



*Regelsæt til*

# Druide

*Opdateret: 16. november 2025*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>4</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>5</b>
Evne beskrivelse . . . . .	5
Dyrenes Skikkelse Niv. 1 . . . . .	5
Læse og skrive Elvisk . . . . .	6
Moders Kald . . . . .	6
Naturens magi Niv. 1 . . . . .	6
<b>Niveau 2</b>	<b>7</b>
Evne beskrivelse . . . . .	7
Dyrenes Skikkelse Niv. 2 . . . . .	7
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	8
Naturens magi Niv. 2 . . . . .	8
Skovens Balance Niv. 1 . . . . .	8
<b>Niveau 3</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Dyrenes Skikkelse Niv. 3 . . . . .	9
Ekstra NK Niv. 2 . . . . .	10

Læse og skrive Magisk . . . . .	10
Naturens Magi Niv. 3 . . . . .	10
Skovens Balance Niv. 2 . . . . .	10
<b>Niveau 4</b>	<b>11</b>
Evne beskrivelse . . . . .	11
Dyrenes Skikkelse Niv. 4 . . . . .	11
Ekstra NK Niv. 3 . . . . .	12
Jordens Vogter . . . . .	12
Naturens Magi Niv. 4 . . . . .	12
<b>Generelle evner</b>	<b>13</b>
Evne beskrivelse . . . . .	13
6. sans . . . . .	13
Bonk . . . . .	14
Bære person . . . . .	14
Førstehjælp . . . . .	14
Læse og skrive . . . . .	14
Minearbejder . . . . .	15
Påfør gift . . . . .	15
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	15
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	15
Slagsbror Niv. 3 . . . . .	16
Speciale . . . . .	16
Universets Centrum . . . . .	16

Universets Ydre . . . . .	16
Urtesamler . . . . .	16
<b>Magi</b>	<b>18</b>
Generelle regler om Magi . . . . .	18
Magiens elve bud . . . . .	18
At kaste magi . . . . .	20
At kaste magi som Druide . . . . .	20
Magiske stier . . . . .	21
<b>Magier</b>	<b>22</b>
Naturens Beskyttelse . . . . .	22
Naturens Lægemiddel . . . . .	24
Naturens Ly . . . . .	25
Naturens Vrede . . . . .	27
Naturens Vogter . . . . .	28

# Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning.

Som Druide kan du kun bruge alt rustning. Du må bruge alle typer våben der ikke kræver special ansøgning. Du kan ikke bruge Skjold medmindre du har Dyrenes Skikkelse: Skildpade.

Du kan maksimalt få 6 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.

Alledruider følger disse regler:

Ingen druide vil tillade at kræfter fra andre sfærer udøver deres magt over naturen. Moder natur og elementerne er de originale kræfter i Kalish og skal ikke korrumperes, hverken af guder, dæmoner eller deres lige. Selv religiøse druider ville aldrig sætte deres gud over naturen

Druider vil altid sætte naturens helbred og balance over individers liv, selv deres eget Alt levende er en del af naturen og dens balance. Dette gælder både planter, dyr og de "civiliserede" racer. Og uanset hvem eller hvad de er, skal de holdes i balance på den ene eller anden måde.

# 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
Dyrenes Skikkelse Niv. 1	1
Læse/Skrive Elvisk	1
Moders Kald	2
Naturens Magi Niv. 1	1

## Evne beskrivelse

### Dyrenes Skikkelse Niv. 1

Druiden kan i starten af spilgangen påkalde et åndedyr der styrker dem. De kan kun vælge en af deres ånder per spilgang. Det er opfordret at repræsenteres druiden valg på deres kostume.

- Skildpadde: Druiden kan bære et skjold
- Grib: Druiden kan ved at "spise" et lig genvinde 1 LP. Dette tager minimum 15 sekunder. Dette kan kun gøres en gang pr. lig.
- Ko: 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.

## 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	d	b	cd	ca	a	ø	c	g	h	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	v	w	x	y	z
u	d	~	p	ba	cq	wa	g	æ	ø	ŋ	n	q

Figur 2.1: Elvisk alfabet

## Moders Kald

Druiden har mulighed for at snakke med et af elementerne. Dette gøres ved at kontakte elementerne. Spørges elementerne for meget kan det være de ikke svarer.

## Naturens magi Niv. 1

Du vælger din primære druide sti. Du får alle niveau 1 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
Dyrenes Skikkelse Niv. 2	2
Ekstra nævekamp Niv. 1	1
Naturens Magi Niv 2	2
Skovens Balance Niv. 1	1

## Evne beskrivelse

### Dyrenes Skikkelse Niv. 2

Druden kan i starten af spilgangen påkalde to åndedyr der styrker dem. De kan kun vælge en af deres ånder per spilgang. Det er opfordret at repræsenteres druden valg på deres kostume. Et dyr må være fra dette niveau, mens resten skal være fra tidligere niveauer.

- **Bæveren:** Så længe druden er ved et træ eller står i ly af en skov, vil de ikke kunne blive påvirket af Svaghed<sup>1</sup> eller Smerte.
- **Bjørn:** Druden fordobler deres NK. (Denne fordobling sker efter andre bonuser er lagt til).

---

<sup>1</sup>Man kan stadig ikke kæmpe 10 minutter efter man er død.

- Hesten: Druiden skal bruge 1 ord mindre per niveau til at kaste magier.
- Kobraen: Dine hænder tæller som at have evnen Påfør Gift. For at bruge giften skal en bøn på 4 ord siges.

### **Ekstra NK Niv. 1**

Du har et ekstra nævekamp.

### **Naturens magi Niv. 2**

Du får niveau 2 i din primære sti. Du må vælge 3 niveau 2 magier hver spilgang du kan kaste for denne spilgang.

### **Skovens Balance Niv. 1**

Vælg Urtedalen eller Minen. Du får et gratis rul på ressource tabellen ved indtjek for det område du vælger.

# 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
Dyrenes Skikkelse Niv. 3	2
Ekstra nævekamp Niv. 2	2
Læse/Skrive Magisk	1
Naturens Magi Niv. 3	2
Skovens Balance Niv. 2	2

## Evne beskrivelse

### Dyrenes Skikkelse Niv. 3

Druiden kan i starten af spilgangen påkalde tre åndedyr der styrker dem. De kan kun vælge en af deres ånder per spilgang. Det er opfordret at repræsenteres druiden valg på deres kostume. Et dyr må være fra dette niveau, mens resten skal være fra tidligere niveauer.

- Dovendyret: Meditere du sammen med en anden person i naturen vil deres naturlige helbredelse blive halveret.
- Flodhesten: Druiden er immun overfor vælte effekter.
- Krokodillen: Når du vinder Nævekamp, vil modstanderen tage skade lig med

forskellen på jeres Nævekamps tal. (Hvis der er flere folk med i nævekampen og du vinder, må du bestemme hvordan skaden fordeles.)

### **Ekstra NK Niv. 2**

Du har et ekstra nævekamp.

### **Læse og skrive Magisk**

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

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ø	ç	σ	ć	ę	œ	đ	đ	š	ž	đ	đ	ć
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ç	ø	ɔ	à	ɛ	œ	đ	ø	ž	ć	à	đ	đ

**Figur 4.1:** Magisk alfabet

### **Naturens Magi Niv. 3**

Du skal vælge niveau 3 i din primære sti. Du må vælge 2 niveau 3 magier hver spilgang, som du også har niveau 2 magierne for. Dette kan skifte hver spilgang.

### **Skovens Balance Niv. 2**

Du får et gratis rul på ressource tabellen ved indtjek for både Urtedalen og Minen.

# 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.

Evne navn	Pris i XP
Dyrenes Skikkelse Niv. 4	3
Ekstra nævekamp Niv. 3	3
Jordens Vogter	2
Naturens Magi Niv. 4	2

## Evne beskrivelse

### Dyrenes Skikkelse Niv. 4

Druiden kan i starten af spilgangen påkalde fire åndedyr der styrker dem. De kan kun vælge en af deres ånder per spilgang. Det er opfordret at repræsenteres druiden valg på deres kostume. Et dyr må være fra dette niveau, mens resten skal være fra tidligere niveauer.

- Fønix: 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.
- Elm: Når druiden meditere under et træ genvinder druiden fuld mana efter 5 minutter

- **Kraken:** Du får +5 i nævekamp for hver modstander der deltager i en nævekamp.

### **Ekstra NK Niv. 3**

Du har et ekstra nævekamp.

### **Jordens Vogter**

Druiden kan 2 gang pr spilgang tage med i minen eller urtedalen og lave et ritual. Op til 5 spillere kan være med og det skal vare minimum 2 minutter. Hver person skal være en aktiv deltager og ofre en urt, jern, manasten eller anden ressource (Dette gives samtidigt med at man ruller). Hvis de gør dette, kan spilleren slå to gange og tage det resultat, de ønsker.

### **Naturens Magi Niv. 4**

Du skal vælge niveau 4 i din primære sti. Derudover må du vælge 1 niveau 4 magi hver spilgang, som du også har niveau 3 magierne for. Dette kan skifte hver spilgang.

# 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	2
Bonk	1
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale <sup>2</sup>	5
Universets Centrum	4
Universets Ydre	1
Urtesamler	2

## Evne beskrivelse

### 6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

---

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

## **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.

For hver 10 NK du har kan du bærer 1 ekstra person. Samme regler gælder stadig.

## **Førstehjælp**

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvile bånd). Dette tager 30 sekunder. De vil derefter få 1 LP hver 10 Minutter, indtil de er på fuld LP. De kan ikke kæmpe i 10 Minutter fra de har fået Førstehjælp

*Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder 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.*

## **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.

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 Fjend

## **Påfør gift**

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun vare på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets holder.

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. 3**

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. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

### **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.

### **Universets Ydre**

Du kan genvinde mana ved at gøre en af følgende ting: Mediter eller Prædike. Du genvinder mana ved din almindelige rate.

### **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvælertang: 6 Fjend
- Tudsbarke: 6 Fjend

- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend
- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend

# **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. Dette inkludere ikke 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.

### **Positiv magi**

Magien påfører en positiv effekt på en spiller, dette kan være i form af mere LP i længere tid eller et skjold.

### **Øjeblikkelig magi**

Dette er magier, der kun vare et øjeblik. Dette kan fx være helbredende magier eller magier der giver skade.

### **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.

## **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 5 forskellige stier. Når du vælger Naturens magi, skal du vælge hvilken en af disse 5 stier er din Primære sti. Denne sti symbolisere dig som druide og du vil altid få et niveau i denne sti når du tager et nyt niveau i Naturens magi.

Hver spilgang må du vælge en ny sammensætning blandt de resterende stier. Du vil altid have adgang til alle niveau 1 magierne, hvis du har Naturens magi Niv. 1. Derudover, vil du have adgang til 3 magier af niveau 2, hvis du har Naturens magi Niv. 2. Du vil have adgang til 2 niveau 3 magier blandt de andre stier, hvis du har Naturens magi niv. 3. og en niveau 4 magier, hvis du har Naturens magi Niv 4.

Det vil sige du må skifte dine ikke-primære stier hver spilgang.

# Magier

Druide magi				
Naturens Beskyttelse	Naturlig Læge-middel	Naturens Ly	Naturens Vrede	Naturens Vogter
Vindens Beskyttelse	Beroligende vand	Pilens Sang	Vindstød	Harpiks
Stenform	Inspirerende Gnist	Bøgens Fængsel	Jordskælv	Tyrens Horn
Pollen Skjold	Vandfaldets Meditation	Askens Barriere	Sol udbrud	Løvens Kløer
Månens Refleksion	Solens Velsignelse	Rosens Hemmelighed	Flodbølge	Skab Elm

Tabel 8.1: 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:** Søvn 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 månens refleksion på, vil begge skjold forsvinde og magien ramme begge. Månens refleksion tillader dig at ignorere områdemagier, men ikke sende dem tilbage eller ophæve 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

**Type:** Positiv magi

**Kastelse:** Berøringsmagi

**Info:** Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.

**Effekt 1:** 3 personer genvinder 1 LP per 5. minut, i stedet for den naturlige helbredelse på 1 per 10. Denne effekt varer i 20 minutter, indtil subjektet har fuld Lp, eller de tager skade.

*Eller*

**Effekt 2:** 3 personer får +1 Midlertidig LP. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP eller når 30 minutter er gået. Dette LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Naturens Vitalitet: Inspirerende gnist

**Type:** Positiv magi

**Type:** Positiv magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Info:** Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.

**Effekt 1:** 3 personer genvinder 2 Lp per 5. minut, i stedet for den naturlige helbredelse på 1 per 10. Denne effekt varer i 20 minutter, indtil subjektet har fuld Lp, eller de tager skade.

*Eller*

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

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Naturens Vitalitet: Vandfaldets meditation

**Type:** Positiv magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Info:** Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.

**Effekt 1:** 4 personer genvinder 3 Lp per 2 minutter, i stedet for den naturlige helbredelse på 1 per 10. Denne effekt varer i 20 minutter, indtil subjektet har fuld Lp, eller de tager skade.

*Eller*

**Effekt 2:** 1 person får +3 Midlertidig LP. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP eller når 30 minutter er gået. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Naturens Vitalitet: Solens passion

**Type:** Positiv magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Info:** Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.

**Effekt 1:** 4 personer genvinder 3 Lp per 1 minutter, i stedet for den naturlige helbredelse på 1 per 10. Denne effekt varer i 20 minutter, indtil subjektet har fuld Lp, eller de tager skade.

*Eller*

**Effekt 2:** 3 personer får +4 Midlertidig LP. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP eller når 30 minutter er gået. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

## Naturens Ly

## Naturens Ly: Pilens sang

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

**Info:** Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.

**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, og den kan maksimalt vare i 10 minutter. Effekten rammer personer både når de går ind og når de går ud af ciklen.

**Kommando:** Søvn – 1 minut

**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 den har effekt. Dette varer i max 15 minutter.

**Kommando:** Sandfælde - 2 skade

## Naturens Ly: Bøgens fængsel

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

**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 skal stå 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.

**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. Den varer i max 15 minutter

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

### Naturens Ly: Askens barriere

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

**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.

**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. Den varer i 15 minutter.

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

### Naturens Ly: Rosens hemmelighed

**Type:** Aura

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

**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.

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

## Naturens Vrede

### Naturens Vrede: Vindstød

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Pegemagi

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

**Kommando:** Vindstød – vælt

### Naturens Vrede: 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 Vrede: Solens Udbrud

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Kastemagi

**Ingredienser:** En rød bold eller rispose

**Effekt:** Du får en flamme fra solen til at ramme din modstander

**Kommando:** 6 skade

### Naturens Vrede: 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

## Naturens Vogter

### Naturens Vogter: Harpiks

**Kategori:** Berøringsmagi

**Type:** Negativ magi

**Effekt:** Personen kan ikke snakke i 5 minutter.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Naturens Vogter: Tyrens Horn

**Kategori:** Berøringsmagi

**Type:** Negativ magi

**Effekt:** Du ophæver en magi eller magisk effekt.

**Kommando:** Ophæv Magi.

### Naturens Vogter: Løvens Klør

**Kategori:** Berøringsmagi

**Type:** Negativ magi

**Effekt:** Du flår et væsen fra hinanden med dine bare næver.

**Kommando:** X skade, vælt (X er din nævekamp)

### Naturens Vogter: Skab Elm

Denne magi kan kun kastes ved spilstart medmindre det bliver godkendt af en arrangør.

Ved spilstart skal Elmens's udklædning godkendes.

**Effekt:** En anden spiller vil skal være klædt ud som en Elm (Ent). Denne spiller forlov til at spille din Elm resten af spilgangen. Elmen har:

**LP:** 18

**NK:** 15

Kan ikke benytte rustning.

Skal være udskældt som Elm.

Elmen genvinder 1 LP hvert minut udenfor kamp, hvis de er i skoven. De er Immun overfor alle ikke skadende magier dette inkludere healing og andre boost.

Du må ligge Elmen's Nævekamp oven i din egen hvis de er inden for 5 meter af dig.

**Kommando:** Forklar effekten MEGT grundigt.