



Regelsæt til

Magus

Opdateret: 23. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Generelle regler om Magi	4
Magiens elve bud	5
At kaste magi	6
At kaste magi som Magus	7
 Niveau 1	 8
Evne beskrivelse	8
Brug af Magiske Artefakter	8
Ekstra Mana Niv. 1	8
Lær Magi Niv. 1	9
Læse og skrive Magisk	10
 Niveau 2	 12
Evne beskrivelse	12
Ekstra LP Niv. 1	12
Lær Magi Niv. 2	12
Magisk genskabelse	14
Meridian Udvidelse Niv. 1	14

Niveau 3	15
Evne beskrivelse	15
Ekstra Mana Niv. 2	15
Lær Magi Niv. 3	15
Meridian Udvidelse Niv. 2	17
Udvidet Chakra Niv 1	17
Niveau 4	18
Evne beskrivelse	18
Ekstra LP Niv. 2	18
Lær Magi Niv. 4	18
Magiens Hylster	20
Magisk Beskyttelse	20
Meridian Udvidelse Niv. 3	21
Udvidet Chakra Niv. 2	21
Generelle evner	22
Evne beskrivelse	23
6. sans Niv. 1	23
6. sans Niv. 2	23
Bonk	23
Bære person	23
Førstehjælp	24
Lave Artefakter	24
Læse og skrive	27

Minearbejder	27
Påfør gift	27
Slagsbror Niv. 1	28
Slagsbror Niv. 2	28
Slagsbror Niv. 2	28
Speciale	28
Universets Centrum	29
Urtesamler	29
Liste af Riter	30

Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning.

Som Magus kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben som ikke kræver specialansøgning. Vær dog opmærksom på at du stadig skal have en hånd fri til at kaste magi.

Du kan maksimalt få 8 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 8.

Denne profession er tiltænkt nye spillere der gerne vil prøve deres første magi profession.

Som Magus har du har fået adgang til magi på en unaturlig måde. Det kan være at du har været utsat for en ekseptionel magisk kilde, dine forfædre har været magisk kyndige, eller du har måske en magisk genstand der giver dig magt. Uanset hvad er du ikke fanget bag arkaniske fagter som en normal Troldmand er.

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.

At kaste magi som Magus

En Magus fungere på meget den samme måde som en Troldmand. Du bruger riter til at kaste magi. Riter består af bevægelser med din hånd og et magisk ord. Under evnen "Lær Magi", vil du finde magierne beskrevet. De er beskrevet på følgende måde:

Magus Magi: Magiens Navn

Type: Her står hvilken type magien er.

Kategori: Her står magiens kategori.

Rite: Her står de ord og bevægelser du skal bruge. De står på dansk, og du skal selv finde det rigtige ord.

Eksmpel: Give, Ild. Du skal selv finde at når der står "Give" skal ordet "Presentis" bruges, og din hånd skal være formet som en skål og bevæges op. Der kan læses mere om dette i kapitlet "Riter".

Ingredienser: Hvis magien skal bruge nogen ingredienser (Så som en bold eller rispose) står det her.

Effekt: Her står den fulde effekt af magien.

Kommando: Her står hvad der skal siges til dit offer.

Som Magus behøver du IKKE en magibog. Det kan dog være svært at huske dine riter, og de håndtegn der skal bruges, så måske er det en god ide at lave en alligevel. Selv hvis den bliver stjålet, så kan du stadig kaste magi.

Du genvinder mana ved at meditere. Når du meditere så kan du ikke høre hvad der sker omkring dig, det vil sige at hvis en person siger "Se der sidder en Magus, lad os dræbe dem." Så kan du ikke høre det. Hvis nogen slår dig eller skuber til dig, går du dog ud af din meditation. Du genvinder 1 Mana per minut du mediterer. Afbrydes du, får du kun mana for fulde minutter du har mediteret.

Niveau 1

Du har opdaget dine evner og har sat dig for at udforske dem. Du har lært de mest basale trylleformularer og kan nu bruge magi i kamp, samt hjælpe dig i din hverdag. Du er nok ikke den person folk kommer til for at løse deres problemer, men du kan stadig kæmpe mod fjender der står i vejen for dig.

Evne navn	Pris i XP
Brug af Magiske Artefakter	2
Ekstra Mana Niv. 1	1
Lær Magi Niv. 1	1
Læse/Skrive Magisk	1

Evne beskrivelse

Brug af Magiske Artefakter

Når du bruger skriftruller vil du genvinde 2 Mana.

Ekstra Mana Niv. 1

Du har nu **2** ekstra mana.

Lær Magi Niv. 1

Når du tager denne evne må du vælge 1 magi fra følgende liste som du lærer. Når du har valgt denne magi kan dit valg ikke laves om.

Magus Magi: Ild

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Ild, Trække, Ild

Effekt: Din hånd blusser op i flammer og tillader dig at efterlade dit mærke i din modstander.

Kommando: "Ild, 2 i skade"

Magus Magi: Fjern Mana

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Tanke, Trække, Magi, Trække, Tanke, Give, Magi, Give, Tanke, Magi

Effekt: En Magus kan fjerne mana fra andre magibrugere.

Kommando: "Fjern 4 mana"

Magus Magi: Sandhed

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Tanke, Liv

Effekt: Personen kan kun snakke sandt i de næste 10 min.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Magus Magi: Forrådnelse

Type: Sygdom^a

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Dæmon

Effekt: Subjektet føler stor smerte, men kan dog stadig kæmpe så længe der gives udtryk for smerten.

Kommando: Forklar effekten grundig til subjektet. Husk at forklare hvad en sygdom er.

^aSygdom er en speciel type magi, som primært Nekromantikeren har adgang til. Sygdomme forsvinder IKKE selv hvis ofret dør. Det skal fjernes af en person der kan fjerne sygdomme.

Magus Magi: Magisk missil

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Magi, Bevægelse

Ingredienser: En blå rispose eller bold

Effekt: Bolden / Risposen kastes på en person. Rammer bolden vil den give 2 skade.

Kommando: "Magisk missil - 2 skade"

Magus Magi: Magisk Beskyttelse

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi

Effekt: Subjektet bliver immun overfor den næste negative magi. Denne magi forsvinder når den er brugt eller efter 30 min.

Kommando: Forklar effekten grundigt

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	β	ȝ	g	đ	ȝ	q	ɔ	ɛ	œ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
œ	ð	ȝ	đ	ɛ	ȝ	g	q	ȝ	ɔ	đ	ɛ	ø

Figur 2.1: Magisk alfabet

Niveau 2

Dine magiske evner er uden tvivl nok til at gøre dig til en af de bedste krigere i dit kompagni. Det er sjældent at folk vil kunne dræbe dig i kamp, men du finder også at dine magier giver dig flere spændende egenskaber.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	3
Lær Magi Niv. 2	2
Magisk genskabelse	3
Meridian Udvidelse Niv. 1	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Lær Magi Niv. 2

Når du tager denne evne må du vælge 1 magi fra følgende liste som du lærer. Når du har valgt denne magi kan dit valg ikke laves om.

Magus Magi: Smerte

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Dæmon

Effekt: Subjektet bliver fyldt med smerte i 30 sekunder.

Kommando: "Smerte - 30 sekunder."

Magus Magi: Glødende våben

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Give, Ild, Bevægelse

Effekt: Din modstanders våben bliver glødende varmt

Kommando: "Glødende våben - Smid dit våben."

Magus Magi: Søvn

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Tanke

Effekt: Subjektet falder i søvn i 30 sekunder

Kommando: "Søvn, 30 sekunder"

Magus Magi: Læse tanker

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Tanke, Magi, Trække

Effekt: Du er i stand til at læse en persons tanker, med dette menes der at du må stille spilleren 3 spørgsmål til spillet off-game (sørg for at i begiver jer væk fra spillet så i ikke forstyrre nogen) disse skal han besvare. Subjektet ved ikke ved ikke at hans tanker er blevet læst.

Kommando: Effekten skal forklares grundigt til subjektet

Magus Magi: Tunge Lås

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Liv, Tanke, Dæmon, Liv

Effekt: Subjektet må ikke kan sige 3 bestemte ord som Magusen bestemmer. Denne magi varer i 15 minutter.

Kommando: Effekten skal forklares grundigt til subjektet

Magus Magi: Jordskælv

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Områdemagi

Rite: Jord, Give, Liv, Jord, Give, Bevægelse, Jord, Give, Død.

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

Kommando: "Jordskælv – vælt"

Magisk genskabelse

Hvis du har brugt en skriftrulle til at kaste en magi, og den ikke blev brugt i et ritual, så kan du bruge 5 minutter og 10 manakrystaller på at genskabe den. Dette skal gøres inden for 30 minutter af at du har brugt skriftrullen.

Meridian Udvidelse Niv. 1

Når du kaster magier som du har lært fra evnen "Lær magi Niv. 1" koster de kun halvt så meget Mana. (Rundet OP til nærmeste hele tal.)

Niveau 3

Du har fundet din niche. En kriger og Magiker uden lige. Ingen kan stå i vejen for dig, og dine magier gør dig til en frygtet modstander på slagmarken. Uanset hvad så vil dine modstandere aldrig stå dig i mod længe.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv 2	2
Lær Magi Niv. 3	3
Meridian Udvidelse Niv. 2	3
Udvidet Chakra Niv 1	2

Evne beskrivelse

Ekstra Mana Niv. 2

Du har nu **2** ekstra mana.

Lær Magi Niv. 3

Når du tager denne evne må du vælge 1 magi fra følgende liste som du lærer. Når du har valgt denne magi kan dit valg ikke laves om.

Magus Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

Effekt: Ophæver en magisk effekt. Den kan ikke ophæve permanente magiske effekter.

Kommando: "Ophæv magi"

Magus Magi: Spedalsk

Type: Sygdom^a

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Trække, Liv, Trække

Effekt: Med denne magi kan du berøre et subjekt som vil blive ude af stand til at kæmpe, løbe eller på anden måde udføre større fysiske bedrifter.

Kommando: Forklar effekten grundigt til subjektet. Husk at forklare hvad en sygdom er.

^aSygdom er en speciel type magi, som primært Nekromantikeren har adgang til. Sygdomme forsvinder IKKE selv hvis ofret dør. Det skal fjernes af en person der kan fjerne sygdomme.

Magus Magi: Fred

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Liv, Magi, Give

Effekt: Personen kan ikke angribe dig den næste time

Kommando: Forklar effekten grundigt

Magus Magi: Dræn liv

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Trække, Liv, Give, Død, Give, Liv

Effekt: Et subjekt tager 5 skade. Magusen genvinder 5 liv.

Kommando: "Dræn liv, 5 skade"

Magus Magi: Jordens barrier

Type: -

Kategori: Områdemagi

Rite: Jord, Give, Bevægelse, Give, Magi.

Ingredienser: En pose med Gryn

Effekt: Du kan tegne en cirkel eller linje med radius eller længe på maksimalt 2 meter. Folk kan ikke træde igennem denne barriere, og pile vil ikke kunne give skade igennem. Pistol skud vil dog stadig give skade.

Kommando: "Jordens skjold"

Magus Magi: Arkanisk Beskyttelse

Type: Positivmagi

Kategori: Kan kun bruges på dig selv.

Rite: Magi, Give, Liv, Give, Magi, Bevælgese, Liv

Effekt: Du bliver immun overfor 1 ikke skadende magi. Denne magi stopper hvis den opsuger en magi eller der går 30 minutter. Hvis denne magi opsuger en anden magi vil du genvinde 2 mana.

Kommando: Forklar effekten grundig

Meridian Udvidelse Niv. 2

Når du kaster magier som du har lært fra evnen "Lær magi Niv. 2" koster de kun halvt så meget Mana. (Rundet OP til nærmeste hele tal.)

Udvidet Chakra Niv 1

Når du vælger denne evne må du vælge en magi fra "Lær magi Niv 1". Du kan kaste denne magi som om du havde valgt da du tog evnen. Denne nye magi er også påvirket "Meridian Udvidelse Niv 1".

Niveau 4

Du er den største magikaster Kalish nogensinde har set. Ikke nok med at dine evner i kamp er uendelige, så er dine magiske evner også uden lige. Din vilje vil ske om dine fjender vil det eller ej. Dine modstandere vil bukke sig for dig, eller dø i forsøget på at stoppe dig.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 2	3
Lær Magi Niv. 4	3
Magiens Hylster	3
Magisk Beskyttelse	3
Meridian Udvidelse Niv. 3	4
Udvidet Chakra Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

Lær Magi Niv. 4

Når du tager denne evne må du vælge 1 magi fra følgende liste som du lærer. Når du har valgt denne magi kan dit valg ikke laves om.

Magus Magi: Energiens Næver

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Jord, Give

Effekt: Begge dine hænder indeholder arkanisk magi. Arkanisten kan skade 6 i skade til to subjekter eller 12 skade til et subjekt, dog skal det være samtidigt. Hvis man rammes vil subjektet vælte.^a

Kommando: "Energiens næve - 6 i skade, vælt"(Eller 12 i skade)

^aHusk at du har begrænset tid til at aflevere en magi efter den er kastet.

Magus Magi: Ildkugle

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Magi, Trække, Ild, Dæmon, Ild

Ingredienser: En rød pose eller bold

Effekt: Du skaber en brændende kugle, der vil efterlade dine fjender med et stort hul i kroppen.

Kommando: "Ildkugle 15 i skade"

Magus Magi: Kommando

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Tanke, Give

Effekt: Med denne formular kan troldmanden give en person en enkelt ordre. Ordren skal være på max 5 ord som f.eks. "Åben porten"eller "Smid dit våben"etc. Du kan ikke bede dit offer om direkte at skade andre eller sig selv. Magien varer til ordren er udført eller der er gået 30 sekunder, alt efter hvad der sker først.

Kommando: "Kommando: [indsæt ordre]"

Magus Magi: Lerform

Type: Ingen

Kategori: Kun dig selv

Rite: Magi, Trække, Jord, Tanke, Give, Jord

Effekt: Du drager med denne magi mineralerne i jorden frem og danner et hårdt lag af ler 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 fysisk skade, inklusiv pistolskud. Du kan stadig blive ramt af magier, undtagen magier der tvinger dig til at bevæge eller flytte dig. 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.

Kommando: Ingen

Magiens Hylster

Som Magus kan nu klargøre en magi de kender, som ikke er et ritual, områdemagi og maksimalt varer 30 sekunder. Denne magi vil blive gemt i dit våben. Magien må ikke være højere end Niveau 3. Magien bruges ved at sige riten for magien på hvilket som helst tidspunkt, men man behøver ikke udføre de nødvendige fagter. Det tager 15 min at forberede Magiens hylster, og denne varer til magien er brugt, spilgangen udløber eller våbenet bliver taget af en anden person. Når en lagret magi bliver kastet, tager dette ikke mana. Man mister kun Mana'en når man forbereder våbnet.

Magisk Beskyttelse

En Magus kan reducere sin *maksimale mana* med 2 for at få 1 Magisk RP. Denne RP beskytter kun mod magisk skade og varer i 10 minutter. Hver gang evnen bruges, forbliver den reducerede maksimale mana i 20 minutter, før den vender tilbage til normal. Evnen kan bruges gentagne gange, men den maksimale mana sænkes tilsvarende for hver aktivering. Det er altid "Tomt"mana der bruges først. For at bruge denne evne skal man riterne "Magi, Trække, Død, Magi, Give, Bevægelse, Magi, Tanke, Liv" hver gang den bruges.

Eksempel: Thorleif har normalt 18 maksimal mana. Han vælger at aktivere evnen én gang og får dermed 1 Magisk RP. Hans maksimale mana er nu 16 i de næste 30 minutter, men Magi RP'et varer kun i 10 minutter. Hvis han aktiverer evnen yderligere to gange, har han i alt 3 Magisk RP, men kun 12 maksimal mana i resten af de 30 minutter. Hvis han har 4 LP og bliver ramt af

et lyn som giver 3 skade, så vil hans rustning normalt ikke beskytte, men han vil ikke tage noget skade fordi han har 3 Magisk RP som han mister i stedet.

Meridian Udvidelse Niv. 3

Når du kaster magier som du har lært fra evnen "Lær magier Niv. 3" koster de kun halvt så meget Mana. (Rundet OP til nærmeste hele tal.)

Udvidet Chakra Niv. 2

Når du vælger denne evne må du vælge en magi fra "Lær magi Niv 2". Du kan kaste denne magi som om du havde valgt da du tog evnen. Denne nye magi er også påvirket "Meridian Udvidelse Niv 2".

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 ¹	6
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Universets Centrum ¹	4
Urtesamler	2

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du 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 (hvite 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

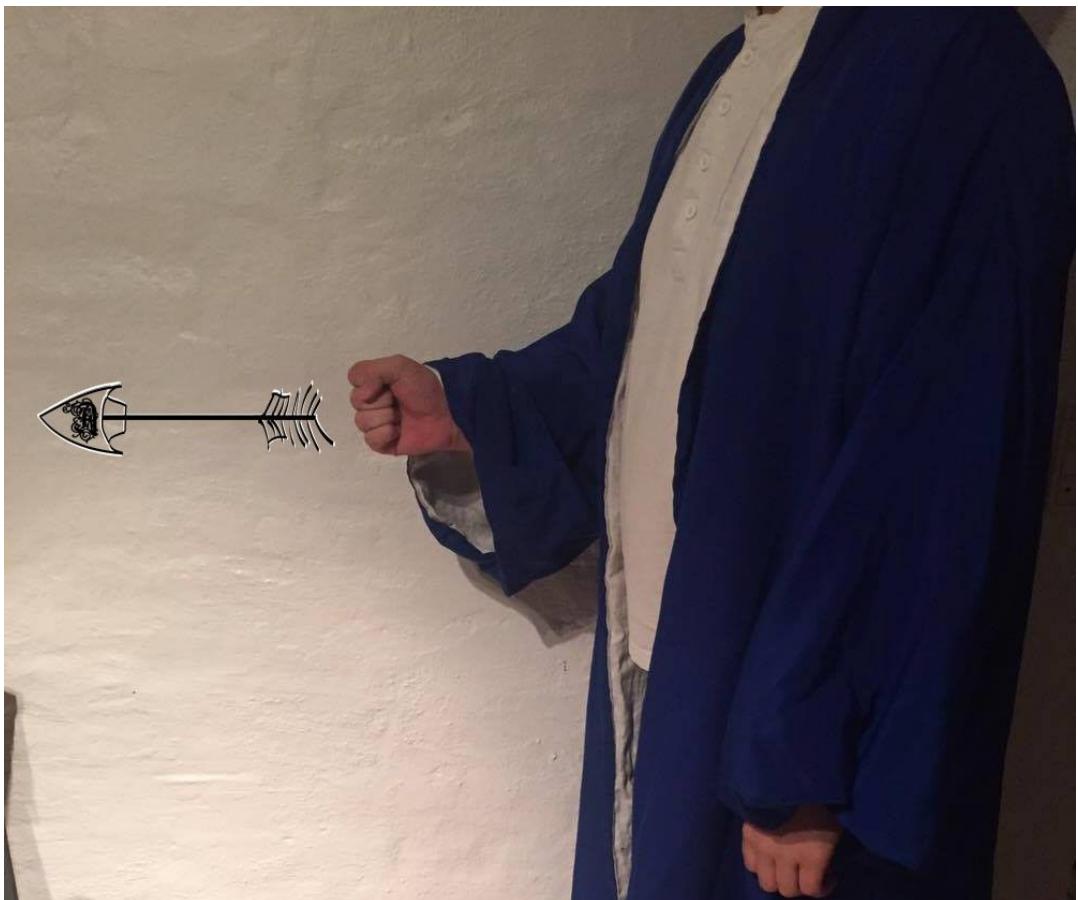
Med denne evne genvinder en magibruger mana dobbelt så meget mana udenfor kamp. Specielle evner som giver mana (fx,Artefakter eller lignende) giver ikke mere mana. Personen kan stadig ikke gå over sit maksimale mana.

Urtesamler

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

Liste af Riter

Rite: Bevægelse



Navn: Bevægelse

Rite: Kin

Bevægelse: Hånden knyttes og føres væk fra brystet.

Rite: Dæmon



Navn: Dæmon

Rite: Daemon

Bevægelse: Fingrene holdes i den klassiske "hil-satan" stilling og føres en gang op mod ansigtet og en gang ned mod navlen.

Rite: Død



Navn: Død

Rite: Morbis

Bevægelse: En flad hånd føres i en halvcirkel foran brystet.

Rite: Give



Navn: Give

Rite: Presentis

Bevægelse: Hånden formes som en skål og føres fra navlen
mod ansigtet.

Rite: Ild



Navn: Ild

Rite: Pyros

Bevægelse: Hånden formes som en skål og føres fra navlen op mod ansigtet i et glidende zigzag mønster.

Rite: Jord



Navn: Jord

Rite: Terra

Bevægelse: Hånden knyttes og føres fra ansigtet til navlen og derefter til venstre.

Rite: Liv



Navn: Liv

Rite: Vita

Bevægelse: En flad hold holdes ud foran dit bryst som et
klassisk stoptegn.

Rite: Magi

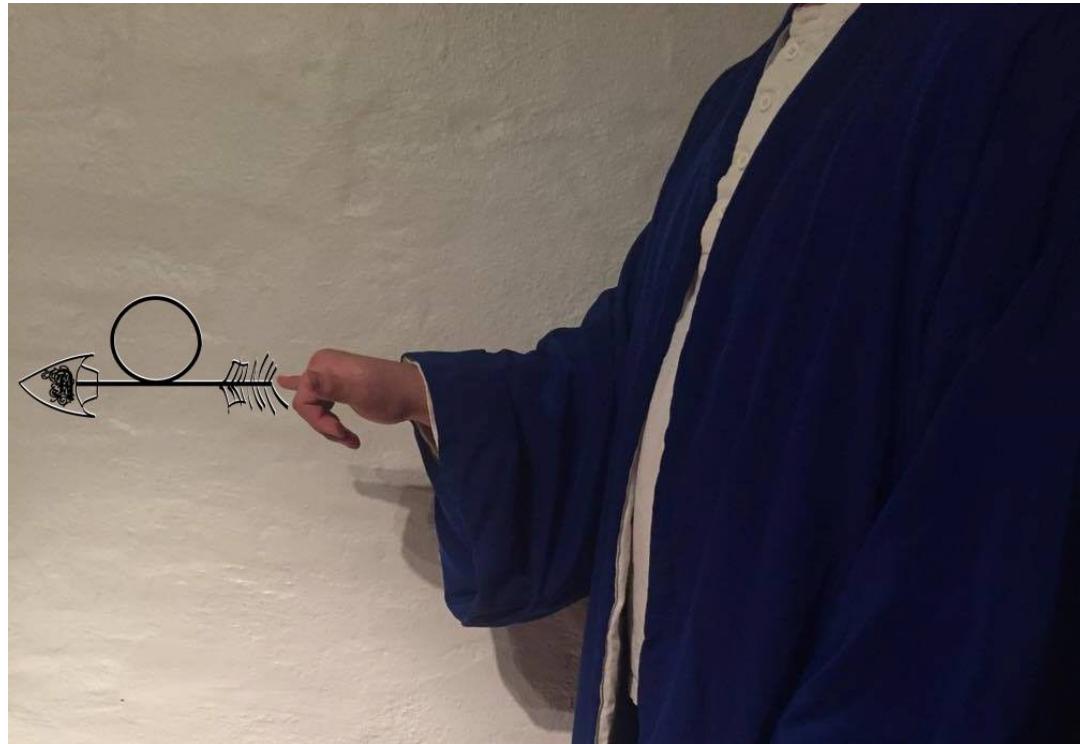


Navn: Magi

Rite: Magus

Bevægelse: Ringefingeren og langefingeren på hånden rettes ud og resten knyttes ind mod håndfladen. Hånden føres fra venstre skulder mod højre hofte derefter mod venstre hofte og så mod højre skulder

Rite: Tanke



Navn: Tanke

Rite: Mentalis

Bevægelse: Tommelfinger og lillefinger strækkes ud mens resten knyttes. Hånden føres i en jævn bevægelse ind imod kroppen og derefter væk fra kroppen.

Rite: Trække



Navn: Trække

Rite: Tran

Bevægelse: Hånden formes som en skål og føres fra brystet
mod navlen.

Rite: Vand



Navn: Vand

Rite: Aqua

Bevægelse: Hånden formes således at den ser ud til at holde om en usynlig bold. Denne stilling føres nu først til højre og derefter til venstre