vær opmærksom på at selvom der ikke er nogen begrænsning på hvor langt du kan kaste denne bold, skal subjektet stadig kunne hører hvad din magi gør.

## **At kaste magi**

Det vigtigste ved magikastning er at være velforberedt. Nogle magier har krav om visse ingredienser, som magikasteren selv skal medbringe. Hvis der er tale om en magi, hvor du skal ramme offeret med en genstand, f.eks. en skumbold, skal du sige effekten når genstanden rammer personen. Hvis genstanden rammer et sværd, skjold eller lignende, skal effekten stadig siges, da magien stadig har sin fulde effekt. Det er kun muligt at undgå magier, hvis offeret skal rammes, flytter sig. Dette kan f.eks. ikke lade sig gøre ved en pegemagi.

## **At kaste magi som Druide**

Druiden trækker kræfter fra naturen som en præst trækker magi fra sin gud. Druider vil beskytte naturen for enhver pris og vil aldrig gøre noget for at skade den det mindste. Ligesom naturen kan rase og brage således er der nogle druider der ser vold som den eneste løsning, disse bliver ofte kaldet kaosdruider. Men der er også de druider der mener at folk skal arbejde sammen. Bonden lever af naturen og i et med naturen og disse druider tror på at andre kan gøre det samme, disse druider kaldes livsdruider.

Druiden har en speciel type magi kaldet Aura. Dette indikerer at druiden skal holde sine arme på en bestemt måde for at magien vil have effekt. Aura magier kan kun kastes på

druiden selv eller i et område. Bryder druiden den angivne position vil en aura magi forsvinde med det samme. Man kan kun have en aura magi aktiv af gangen.

Som druide skal du bede en bøn til naturen. Det er fra elementerne og verden selv at du får din magi. Mange druide referer ofte til moder natur, og flere igen anser Esselaia som en repræsentant for hende. Der er dog stor forskel, da naturen og elementerne er ældre end guderne.

For at kaste en niveau 1 magi skal du bede en bøn på 10 ord.  
For at kaste en niveau 2 magi skal du bede en bøn på 15 ord.  
For at kaste en niveau 3 magi skal du bede en bøn på 20 ord.  
For at kaste en niveau 4 magi skal du bede en bøn på 25 ord.

Når du beder en bøn skal det være tydeligt og bruger du det samme ord flere gange vil det kun tælle som et. Det kan derfor være en hjælp at forberede nogle bønner på forhånd.

## Magiske stier

Som druide har du adgang til 6 forskellige stier. Disse stier har forskellige former for magier, og det er vigtigt at du fremadrette nøje overvejer, hvilke stier du vil fokusere på. Når disse magier er valgt kan de IKKE vælges om. Du bedes notere på dit karakterark, hvilke stier du vælger i hvert niveau, og hvilket niveau de er i.

Når du får adgang til niveau 1 magier, gennem evnen Naturens Magi Niv. 1, vil du få alle 4 stier. Når du får adgang til niveau 2 magier, gennem evnen Naturens Magi Niv. 1, skal du vælge 3 magier som du får adgang til fra dette niveau. For niveau 3 magier vil du kun få adgang til 2 magier, og disse skal være af samme sti som du valgte fra niveau 2. Til sidst når du får adgang til en niveau 4 magi vil du kun få en magi, og dette skal være fra en af de stier du valgte i niveau 3.

*Eksempel: Løv er en Kaosdruide. Hun får adgang til niveau 1 magier og får derfor adgang til alle niveau 1 magier. Når hun får adgang til niveau 2 magier vælger hun ikke at tage stien Moder Naturs Kærlighed. Hun får derfor magierne Jordfælde, Jordskælv og Vindens rustning.*

*Hun får nu adgang til magi niveau 3. Hun vælger ikke at tage stien Naturens Beskyttelse, og derfor får hun magierne: Træernes følde og Solens vrede.*

*Sidst opnår Løv adgang til niveau 4 magierne. Derfor skal hun vælge hvilken sti hun vil have niveau 4 magien fra. Hun vælger Naturens Kaos og får derfor magien Flodbølge.*

# Magier

Druide magi			
Naturens Beskyttelse	Naturlig Lægemiddel	Naturens Ly	Naturens Vrede
Vindens Beskyttelse	Beroligende vand	Pilens Sang	Vindstød
Stenform	Inspirerende Gnist	Bøgens Fængsel	Jordskælv
Pollen Skjold	Vandfaldets Meditation	Askens Barriere	Solens vrede
Månen Refleksion	Solens Velsignelse	Rosens Hemmelighed	Flodbølge

Tabel 7.1: Druide magier

## Naturens Beskyttelse

### Naturens Beskyttelse: Vindens beskyttelse

**Type:** Positiv magi

**Kategori:** Kun druiden selv

**Effekt:** Med denne magi hidkalder du vindens kraft til at beskytte dig selv. Det næste slag som rammer dig vil være uden effekt da vinden ”afværger” slaget for dig. Denne magi varer i 15 min eller indtil dens effekt er trådt i kraft.

### Naturens Beskyttelse: Stenform

**Type:** Aura

**Kategori:** Kun druiden

**Effekt:** Du drager med denne magi mineralerne i jorden frem og danner et beskyttende lag over din krop. Du er ude af stand til at foretage nogle handlinger eller bevæge dig, men til gengæld er du også immun over alt skade og alle magier. Så længe magien er aktiv skal du krydse dine hænder foran dit bryst, når denne stilling brydes eller efter der er gået 10 min ophæves effekten alt efter hvad der sker først.

**Særligt:** Denne magi kan ikke ophæves af ”ophæve magi”.

### Naturens Beskyttelse: Pollenskjold

**Type:** Positiv Magi

**Kategori:** Kun druiden selv

**Effekt:** Et usynligt skjold af sporer omgiver druiden. Dette gør at den første som rammer ham med fysiske slag vil blive lammet i 30 sekunder. Magien varer i 10 minutter eller indtil druiden er blevet ramt 2 gang alt efter hvad der sker først. Druiden vil stadig tage skade af alle slag der rammer.

**Kommando:** Paralyse 30 sekunder

### Naturens Beskyttelse: Månens refleksion

**Type:** Positiv Magi

**Kategori:** Kun druiden selv

**Effekt:** Du bruger månens reflektive egenskaber som dine egne, til at skabe et magisk skjold. Du er i stand til at kaste den næste magi tilbage på kasteren. Dette sker uanset magi – positive såvel som negative.

Skjoldet forsvinder efter 15 minutter, eller efter det har reflekteret 1 magi. Hvis en person med månens refleksion kaster en magi på et subjekt med månes refleksion på, vil begge skjold forsvinde og magien ramme begge. Månens refleksion tillader dig at ignorere områdemagier, men ikke sende dem tilbage eller opnæve dem. Dette vil også fjerne skjoldet.

Denne magi markeres med et sort bånd. **Ingredienser:** Når du kaster denne magi skal du holde et spejl på minimum 5x5 cm

## Naturens Lægemiddel

### Naturens Vitalitet: Beroligende vand

**Kategori:** Berøringsmagi

Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Effekt:** 1 subjekt vil have deres naturlige helbredelse sat til 1 LP per Minut i 3 minutter.

**Type:** Positiv magi

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Effekt:** 1 subjekt vil ikke få liv fra naturlig helbredelse i 30 minutter.

**Type:** Negativ magi

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Naturens Vitalitet: Inspirerende gnist

**Kategori:** Berøringsmagi

Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Type:** Positiv magi

**Effekt:** 2 subakter får 2 Midlertidige LP i 30 minutter. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP eller når de 30 minutter er gået. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Type:** Negativ magi

**Effekt:** 2 subakter mister alt midlertidig LP og kan ikke få Midlertidig LP i 30 minutter.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

## Naturens Vitalitet: Vandfaldets meditation

**Kategori:** Berøringsmagi

Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Type:** Positiv magi

**Effekt:** 5 subjekter vil have deres naturlige helbredelse nedsat til 1 lp i minuttet i 10 minutter. Denne magi varer indtil subjektet har fuldt liv eller kommer i kamp.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Effekt:** 3 subjekter vil ikke få liv fra naturlig helbredelse i 1 time.

**Type:** Negativ magi

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

## Naturens Vitalitet: Solens passion

**Kategori:** Berøringsmagi

Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Type:** Positiv magi

**Effekt:** 2 subjekter får 6 ekstra LP og bliver immun overfor den næste negative magi i 30 min. De ekstra LP forsvinder så snart personen mister dem eller når de 30 minutter er gået. Disse LP er det første man mister og det kan ikke gen vindes.

**Kommando:** forklar effekten grundigt.

Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Type:** Negativ magi

**Effekt:** 2 subjekter mister alt midlertidig LP og kan ikke få Midlertidig LP i 30 minutter. De vil også tage dobbelt skade fra alle magier i 30 minutter.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

## Naturens Ly

### Naturens Ly: Pilens sang

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

*Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:*

**Speciel:** Denne magi kan kun blive kastet hvis du er i skygge af skoven, eller 2 meter fra et træ.

**Effekt:** En gryncirkel på 5 meter i radius tegnes på jorden med gryn. Alle der træder inden for denne, venner som fjender, vil falde i søvn i 1 minut. Druiden skal stå i cirklen med begge hænder i jorden for at denne har effekt, og kan maksimalt vare i 10 minutter. Effekten rammer personer både når de går ind og når de går ud af ciklen. Effekten rammer ikke druiden selv.

**Kommando:** Søvn – 1 minut

*Har du Kaos Født har denne magi effekten:*

**Effekt:** En cirkel med radius på 2.5 meter tegnes på jorden. Alle der træder indenfor denne cirkel vil tage 2 skade . Druiden skal stå i cirklen for at have effekt. Max 15 minutter.

Hvis druiden bliver smidt ud af cirklen ved brug af nævekamp, eller andre midler, vil druiden tage 4 i skade.

**Kommando:** Sandfælde - 2 skade

## Naturens Ly: Bøgens fængsel

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

### Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Speciel:** Denne magi kan kun blive kastet hvis du er i skygge af skoven, eller 2 meter fra et træ.

**Effekt:** Med denne magi får du planter til at gro omkring dine fjender for at skabe et fængsel.

Hverken venner eller fjender kan gå ind eller ud af cirklen. Der kan kastes "ophæve magi" på den, så den forsvinder, men den kan ikke nedbrydes med fysisk styrke. Druiden skalstå udenfor cirklen, og maksimalt 2 meter fra den. Cirklen må maksimalt have en radius på 5 meter, og varer i 20 minutter. Cirklen skal markeres med gryn. Druide skal have begge hænderne på jorden så længe magien har varighed, hvis druiden ikke gør dette vil den blive afbrudt.

### Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Effekt:** En cirkel med radius på 2.5 meter tegnes på jorden. Alle der træder indenfor denne cirkel vil tage 4 skade og vælte. Druider skal stå i cirklen for at den har effekt. Max 15 minutter

Hvis druiden bliver smidt ud af cirklen ved brug af nævekamp, eller andre midler, vil druiden tage 8 skade og vælter.

**Kommando:** Jordfælde - 4 skade, vælt

## Naturens Ly: Askens barriere

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

### Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:

**Speciel:** Denne magi kan kun blive kastet hvis du er i skygge af skoven, eller 2 meter fra et træ.

**Effekt:** Ved hjælp af magi, får du planterne omkring dig til at vokse sig så store, at de danner en "mur" i en cirkel omkring dig. Der kan kastes "ophæve magi" på den, så den forsvinder, eller den kan brydes ned med en rambuk der bæres af mindst 4 personer, eller har en samlet nævekamp på 20. Barrieren har en radius på 2,5 meter og skal laves af gryn i en cirkel. Der kan godt kastes magi igennem barrieren.

Barriere varer i 15 min, eller indtil den nedbrydes. Hvis Druiden forlader cirklen ophæves den også.

Druide skal have begge hænderne på jorden så længe magien har varighed, hvis druiden ikke gør dette vil den blive afbrudt.

### Har du Kaos Født har denne magi effekten:

**Effekt:** En cirkel med radius på 2.5 meter tegnes på jorden. Alle der træder indenfor denne cirkel vil tage 6 skade og sove. Druiden skal stå i cirklen for den har effekt.

Hvis druiden bliver smidt ud af cirklen ved brug af nævekamp, eller andre midler, vil druiden tage 10 skade og falde i søvn.

**Kommando:** Træernes fælde - 6 skade, søvn 1 minut.

## Naturens Ly: Rosens hemmelighed

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

*Har du Fred Fyldt har denne magi effekten:*

**Speciel:** Denne magi kan kun blive kastet hvis du er i skygge af skoven, eller 2 meter fra et træ.

**Effekt:** En gryncirkel på 5 meter i radius tegnes på jorden med gryn. Alle der træder inden for denne, venner som fjender, vil tage 10 skade.

Druiden skal stå i cirklen med begge hænder i jorden for at denne har effekt, og kan maksimalt vare i 10 minutter. Effekten rammer personer både når de går ind og når de går ud af den. Effekten rammer ikke druiden selv.

**Kommando:** Torne - 10 skade

*Har du Kaos Født har denne magi effekten:*

**Effekt:** En cirkel med radius på 2.5 meter tegnes på jorden. Alle der træder indenfor denne cirkel vil tage 10 skade og miste alt RP. Druiden skal stå i cirklen for at den har effekt.

Hvis druiden bliver smidt ud af cirklen ved brug af nævekamp, eller andre midler, vil druiden dø uanset beskyttelse.

**Kommando:** Bjergets fald - 10 skade, Mist alt rp.

## Kaos Født

### Naturens Kaos: Vindstød

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Pegemagi

**Effekt:** Subjektet vælter af et kraftigt vindstød.

**Kommando:** Vindstød – vælt

### Naturens Kaos: Jordskælv

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Områdemagi

**Effekt:** Alle væsener i en radius på en meter omkring dig vælter. Slå ned i jorden når din bøn er færdig.

**Kommando:** Jordskælv – vælt

### Naturens Kaos: Solens vrede

**Type:** Negativ magi

**Kategori:** Pegemagi

**Effekt:** Druiden bruger solens energi til at beskytte sig med. Tre personer maksimum 2 meter fra hinanden skal smide deres våben i 30 sekunder.

**Kommando:** Tab dit våben - 30 sekunder

### Naturens Kaos: Flodbølge

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Områdemagi

**Effekt:** Druiden påkalder en flodbølge der skylder fjender væk. Alle der rammes vil tage 3 skade og vælte. Druiden må pege på op til 6 personer, ingen af dem må være de samme.

**Kommando:** Flodbølge - 3 skade, vælt

# Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Bære person	1
Førstehjælp	1
Lave Artefakter <sup>1</sup>	6
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale <sup>2</sup>	5
Universets Centrum	4
Urtesamler	2

---

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

<sup>2</sup>Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

## **Evne beskrivelse**

### **6. sans Niv. 1**

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

### **6. sans Niv. 2**

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2 og immun over for Snigmord én gang pr. 3 time.

## **Bonk**

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimmende person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

## **Bære person**

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

## Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.

*Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinde Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.*

## Lave Artefakter

Et artefakt er en genstand som du har på dig, som ændre den måde du kaster magi på. Disse genstande er ikke permanente og vil kun varer en spilgang/sommerscenarie.

For at skabe et artefakt skal du lave en cirkel sammen med en anden spiller, kun en af jer behøver evnen Lav Artefakt. I må meget gerne indrage andre spillere, men denne begrænsning er der af følgende årsager:

- Vi vil meget opfordre til at magibrugere hiver andre spillere med ind i deres spil. Det er sjovest for alle når flere personer bliver inddraget.
- Allierede er en ressource, så det at man skal bruge nogle folk til at lave et artefakt med, betyder også at de er sværer at masseproducerer.
- Mindskning af snyd. Vi ved godt at det ikke er noget man vil gøre med vilje, men hvis man gør det alene er det nemt at blive fristet til det.

Dette lille ritual skal tage minimum 5 minutter, hvor en genstand som kan bæres er i fokus. Dette vil blive artefaktet. Der er også et krav om at der skal bruges en mængde Sjælestøv. Denne ressource er meget sjælden og findes ikke naturligt. Der er ikke nogen begrænsning på hvor mange artefakter man kan lave eller bærer på en spilgang.

Disse artefakter kan kun bæres af magikasterer, og vil ikke have nogen effekt for andre spillere.

Man kan ikke få effekten fra det samme artefakt flere gange, dette er med undtagelse af Mana Batteri.

**Du kan selvfølgelig også lave dine egne artefakter eller prøve at bruge sjælestøv i stedet for stjernestøv.** Hvis du ønsker at gøre dette er det vigtigt at du tager kontakt til en arrangør, og at du samtidig har en ide om hvilken effekt du gerne vil have på dit

artefakt. Vær sikker på at informere arrangøren om dette. Det kan godt være at dette blive ændret, men det er altid nemmest for en arrangør at lave godt spil, hvis de ved hvad du ønsker at opnå.

## Liste af Kendte artefakter

### Artefakt: Mana Batteri

**Pris:** 1 Stjernestøv

Du vil kunne bruge dette artefakt til at give dig 4 mana tilbage. Når du har genvundet disse 4 mana vil dette artefakt gå i stykker.

### Artefakt: Mana Fokus

**Pris:** 1 Stjernestøv

Så længe du bærer dette artefakt vil du kunne genvinde mana ved at gøre en af følgende ting: Mediter, Prædike eller Hyldest gennem musik og dans. Du vil tælle som at have evnen "Universets Centrum" så længe du bruge en metode til at genvinde mana på som du normalt ikke ville kunne bruge. Hvis du genvinder mana gennem Hyldest, så vil du være påvirket af de sædvanlige regler for dette som beskrevet under shaman.

### Artefakt: Mana Føde

**Pris:** 1 Stjernestøv

Når du genvinder mana og når dit maksimale mængde af mana vil du samtidig få fuld liv. Dette virker ikke hvis du ikke mangler mana, eller hvis du bliver stoppet fra at få fuld mana af nogen eller noget.

### Artefakt: Mana Kondensering

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du har kun halvt så meget maksimalt mana, men dine magier koster også kun halv pris (Rundet ned). Vær opmærksom på at dine mana ikke nødvendigvis tæller for mere i forhold til ritualer mv.

### **Artefakt: Mana Manifestering**

**Pris:** 1 Stjernestøv

Du må ændre en pegemagi til at bruge et projektil (Bold eller ærtepose) eller berøringsmagi i stedet.

### **Artefakt: Mana Manipulation**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du må gøre diametern på dine cirkler 1 meter bredere.

### **Artefakt: Mana Mur**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Så længe du har dette artefakt på dig vil du kunne ignorere den næste negative magi. Derefter vil der gå en time før dette artefakt kan bruges igen. Du kan kun bære en mana mur af gangen.

### **Artefakt: Mana Muskler**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du er immun over for vælte effekter.

### **Artefakt: Mana Substitution**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du kan bruge manasten i stedet for mana når du kaster magi.

### **Artefakt: Mana Vector**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Så længe du bærer dette artefakt kan du kaste en magi mere effektivt. Dette manifesterer forskelligt alt efter hvordan du normalt kaster:

**Troldmand:** Du kan kaste en magi og undlade to riter og deres håndtegn fra den rite du bruger. (Der skal minimum bruges 1 rite og dets håndtegn).

**Druide, Præst & Shaman:** Når du kaster magi vil den tælle som et niveau lavere når du skal bestemme hvor mange ord din bøn skal være på. (Du vil kun skulle bruge 5 ord for niveau 1 magi.)

### **Artefakt: Mana Vifte**

#### **Pris: 4 Stjernestøv**

Du vil kunne bruge magier fra din profession som du ikke har valgt at kende. Disse vil koste deres niveau gange 3 deres normale pris. Evner som ikke bruger mana, kan ikke bruges gennem dette artefakt. Dette Artefakt kan ikke give adgang til passive magier, så som Arkanisten's "Vævet Magi" eller Shaman stien "Orlek's Arv".

*Eks: Thomas er Esselaia præst. Han har adgang til niveau 3 magier. Han har valgt at droppe Helbredelse da han fik adgang til niveau 2 og Naturli harmoni i niveau 3. Dette betyder at han har indre fred og monisme som sine niveau 3 magier. Med magiens vifte kan han vælge at kaste Helbredelse som niveau 3, selvom han har fravalgt den. Den vil dog koste ham 9 mana (Niveau 3 ganget med 3).*

### **Læse og skrive**

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftspråk.  
*Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.*

### **Minearbejder**

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

### **Påfør gift**

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, såsom kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

## **Slagsbror Niv. 1**

Du får +2 NK

## **Slagsbror Niv. 2**

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

## **Slagsbror Niv. 2**

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

## **Speciale**

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen "Speciale" som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. "Speciale" er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er krigers, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Universets Centrum**

Med denne evne genvinder en magibruger mana dobbelt så meget mana udenfor kamp. Specielle evner som giver mana (fx,Artefakter eller lignende) giver ikke mere mana. Personen kan stadig ikke gå over sit maksimale mana.

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.

# Drikke

Med evnen Alkymi kan du lave drikke, der påvirker spillet og spillerne. De drikke, du kan lave med denne evne er ikke magiske, men kemiske.

Du kan altid kun blive påvirket af 1 positiv og 1 negativ bryg.

Drikke virker på 2 måder:

- **Øjeblikkelig:** Disse drikke virker med de samme og effekten virker kun i det øjeblik de drikkes.
- **Over tid:** Disse drikke træder i kraft fra øjeblikket de indtages, og varer derefter over den tid, der beskrives på drikken.

Alle drikke holder indtil de er brugt, med få undtagelser. En drik kan derfor gemmes mellem spilgange, men vær dog opmærksom på at det er alkymistens ansvar, at indholdet ikke bliver for gammelt.

**Indholdet skal skiftes til hver scenarie!!**

## Hvordan man brygger

Af hensyn til spillet skal du selv anskaffe glas, flasker og diverse redskaber, som er passende til den type alkymist du spiller. En alkymist uden redskaber kan ikke brygge nogle drikke.

Rollespilsforeningen A'kastin kan **ikke** udlåne glas/flasker/diverse der kan benyttes til alkymi.

Flaskerne må ikke være for store, da indholdet skal kunne drikkes i en mundfuld.

For at skabe så meget spil som muligt, skal du huske at din rolle skal fremstå ægte, og give andre spillere mulighed for at reagere på dit arbejde; derfor er det vigtigt at tage sig tid til brygningen. Det er ligeledes vigtigt, at du har alle ingredienserne der kræves

til den specifikke drik.

Når du har lavet din bryg, kan denne hældes på en flaske, hvorefter du kan sælge den. Den færdige drik skal kunne indtages og må derfor på ingen måde være sundheds-skadelig. Så selvom jord, bark, bær og andet fra skoven kan bruges til effekter i spillet, må drikken **ikke** indeholde dette. Drikken skal derfor indeholde en væske, såsom vand (gerne med frugtfarve eller saft), juice el. lign.

Det er alkymistens ansvar at sikre sig, at folk der indager drikken ikke er allergisk overfor ingredienserne i drikken! Det er muligt at nogen er allergiske overfor nødder, mælk el. lign.

Hver drik der laves skal markeres med en seddel. Denne seddel skal påskrives drikkens navn, niveau og effekt. Effekten skal skrives på bagsiden, så det ikke er muligt for andre at læse drikkens effekt inden den indtages.

Eksempel: Forside: "Mortimors drik". Bagside: "Dødens Essens. Du går på 0 LP".

# Opskrifter

Alle opskrifter findes i dette regelsæt for din profession. Du skal kopiere opskrifterne over på et stykke in-game papir, som du kan have med i spillet. (In-game papir kan laves ved at dyppe almindeligt printerpapir i kaffe eller en stærk te for at give det farve) Det er ikke tilladt at brygge efter hukommelsen, og det er ligeledes ikke tilladt at finde på sine egne drikke uden de relevante evner. Gøres dette, vil drikken være uden effekt. **Fra Alkymi niveau 3:** Alkymisten opfordres til at eksperimentere og blande urter og ingredienser, som ikke nødvendigvis står i en opskrift. Hvis dette gøres, skal der efter drikken er laves, kontaktes en arrangør der vil fortælle dig drikkens effekt.

Niveau opskrift	Brygge tid
1	2 Minutter
2	4 Minutter
3	6 Minutter
4	8 Minutter

Tabel 10.1: Bryg tid

# Ingredienser

Hver opskrift kræver ingredienser. Ingredienserne i A'kastin vil altid bestå af en pose, der er markeret med ingrediensens navn. Når du har brugt en ingrediens afleveres den til en arrangør.

Der findes også ingredienser, som ikke gives ud af arrangørerne. Det kan for eksempel være øl fra kroen eller blod fra et offer. Uanset om ingrediensen er en væske eller et fast stof (for eksempel mos fra skoven), skal du bruge en beholder til at have ingrediensen i - meget gerne en beholder af glas. Vi gør opmærksom på, at alle drikke skal være drikkelige. Det vil sige ingen mos eller blade i dem.

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
1	Blodbær	Blodrøde bær. Dværgene kalder disse bær for Rustbær, da de ikke bliver lige så røde i Livet's ende.	Folk der spiser dem genvinder hurtigere kampkraft	Nyttig plante
1	Kongetand	En almindelig rod som mange koger suppe på. Normade stammer på De uendelige sletter bruger dem til at finde vand.	Denne rod hjælper med helbredelse.	Nyttig plante
1	Vorterod	En rod som findes under bøg træer. Den ligner en finger fyldt med vorter.	Folk der spiser den vil have mavepine.	Giftig plante
2	Ildgræs	Dette orange græs beklæder det meste af De Uendelige Sletter.	Dette græs kan antennes selvom det er vådt.	Nyttig plante

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
2	Kvælertang	Denne tang er kendt for at snøre sig omkring folk for at fortære deres krop under vandet.	Denne plante får blodet til at løbe langsommere	Giftig plante
2	Tudsebark	Denne bark samles fra sump træer i Mek og ligner en tudse set fra oven.	Denne bark fortynder blodet.	Giftig plante
3	Dværgerod	Denne plante menes at være i familie med Knold-selleri, denne art har dog et pragtfuld 'skæg' lavet af rødder.	Denne rod fortætter cellestrukturen.	Nyttig plante
3	Hybenholdt	Små spir fra en plante der normalt vokser omkring andre træer.	Denne plante er en kendt katalysator.	Nyttig plante
3	Slangefrø	Små frø fra en prættig blomst. Når de rystes lyder de som en slange der hvæser.	Hvis disse frø spises skaber de illusioner.	Giftig plante
4	Cedertræ	Spåner fra et træ, som har været en stængel fra livets træ.	Te'en fra disse spåner har kraftige magiske og helbredende egen-skaber.	Nyttig plante
4	Sort fluesvamp	En art af fluesvamp, som opstår når Ilsher blod rammer jorden.	Der findes ingen kendte arter som kan overleve at spise denne plante.	Giftig plante.

## Generelle regler om Magi

Disse regler gælder alle magier på alle tidspunkter hos alle professioner og der findes ingen undtagelser for normale spillere. Hvis der kommer monstre/plotkarakterer i spil, der kan det medføre en overtrædelse reglerne, men dette vil altid blive nævnt ved briefing.

## **Magiens elve bud**

1. Alle pegemagier og områdemagier har en maksimal rækkevidde på 5 meter.
2. Der findes ingen magi der ikke bruger verbale komponenter, dette er ofte i form af en bøn eller en rite.
3. Riter skal altid siges højt nok til, at dit mål kan høre det. Hører målet ikke riten, har de ret til at ignorere magien.
4. Magiens kommando skal altid siges højt, så målet kan høre dig.
5. Alle magier koster det dobbelte af deres niveau i mana at kaste. Dvs. en niveau 1 magi koster 2 mana, imens en niveau 3 magi koster 6 mana.
6. Antallet af mana en magibruger har, er det samme som hans optjente XP, en magibruger kan maksimalt opnå 18 mana fra hans XP, samt eventuelt tilkøbt mana, skaffet gennem evner eller lignende.
7. Når en magibruger går på 0 LP, går han også automatisk på 0 mana.
8. Hvis en magibruger kaster en magi, kan de kun holde den tilbage i 2 sekunder, før de skal kaste den. Kaster de den ikke, vil den ramme dem selv uanset effekt eller hvilke barrierer, der måtte beskytte dem fra magi.
9. Alle magier kan bruges i og udenfor kamp. Vær opmærksom på, at når du forklarer en effekt til et offer, at i begge stadig in-game og derved kan tage skade osv. Hvis du er udenfor kamp eller skal kaste en magi på en person, som ligger ned, er det tilladt at bøje sig over personen og sige effekten lavt, således at du ikke forstyrre spillet.
10. Alle magier går direkte igennem skjold, rustning og våben.
11. Bruger du mere end 20 mana på en gang skal du tage kontakt til en arrangør.

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

- Negativ magi
- Positiv magi
- Øjeblikkelig magi
- Passiv magi

## **Negativ magi**

Magien påfører en negativ effekt på offeret, som varer i længere tid. En spiller kan kun være påvirket af en negativ magi af gangen. Skulle en spiller der allerede er påvirket af en negativ magi blive ramt af endnu en negativ magi, har den sidste magi ingen effekt.

## **Positiv magi**

Magien påfører en positiv effekt på en spiller, dette kan være i form af mere LP i længere tid eller et skjold. Skulle en spiller der allerede er påvirket af en positiv magi blive ramt af endnu en positiv magi, har den sidste magi ingen effekt.

## **Øjeblikkelig magi**

Dette er magier, der kun vare et øjeblik. Dette kan fx være helbredende magier eller magier der giver skade. Du kan være påvirket af uendelig mange øjeblikkelige magier, da disse vare i under et sekund.

## **Passiv magi**

Magiske effekter, som ikke kan fjernes. De vil altid være i effekt og koster ikke mana at bruge. De er også gældende hvis du er død.

Derudover findes der fire kategorier af magier:

### **Berøringsmagi**

Når du kaster denne type magi skal du berører dit subjekt.

### **Pegemagi**

Når du kaster denne type magi skal du pege på dit subjekt, der ikke må være længere væk end 5 meter.

### **Områdemagi**

Denne magi er markeret med gryn (f.eks. havregrynen). Denne magi aktiver når et eller flere subekter krydser grynet.

### **Kastemagi**

Denne magi kræver at du har en lille bold, rispose eller lignende. Denne skal du kaste på den du gerne vil ramme. Hvis du rammer med denne rispose så rammer magien også. Vær opmærksom på at selvom der ikke er nogen begrænsning på hvor langt du kan kaste denne bold, skal subjektet stadig kunne hører hvad din magi gør.

## **At kaste magi**

Det vigtigste ved magikastning er at være velforberedt. Nogle magier har krav om visse ingredienser, som magikasteren selv skal medbringe. Hvis der er tale om en magi, hvor du skal ramme offeret med en genstand, f.eks. en skumbold, skal du sige effekten når

genstanden rammer personen. Hvis genstanden rammer et sværd, skjold eller lignende, skal effekten stadig siges, da magien stadig har sin fulde effekt. Det er kun muligt at undgå magier, hvis offeret skal rammes, flytter sig. Dette kan f.eks. ikke lade sig gøre ved en pegemagi.