



*Regelsæt til*

# **Magus**

*Opdateret: 15. september 2025*

# Indholdsfortegnelse

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

<b>Niveau 3</b>	<b>15</b>
Evne beskrivelse . . . . .	15
Band . . . . .	15
Indgyd Paranoia . . . . .	15
Indgyd Kærlighed . . . . .	16
Rygte Spreder/Samler Niv. 1 . . . . .	16
<b>Niveau 4</b>	<b>17</b>
Evne beskrivelse . . . . .	17
Arkæolog . . . . .	17
Indgyd Had . . . . .	18
Indgyd Løstløgn . . . . .	18
Lav Magiske Skriftruller . . . . .	18
Professorat . . . . .	18
Rygte Spreder/Samler Niv. 2 . . . . .	18
<b>Generelle evner</b>	<b>19</b>
Evne beskrivelse . . . . .	19
6. sans Niv. 1 . . . . .	19
6. sans Niv. 2 . . . . .	20
Bonk . . . . .	20
Bære person . . . . .	20
Førstehjælp . . . . .	20
Lave Artefakter . . . . .	21
Læse og skrive . . . . .	24

Minearbejder . . . . .	24
Påfør gift . . . . .	24
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	25
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	25
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	25
Speciale . . . . .	25
Universets Centrum . . . . .	26
Urtesamler . . . . .	26
<b>Liste af Riter</b>	<b>27</b>

# Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning.

Som Magus kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben, samt bruge skjolde. Vær dog opmærksom på at du stadig skal have en hånd fri til at kaste magi. Det maksimale RP du kan få ved rustningscheck er 8. Selv hvis du får noget højere at vide af en arrangør ved rustningscheck vil det maks kun være 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 udsat 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 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 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.

**Eksempel:** 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<sup>a</sup>

**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.

---

<sup>a</sup>Sygdom 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

Du er blevet bedre til at omgive dig med andre. Du begynder at kunne inspirere dine kamerater i kamp. Dine ord falder fra din mund og verden lytter. Nogen vil endda kalde dig skjald, så når krigere drager i kamp vil du fortælle om deres helte dåd.

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

## 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"

## **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.)

## **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.

# Niveau 3

Manipulation er nemt og lige til for dig. Du kan indgyde mod der for krigere til at dræbe fjender ti gange større end dem selv. Men du kan også ingyde frygt i dine lyttere. Dine ord kan være lige så skarpe som en kniv, og de vil aldrig tro at du overhovedet har gjort dem noget.

Evne navn	Pris i XP
Band	1
Indgyd Paranoia	2
Indgyd Kærlighed	2
Rygte Spreder/Samler Niv. 1	1

## Evne beskrivelse

### Band

Hvis du bruger en "Indgyd"evne mens du spiller eller fortæller sammen med en eller flere andre barder som også har evnen Band, så vil det kun tage halvt så lang tid at kaste per band medlem (udover dig selv).

### Indgyd Paranoia

Barden rollespiller en uhyggelig fortælling eller sang, og alle der lytter, vil føle sig paranoide overfor fortællingens uhyggelige monster/race/person. Effekten varer 30 minutter. Historien skal være 1 minut per person som er påvirket. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

## **Indgyd Kærlighed**

Barden rollespiller en romantisk fortælling eller sang, og to personer der lytter, vil føle sig dybt forelsket i hinanden i 30 minutter. Denne tager 6 minutter at bruge. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

## **Rygte Spreder/Samler Niv. 1**

Du kan stille et spørgsmål til en arrangør om, hvad der sker i Akastin eller starte et rygte blandt spillerne.

# Niveau 4

Alle hænger på dine ord og tanker. Hvad du siger og synger kan vælte kongedømmer og starte krige. Med et ord kan du skabe fred blandt folk, og med et andet kan du finde glemt viden som ingen andre kender.

Som **Historiker** finder du glemte ting og du har kan skabe magiske skriftruller, så længe du arbejder sammen med en fagkyndig. Disse skriftruller kan bruges af alle, og dette har givet dig en forståelse for hvad det betyder at være lære.

En **Ildstifter** er en person af folket. De kan manipulere andre til at tro på hvad som helst, men de vil altid blive set som troværdige folk, især af folk som ikke kender dem. De tager derfor ofte lederrollen, selv uden at de har gjort sig fortjent til denne.

**Du skal vælge din sti med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.**

Evne navn	Pris i XP
Arkæolog	2
Indgyd Had	2
Indgyd Løstløgn	2
Lav Magiske Skriftruller	3
Professorat	3
Rygte Spreder/Samler Niv. 2	3

## Evne beskrivelse

### Arkæolog

Denne evne kræver evnen Lav Magiske Skriftruller. Når du laver en magisk skriftrulle kan du bruge en manakrystal per niveau af skriftrullen for at halvere tiden det tager.

## **Indgyd Had**

Barden rollespiller en hadfyldt fortælling eller sang, og alle der lytter, vil have subjektet af historien. Effekten varer 30 minutter. Historien skal være 1 minut per person som er påvirket. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

## **Indgyd Løstløgn**

Barden rollespiller en åbenlyst forkert fortælling eller sang, og alle der lytter, vil kun kunne sige løgne, også selvom de bliver tortureret eller er under en anden sandheds effekt. Effekten varer 30 minutter. Historien skal være 1 minut per person som er påvirket. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

## **Lav Magiske Skriftruller**

Du kan i samarbejde med en magi kyndig lave en niv 1-3 skriftrulle. Magibrugerne ved, hvad der kan laves. Det tager 10 min per niveau, og du kan maks lave 2 skriftruller per scenerie. I denne tid skal du og magibrugerne studere den valgte magi. Dette kan gøres ved at måle og notere forskellige aspekter af magien.

**Eksempel:** Måle hvor meget kraft magien vindstød blæser med, eller hvor mange lag metal magien magma kan smelte igennem.

## **Professorat**

Hvis du hjælper en handelsmand kan de indkøbe skriftruller for halv pris og halv handelspoint.

Hvis du assistere en mager, tæller du som at have 4 mana. Derudover kan du lave 6 skriftruller per scenerie i stedet for 2, når du bruger "Lav Magiske Skriftrulle"

## **Rygte Spreder/Samler Niv. 2**

Ildstifteren kan stille et spørgsmål ved en arrangør om, hvad der sker i Kalish eller starte et vildt rygte.

# 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 <sup>1</sup>	4
Urtesamler	2

## Evne beskrivelse

### 6. sans Niv. 1

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

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

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

## **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 (hvile 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 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.*

## 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 gerne 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**

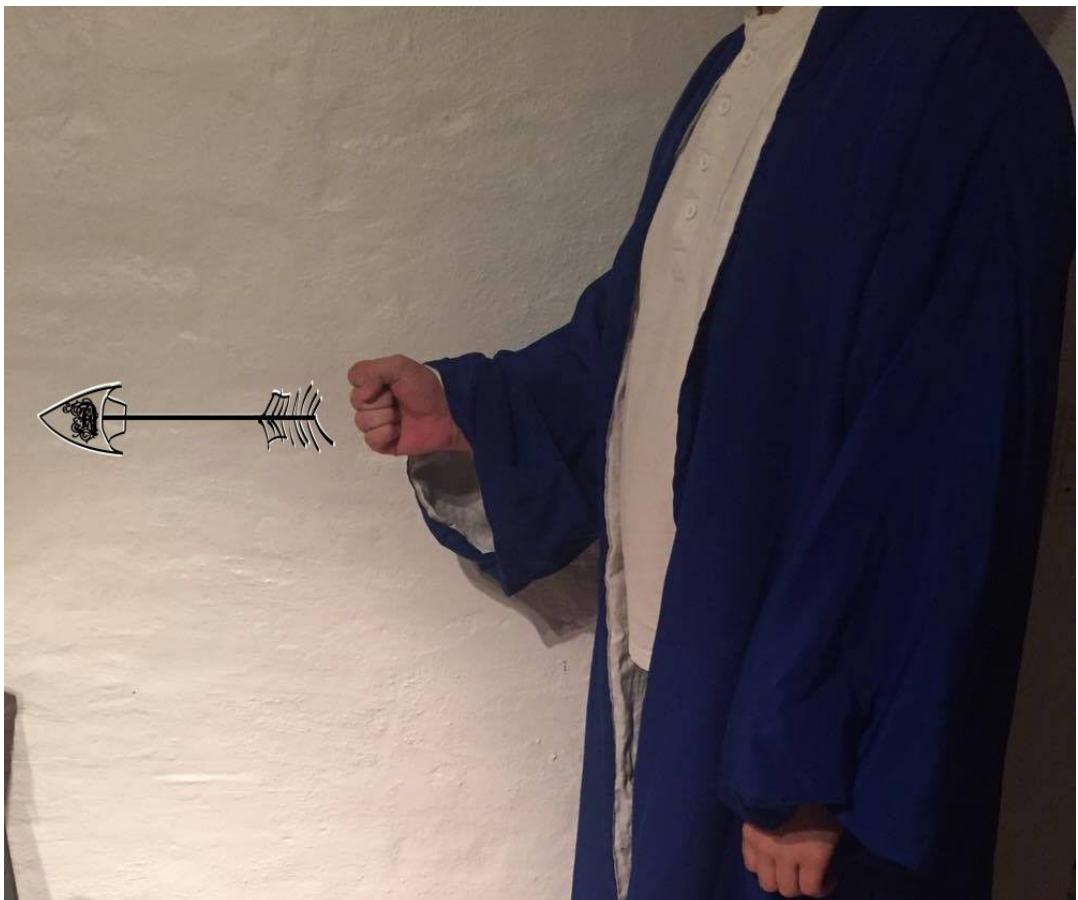
Med denne evne genvinder en magibruger mana dobbelt så meget mana udenfor kamp. Specielle evner som giver mana (fx,Artefakter eller lignende) giver ikke mere mana. Personen kan stadig ikke gå over sit maksimale mana.

## **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