



Regelsæt til

Præst

Opdateret: 7. oktober 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	6
Niveau 1	7
Evne beskrivelse	7
Gudens Magi Niv. 1	7
Gudens Vejledning	7
Kirkeskat Niv. 1	8
Læse og skrive Hellig	8
Sande Troende Niv. 1	8
Niveau 2	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra NK Niv. 1	9
Gudens Magi Niv. 2	9
Helligt våben	10
Kirkeskat Niv. 2	10
Niveau 3	11
Evne beskrivelse	11
Ekstra LP Niv. 1	11

Gudens Magi Niv. 3	11
Kirkeskat Niv. 3	12
Sande Troende Niv. 2	12
Niveau 4	13
Evne beskrivelse	13
Kardinal	13
Gudens Magi Niv. 4	14
Gudens Velsignelse	14
Kirkeskat Niv. 4	14
Generelle evner	15
Evne beskrivelse	16
6. sans Niv. 1	16
6. sans Niv. 2	16
Bonk	16
Bære person	16
Førstehjælp	17
Lave Artefakter	17
Læse og skrive	20
Minearbejder	20
Påfør gift	20
Slagsbror Niv. 1	21
Slagsbror Niv. 2	21
Slagsbror Niv. 2	21

Speciale	21
Universets Centrum	22
Urtesamler	22
Magi for Præst	23
Generelle regler om Magi	23
Magiens elve bud	23
At kaste magi	25
At spille præst	25
Kaste magi som Præst	26
Hellig grund	26
Genvinde mana som præst	27
Stierne	27
Esseleia	28
Beskrivelse	30
Helbredelse	30
Elementernes beskyttelse	30
Monisme	30
Dragernes Sang	31
Ewen	32
Beskrivelse	33
Magiens Sfære	33
Magiens fontæne	33

Ewens beskyttelse	33
Magiens Mester	34
Ishtar	35
Beskrivelse	37
Helbredelse	37
Ishtars blik	37
Hvid magi	37
Hellig beskyttelse:	38
Kellwan	39
Beskrivelse	40
Helbredelse:	40
Gudens retfærdighed	40
Kellwans kampånd:	40
Helligt våben	40
Kellwans hammer	41
Morwen	42
Beskrivelse	44
Dødens nåde	44
Tidens Tråd	44
Dødens gave	44
Skatter og Død	45
Dødens beskyttelse	45

Orlek	46
Beskrivelse	47
Blodrus	47
Livets Ritual	47
Orleks Navn	48
Orleks Vrede	48
Orleks næve	48
Raffael Moordet	49
Beskrivelse	50
Dæmon blod	50
Dæmonernes hjælp	50
Villigt sind	50
Dæmonisk berøring	51
Åbent Sind	51
Dæmonisk Hersker	51
Dæmonernes redskab	52
Bundet Sjæl	52
Bundet Dæmon	52
Livs Drikker	53
Korrupt beskyttelse	53

Indledning

Denne profession kræver special ansøgning.

Som præst kan du bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben der ikke kræver specialansøgning

Du kan maksimalt få 2 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 2.

Præsterne fokuserer på det guddommelige arbejde, messer og vejledning af de troende. Præster får deres kraeft fra deres gud, og skal derfor gøre alt, hvad de kan for at tilfredsstille guden. Præster er forskellige alt efter hvilken gud, de tilbeder. Præster kæmper for at udbrede gudens ord og for at skaffe troende. Dette gøres gennem messer og taler om guden. Præster er tit gode til at helbrede sårede og velsigne deres troende. Dog vælger nogle præster en lidt anderledes vej og form at tjene sin gud på. Disse præster træner sig selv i kampens veje, og og bruger disse færdigheder til at beskytte gudens hellige skatte, de hellige grunde og gudens følgere. Der er forskel på at spille ypperstepræst og tempelridder derfor gør vi opmærksom på at man læser magiregler.

Niveau 1

Du har startet din rejse som præst. Det er en lang rejse men du har hørt kaldet fra din gud og vil hjælpe hvor du kan.

Evne navn	Pris i XP
Gudens Magi Niv. 1	1
Gudens Vejledning	1
Kirkeskat Niv. 1	1
Læse/Skrive Hellig	1
Sande Troende Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Fjernet Ekstra LP
Niv. 1

Gudens Magi Niv. 1

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 1 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

Gudens Vejledning

Præsten har mulighed for at stille gudens generaler, og måske selve guden, ét spørgsmål pr spilgang.

Kirkeskat Niv. 1

Ved check ind får du 1d6¹ fjend.

Læse og skrive Hellig

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

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	Λ	匚	✗	✓	>	<	✗	✓	✗	✗	✓	✗
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
॥	়	ঁ	ং	ঃ	ঁ	ং	ঃ	ঁ	ং	ঃ	ঁ	ং

Figur 2.1: Helligt alfabet

Sande Troende Niv. 1

Præsten kan bruge 2 mana og sige en bøn på 10 ord for at røre en person og fornemme om personen de rør tror på deres gud. Dette er et simpelt Ja/Nej spørgsmål.

¹Du ruller med 1 6-sidet terning og får resultatet

Niveau 2

At være præst kan være meget svært, men dine evner til at kalde på din guds vilje er blevet meget bedre, du finder ofte at folk omkring dig anser dig som en god allieret når du bruger din guds magi til at hjælpe dem.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Gudens Magi Niv. 2	2
Helligt Våben	1
Kirkeskat Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Gudens Magi Niv. 2

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 2 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

Helligt våben

Præsten bruger 4 mana på at gøre sit eget, eller et våben fra en anden person af præstens tro, helligt i 15 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

Kirkeskat Niv. 2

Når du checker ind får du $2d6^1$ fjend.

¹Du ruller med 2 6-siddede terninger og får resultatet

Niveau 3

At finde syndere og kætttere er din specialitet. Dine evner til at hjælpe dine venner og skade dine fjender gør dig til et værdifuldt redskab i din guds hænder. Med deres ord og våben i hånd vil du altid finde arbejde i deres navn.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	2
Gudens Magi Niv. 3	2
Kirkeskat Niv. 3	3
Sande Troende Niv. 2	1

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Gudens Magi Niv. 3

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 3 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

Kirkeskat Niv. 3

Når du checker ind får du 12 fjend og 1 manasten

Sande Troende Niv. 2

Præsten kan bruge 4 mana og sige en bøn på 15 ord for at røre en person og fornemme hvilken gud personen tror på.

Niveau 4

Du er din guds talerør, du er deres sendebud, deres Apostel. Du hjælper på din guds vegne om det er i form af helbredende kræfter og venlige ord, eller om det er et budskab om vold til et punkt hvor jorden er mudret med dine fjenders blod, det ved kun du.

Ypperstepræst er den titel der gives til de øverste præster inden for din guds religion. Du vil blive anset som en af de spirituelle ledere af kirken og kun stå til ansvar overfor din gud.

Krigspræst er forskellige fra Tempelkrigere da en krigspræst evner og våben er langt mere effektive til at besejre kætttere og vantro. Deres gud står bag deres ord og handlinger. Du skal vælge din sti med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.

Fjernet
Krigspræst

Evne navn	Pris i XP
Kardinal	1
Gudens Magi Niv. 4	2
Gudens Velsignelse	3
Kirkeskat Niv. 4	3

Evne beskrivelse

Fjernet Ek-
stra NK
Niv. 2

Kardinal

Når du har kontakt til andre dele af din religion vil du blive anset som værende en af de religiøse ledere.

Gudens Magi Niv. 4

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 4 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

Gudens Velsignelse

Præsten kan vælge en forkæmper, pr spilgang. som får +2 Midlertidig LP og +3NK. Disse er permanente for spilgangen, så længe forkæmperen følger gudens dogma. kan kastes på 1 person.

Kirkeskat Niv. 4

Når du tjekker ind får du 20 fjend og 2 manasten.

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.

Magi for Præst

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 spille præst

Begrebet "guder" har eksisteret næsten lige så længe som Kalish. Da Misrush og Kalle-ans tanker ramte hinanden, skabte de Armandos, Gudernes Gud. Få årtusinder senere ophøjede Armandos de første guder, og da han kort derefter begrænsede deres muligheder for at forlade deres hjem, opstod der en ny æra for guderne. Æraen hvor gudernes magt afhæng af deres troende. Denne æra eksisterer stadig, og derfor har guderne brug for folk som dig, folk som vil kæmpe gudens sag - til den bitre ende. En meget vigtig del for alle præsteskaber er at skaffe troende og omvender andre guders troende. Dette er en meget vigtig del af gudernes magtbalance, og det siges, at hvis en gud mister alle sine troende, vil den dø for evigt. Til messer er det også vigtigt at få flest muligt af de

troende med, både for at de kan få vejledning og blive afklaret. Hver religion kan kun have én helliggrund. Har man et fysisk tempel, vil dette altid være ens helliggrund. Jo mere man gør ud af sit tempel/helliggrund, jo større er chancen for at din gud belønner dig. En helliggrund skal indvies med et ritual hvor mindst 1 arrangør skal være til stede. Ønsker man at flytte sin helliggrund skal man kontakte en arrangør, hvorefter der holdes et nyt ritual, og arrangøren vil tage stilling til konsekvenserne heraf.

Kaste magi som Præst

Man kaster en magi ved at sige en bøn. Denne bøn skal minimum være 5 ord for hvert niveau den ønskede magi er (Med undtagelse af niveau 1 som starter på 10 ord.). Hvis man siger det samme ord 2 gange tæller det stadig kun som 1 ord. Hvis du helbreder nogen så husk at informere dem om dødsreglerne, som kan findes i det almindelige regelsæt.

Niveau magi	Antal ord i bøn
1	10
2	15
3	20
4	25

Hvis man bliver afbrudt i ens bøn, skal man starte helt forfra. Magien vil ikke blive brugt og derfor koster forsøget ikke noget mana.

Eksempel: Jeg vil kaste en niveau 2 magi. Derfor siger jeg en bøn på mindst 15 ord, og da jeg siger "store" to gange skal jeg mindst sige 16 ord. Man må godt sige mere end de nødvendige ord per niveau, dette er kun et minimum.

Hellig grund

En præst har et sted som et helligt for hans gud. Dette sted refereres til som præstens hellig grund. Hver gud kan kun have et sted per land, men dette kan dog flyttes af en præst. For at flytte eller skabe en hellig grund skal præsten udføre et ritual hvor han lægger vægt på sin guds dogma og bud. En hellig grund har ingen fast størrelse, men skal dog godkendes af en arrangør når den bliver lavet.

Genvinde mana som præst

Man kan regenerere ens mana ved at holde en messe eller prædike for en forsamling. For hvert minut en præst messer eller prædiker får præsten 1 mana. Foregår messen på præstens helliggrund eller tempel genvinder han 2 mana per min.

Ændret hvor meget manade får tilbage, fra 2 og 3 til 1 og 2

Stierne

Der findes 4 stier som hver har forskellige magier. Man kan kun kaste magier fra de stier som man selv har, og kun i det niveau som man har valgt stien i. Hver gang man køber et imaginiveau som præst, må man vælge et vist antal stier. Det er meget vigtigt at huske at når først man har valgt en sti kan dette aldrig gøres om. Skriv på dit karakterark hvilke stier du har valgt og hvilket niveau de er i, så du ikke glemmer det.

Når man får Gudens Magi Niv. 1 får man niveau 1 i alle stier.

Når man får Gudens Magi Niv. 2 må man frit vælge 3 stier man får niveau 2 magierne fra.

Når man får Gudens Magi Niv. 3 må man frit vælge 2 stier, som man har niveau 2 i, som man nu også får niveau 3 magierne fra.

Til sidst, når man får Gudens Magi Niv. 4, må man vælge 1 sti, som man har niveau 3 i, som man får niveau 4 magien fra.

Esseleia

Niveau	Helbredelse	Elementernes beskyttelse	Monisme	Dragernes Sang
1	1 LP helbredelse til 3 personer. Kræver berøring.	Gør præsten immun overfor det næste slag, i 10 minutter.	1 væsen vil ikke kunne sige noget negativt i 1 time.	En gryncirkel med radius på 2,5m. Ingen personer kan trække våben inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden
2	2 LP helbredelse til 3 personer og fjerner en negativ magi. Kræver berøring.	Gør præsten immun overfor det næste slag, pistol skud, eller pil, i 10 minutter.	Gør at 1 væsen ikke kan kaste magier på andre personer, bære våben eller slås i 30 min.	En gryncirkel ned radius på 5m. Ingen personer kan slås inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden
3	4 LP til 3 personer og fjerner alt negativ magi og gift. Kræver berøring.	Gør præsten immun overfor alle slag, pistol skud og pile i 15 minutter.	En gryncirkel med en radius op 2,5m. Alle som står i denne cirkel kan forstå hinanden. Gør at 2 væsener ikke kan kaste magier på andre personer, bære våben eller slås i 30 min.	En gryncirkel med en radius på 5m. Ingen personer kan slås eller kaste magi inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden.
4	Fuld LP til 5 Personer og fjerner alt negativ magi, gift og sygdomme. Kræver berøring	Gør præsten immun overfor alle magier, slag, pistol skud, gifte og pile i 15 minutter	2 personer lover frivilligt at de ikke vil gøre hinanden ondt. Dette varer en spilgang og kan ikke brydes eller undviges under nogen omstændigheder.	En gryncirkel med en radius på 5m. Ingen kan slås, kaste magi, bære våben eller lyve indenfor denne.

Beskrivelse

Esseleia: Naturens beskytter, Fredens center, Dragernes Gudinde.

Esseleia er en forholdsvis ny gud, men ikke desto mindre er alle racer velkommende i hendes tro. Derfor er det ikke unormalt at se mange forskellige typer præster, dette blev blandt andet udtrykt i at den første Esseleia præst var blodork. En Esseleia præst bære aldrig våben, men kan bære skjold og rustning. Denne rustning kan ikke være metal, da dette strider mod Esseleias oprindelse som druide. Esselia har for nyligt lavet en pagt med dragerne, som hun nu taler for.

Foreslæde
sti-
er: Helbredelse
der in-
kludere
fjerning af
negative
effekter.
Element
sti der
giver elemnt
defensive
evner
Non-
violence
sti.
Barriarere
sti.

Ændret
hvor man-
ge denne
rammer,
og givet
den extra
effekter.

Helbredelse

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Vigtigt: Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter

Elementernes beskyttelse

Type: Positiv magi

Kategori: Kun præsten

Krav: Præsten skal have begge hænder på tværs af deres bryst så lange effekten varer. Præsten kan godt bevæge sig, men kan ikke kaste magi eller tale mens effekten varer.

Effekt: Elementerne beskytter dig, med jord skjolde, vind der skubber pile væk, vand der fjerne gifte og ild der brænder magier.

Monisme

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

vigtigt: Husk at forklare effekten grundigt.

Dragernes Sang

Type: Negativmagi

Kategori: Områdemagi

Ingredienser: gryn

Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 20 minutter eller indtil præsten forlader den. Forlader præsten cirklen vil magien blive ophævet.

Ewen

Niveau	Magiens Sfære	Magiens fontæne	Ewens beskyttelse	Magiens Mester
1	Fjern en negativ magi fra 1 væsen.	Giv 2 personer 1 mana og øg deres maksimum mana med +1 i 10 minutter.	1 person bliver immun over for den næste negative magi i 10 min.	Du må vælge to niveau 1 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Dette kan ikke være passive effekter
2	Fjern en magisk effekt fra 1 væsen eller genstand. Kommando: "Ophæv magi".	Giv 2 personer 2 mana og øg deres maksimum mana med +2 i 20 minutter	3 personer bliver immune over for den næste negative magi i 10 min.	Du må vælge to niveau 2 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Dette kan ikke være passive effekter.
3	Dupliger en magisk effekt fra et væsen til præsten selv.	Giv 2 personer 3 mana og øg deres maksimum mana med +3 i 1 time	Præsten bliver immun over for den næste negative eller øjeblikkelige magi i 10 min. Markeret med et gult bånd.	Du må vælge to niveau 1 og en niveau 2 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Dette kan ikke være passive effekter
4	Gør præsten immun overfor 1 magi resten af spilgangen. Denne magi skal skrives på et gult bånd.	Giv 3 personer +4 mana og øg deres maksimum mana med +5 i 2 Timer	2 personer bliver immune over for den næste negative eller øjeblikkelige magi i 30 min. Markeret med gult bånd.	Du må vælge en niveau 3 og to niveau 1 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Dette kan ikke være passive effekter.

Beskrivelse

Ewen: Magiens stormester, broderskabets herrer. Ewen Uwle var, dengang han var af dødelig æt, høj-elver. Han var blevet udvalgt af Armandos til at skulle balance kampen mellem de oprindelige elvere, de korruptere elvere og dværge, og ikke mindst finde en løsning til Ilsher problemet, med tiden er Ewen dog blevet mere en vogter for magiens sfære, og mange magikastere tilbeder ham derfor.



Magiens Sfære

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Vigtigt: Niveau 4 af denne sti bruger dedikeret mana. Det vil sige at når den er kastet fjerner den 8 Maks mana. Dette er mana som ikke kan genvindes før næste spilgang. Denne magi kan kastes flere gange. Hver gang bruger den maks mana. Midlertidig maks mana kan ikke bruges på dedikeret mana.

Magiens fontæne

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Ingredienser: Vand

Info: Du skal velsigne et glas med vand. Personen du vil kaste denne magi på skal drikke dette glas mens du prædiker på din helliggrund.

Ewens beskyttelse

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Magiens Mester

Ewen mestre magien og dette kan man se i hvilke magier du kan kaste som Ewen præst. Når vælger denne magi skal du vælge magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Ne-kromantikeren. For at kaste disse magier kan du enten bruge riter som en troldmand eller bede en bøn på 25 ord. Når du har valgt dine magier kan disse ikke ændres. Magi-erne vil koste mana alt efter deres niveau.

FX. Hubert er lige startet som Ewen præst. Han får derfor Magiens Mester i niveau 1. Han vælger Vindstød fra Elementalisten, og Sandhed fra Mentalisten.

Ishtar

Niveau	Helbredelse	Ishtars blik	Hvid magi	Hellig Beskyttelse
1	2 LP-helbredelse til en person. Kræver berøring	Offeret mærker stor smerte i 10 sekunder. Berøringsmagi	I starten af en spilgang vælg en niveau 1 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Du gemmer denne magi i et synligt smykke, og kan kaste den med en bøn.	En gryncirkel med en radius på 2,5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
2	2 LP helbredelse til 2 personer. Kræver berøring	Offeret mærker stor ærefrygt i 15 sekunder. Berøringsmagi	I starten af en spilgang vælg to niveau 1 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Du gemmer denne magi i synlige smykker, og kan kaste den med en bøn.	En gryncirkel med en radius på 5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
3	2 LP helbredelse til 4 personer. Kræver berøring	Du paralysere offeret i 30 sekunder. Pegeomagi.	I starten af en spilgang vælg en niveau 2 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Du gemmer denne magi i et synligt smykke, og kan kaste den med en bøn.	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund. Kan ophæves med ophæv magi.
4	Fuldt LP til 5 Personer. Kræver berøring	Folk knæler hvor præsten går. 5 personer bliver påvirket af ærefrygt i 30 sekunder. Pegemagi.	I starten af en spilgang vælg en niveau 3 og 2 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren. Du gemmer denne magi i synlige smykker, og kan kaste den med en bøn.	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan laves overalt. Kan ophæves med ophæv magi.

Beskrivelse

Ilsherne er ikke guder, men da de er børn af overguden Misrush og guden Daikia, så gør det dem til demi-overguder. Men som alle søskende så bære det rod i samme magt, men er samtidig meget forskellige. En præst er dedikeret til en enkelt ilsher, mens det kun er præsten for det hvide hus, som har lov til at bede til alle.

Disse regler gælder specifikt for Ishtar præstinden. Ishtar er den største af alle ilsherne. Hun er den mest magtfulde og alle hendes brødre frygter hendes evner. Den hvide ilsher er så magt fuld at det siges at en mandelig sortelver vil dø, hvis han så direkte på hende. Af denne årsag er det forbudt for en mand at kikke på en person fra det hvide hus. En præstinde, fra det Hvide hus, Mister 1 mana for hvert minut hun prædiker for en anden Ilsher end Ishtar.

Helbredelse

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Vigtigt: Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter

Ishtars blik

Type: Negativmagi

Kategori: Afhænger af niveau

Kommando: "Smerte, 10 sekunder", "Ærefrygt - Knæl, 15 sekunder", "Paralyse, 30 sekunder", "Ærefrygt - Knæl, 30 sekunder".

Hvid magi

Type: Afhænger af valg

Kategori: Afhænger af valg

Effekt: I starten af hver spilgang kan du notere en magi på et bånd som du sætter om

et smykke. Så længe du bærer dette smykke kan du kaste denne magi med en bøn på 15 gange magiens niveau ord.*En niveau 3 magi vil tage 45 ord.* Disse magier vil ikke koste mana, og kan skiftes fra spilgang til spilgang. **Note:** Smykkerne vil tælle som ingame genstande og selvom de ikke kan bruges af andre end dig, kan de stadig stjæles. Hvis de stjæles kan du ikke bruge pågældende magi. Vi opfordre på det kraftigste til at du ikke vælger dyre smykker eller smykker du vil være ked af at miste, da der er en solid chance for at et af disse smykker kan blive væk.

Hellig beskyttelse:

Type: -

Kategori: Områdemagi

Ingredienser: Gryn

Effekt: Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 10 minutter eller indtil en person forlader cirklen. Alt efter hvilket niveau du har denne magi på, kan forskellige ting blive blokeret af den. Hvis du kun har niveau 1-2 kan alle magier gå igennem, dog blokerer den stadig for alle fysiske angreb som sværd, spyd og pile. Personer kan heller ikke gå ind. Hvis du har niveau 3-4 kan magier heller ikke gå igennem. Dog kan "ophæv magi" stadig fjerne denne magi.

Kellwan

Niveau	Helbredelse	Gudens retfærdighed	Kellwans kampånd	Helligt våben
1	2 LP-helbredelse til en person. Kræver berøring	Tag en troldmands magi fra ham i 10 min. Dette skal udføres på din helliggrund	Giver 1 personer +1 Midlertidig LP i 10 minutter	1 våben skader med hellig skade. Markeres med et grønt bånd omkring våbnet
2	2 LP helbredelse til 3 forskellige personer. Kræver berøring	Tag magien fra en troldmand, shaman eller druide i 15 min. Dette skal udføres på din helliggrund	Giver 3 personer +1 Midlertidig LP i 15 minutter	4 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd våbnet.
3	Helbred 2 LP til 5 forskellige personer. Kræver berøring	Tag magien fra en magibruger som ikke er en Kellwan præst i 20 min. Skal udføres på din helliggrund	Giver 3 personer +2 Midlertidig LP i 20 minutter	7 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd omkring våbnet Passiv: Kellwan præsten kan nu bruge rune genstande
4	Fuldt LP til 5 forskellige Personer. Kræver berøring	Tag magien fra en hvilken som helst magibruger i 1 time. Kan bruges alle steder	Giver 5 personer +3 Midlertidig LP i 20 minutter	Giver Præstens våben evnen, Kellwans hammer. Denne varer i 5 minutter eller på de første 3 slag.

Beskrivelse

Kellwan: Rettfærdighedens klinge, Lysets messias. Kellwan er guden for retfærdighed, beskyttelse, selv offer, kamp, loyalitet, ære og ansvar. Blandt hans troende findes mange forskellige folk. Alt fra fattige som søger støtte til loyale krigere som sikrer lande og byer mod orkernes togter og sortelvernes list. Kellwan sætter også en ære i at udrydde ukyndige magibrugere da dette er efter kejserens bud. Dette gælder for alle magikere der ikke bruger hellig magi.

Helbredelse:

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Vigtigt: Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødsregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

Nedsat healing,
men oppet
mængde af
personer

Gudens retfærdighed

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Ofret kan ikke kaste magi i den pågældende tid.

Kellwans kampånd:

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Nedsat
mængde

Helligt våben

Type: Positivmagi **Kategori:** Berøringsmagi

Ingredienser: Grønt bånd

Bemærk at denne magi ikke kan kastes på pistoler, pile, buer eller hvilket som helst

andet våben der bruger projektiler. Helligt våben kan maksimalt kastes 15 minutter inden kamp, ellers forsvinder effekten. Helligt våben varer indtil personen dør eller indtil personen går ud af kamp. Husk at samle dine bånd ind efter hver kamp.

Kellwans hammer

Denne magi kan kun bruges på køller eller hamre. Når en person rammes af et våben med der har evnen Kellwans hammer falder personen bagover. Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Denne evne kan godt bruges på runevåben.
Kommando: "Kellwans hammer, vælt"

Morwen

Niveau	Dødens nåde	Tidens Tråd	Skatter og Død	Dødens beskyttelse
1	Helbred 1 bevidstløs person 1 LP.	Paralyser 1 Zombie	Et mål kan betale 1 Fjend eller få -10 NK i 2 timer.	En cirkel af gryn med en radius på 2,5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum 1 LP
2	Helbred 3 bevidstløse personer 1 LP.	Paralyser 2 zombier, for hver zombie du paralyser genvind 2 Mana.	Et mål kan betale 5 Fjend eller få -10 NK og Halveret deres maks LP i 4 Timer	En cirkel af gryn med en radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum 1 LP.
3	Helbred 3 bevidstløse personer 2 LP. Disse personer kan huske hvad der er sket før de døde.	Paralyser 1 mål	Et mål kan betale 5 Fjend eller få -10 NK, Halveret deres maks LP og Mana i 4 Timer. Dette kan ikke blokkeres eller reflekteres.	En cirkel af gryn med radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum halvdelen af deres max LP.
4	Helbred 4 bevidstløse personer til fuldt LP. Disse personer kan huske hvad der er sket før de døde, samt hvad der er sket omkring dem, mens de var døde.	Giver præstens våben evnen: Dødens gave.	Et mål kan betale 10 Fjend eller få -10 NK, Halveret deres maks LP og Mana. Denne effekt forsvinder først når skatten betales eller spilgangen slutter. Dette kan ikke blokkeres eller reflekteres.	En cirkel af gryn med en radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke tage skade.

Beskrivelse

Morwen er en sortelverkvinde, der blev ophøjet til gud. Hun blev dræbt som gud og blev dermed til en ærkedæmon. Med hjælp fra Grådighed og Hovmod blev hun genskabt og har taget pladsen som dødens, handlens og tidens gudinde, en neutral og retfærdig gudinde.

Dødens nåde

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkelig

Effekt: En person bliver helbredt fra at have været bevidstløs. Vær opmærksom på at denne magi ikke kan bruges på personer som *ikke* er døde. Husk at folk der er helbredt af denne magi stadig lider under svaghed, og kan derfor ikke kæmpe de næste 10 minutter

Tidens Tråd

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Kommando: "Paralyse, 30 sekunder"

Dødens gave

Type: Positivmagi

Kategori: Kun præsten

Du skærer tidens tråd over for en fjende af din gudinde. Denne magi kan kastes på præstens våben. Når en præst rammer en spiller med et slag vil dette dræbe den pågældende spiller, uanset deres mængde af liv. Denne effekt gælder IKKE hvis personen bliver ramt på et skjold, og vil også blive brugt. Denne effekt kan ikke kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler. Vær opmærksom på at denne effekt kun er gældende på det næste slag. Når dette slag rammer vil præ-

sten blive påvirket af svaghed¹.

Kommando: "Dødens gave - Død."

Skatter og Død

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Du giver folk valget mellem at betale de skatter din gudinde har sat op, eller betale den ultimative pris. Den negative magi vil automatisk blive ophævet, hvis de betaler dig senere. Halverings effekterne er rundet ned.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Dødens beskyttelse

Type: -

Kategori: Områdemagi

Så længe en person står inde i den angivne cirkel kan de ikke dø. Hvis præsten træder ud af cirklen forsvinder den. Hvis en person træder ind i cirklen med mindre liv end hvad de burde, så genvinder de ikke liv.

¹Svaghed gør at man ikke kan kæmpe i 10 minutter. Dette er IKKE en magisk effekt, og hvis den undgåes vil du i stedet dø.

Orlek

Niveau	Blodrus	Livets Ritual	Orleks Navn	Orleks Vrede
1	En blodork går i blodrus får + 2 Midlertidig LP.	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 3 LP. Under ritualet kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 1 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved berøring	Præsten får +4 nævekamp.
2	En blodork eller ork får + 3 Midlertidig LP og + 2 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder 3 LP. Under ritualet kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 2 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 personer ved berøring.	Præsten får +8 nævekamp
3	2 blodorker eller orker får + 4 Midlertidig LP og + 5 Nævekamp	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 6 LP. Under ritualet kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 3 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved Pegemagi.	Præsten får +18 nævekamp
4	3 grønhuder får + 5 Midlertidig LP og + 10 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder fuldt LP. Under ritualet kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 6 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 person ved Pegemagi.	Præstens våben får "Orleks næve" på deres næste 3 slag eller i de næste 3 minutter.

Blodrus ændret til at det ikke kan være præsten, og at i egentlig går i blodrus.

Beskrivelse

Som dødelig regerede Orlek riget A'kastin indtil han blev myrdet af gift. Han favoriserede sit folk, grønhuderne, uden lige, hvilket overraskende nok førte til høj velstand i alle omgivende lande. Alle ikke-grønhuder som levede i A'kastin var dog under slave-lignende forhold og alle som prøvede at gøre oprør blev dræbt af Orlek i kamp.

Blodrus

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

En ork du røre vil gå i blodrus og gå bersærk. De vil angribe den største trussel de ser. Hvis der ikke er nogen trusler vil de angribe den person der er tættest på dem, også selvom de er venner. Man kan ikke kaste magi når man er i blodrus. **Man kan som maksimum blive påvirket af Blodrus 1 gang pr. time.** Blodrusen varer fra kampen begynder og 15 min frem eller til man dør. De LP som man får fra blodrus er de første man mister efter RP, og kan ikke genvindes.

VIGTIGT: Denne magi kan IKKE præsten selv.

Note: Denne effekt kan være svær at når man er på vej i kamp. Det foreslåes derfor at man forklare folk effekten inden man går i kamp, så de er fuldt indforstået med hvad det betyder hvis deres præst ligger hånden på ryggen af dem og siger "Blodrus" eller et orkisk ord som er aftalt på forhånd.

Heavy buff/nerf på denne.

Livets Ritual

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Igennem dette ritual som minimum kræver 2 minutter prædiken, du genvinder ikke mana fra denne prædiken, kan en præst genoplive grønhuder. Hvis du under denne prædiken ofre en Ikke-Orlek troende vil du genvinde det angivne antal mana.

Vigtigt: Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

Mindsket mængde af Mana man får tilbage

Orleks Navn

Type: Negativmagi

Kategori: Afhænger af Niveau

Tvinger en person i knæ.

Kommando: "Ærefrygt, Knæl, 30 sekunder"

Tilføjet tid

Orleks Vrede

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi - Præsten selv

Denne effekt varer i 15 minutter.

Orleks næve

Med denne evne kan Orlek præsten ophæve en magi, når han rammer noget/nogen med sit våben. Dette gælder på de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først.

Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Denne effekt kan ikke gennem kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler.

Kommando: "Orleks næve, ophæv magi"

Raffael Moordet

Niveau	Dæmon blod	Dæmonernes hjælp	Dæmonernes Redskab	Korrupt Beskyttelse
1	1 LP Helbredelse til 2 personer	Villigt sind	Bundet Sjæl	En gryncirkel med en radius på 2,5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
2	2 LP helbredelse til 2 personer. Disse personer vil også være immun overfor smerte i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi.)	Dæmonisk berøring	Bundet Dæmon	En gryncirkel med en radius på 5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
3	2 LP helbredelse til 4 personer. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt og Smerte i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi).	Åbent Sind	Giver præstens våben effekten: "Livs drikker" på de næste 3 slag eller i de næste 3 minutter. Skal markeres med rødt bånd.	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund. Kan ophæves med ophæv magi.
4	Fuldt LP til 4 personer. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt, tortur og smerte i 1 time. (Dette tæller som en positiv magi)	Dæmonisk Hersker	Giver præstens våben effekten: "Livs drikker" på de næste 10 slag eller i de næste 5 minutter. Skal markeres med rødt bånd	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan laves overalt. Kan ophæves med ophæv magi.

Beskrivelse

Raffael Moordet: Dæmonernes konge, Kniven i mørket Raffael Moordet er den intelligente ondskabs gud, gud for mordere, tyve, røvere og andre lyssky aktiviteter. Men han er også dæmonernes Herre og mester og kontrollere deres sfære, som er ledet af Hadets dæmon

Dæmon blod

Type: Øjeblikkeligmagi

sat mængde af LP ned.

Kategori: Berøringsmagi

Givet mere tid

Vigtigt: Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

Denne magi tæller som et ritual. For at kaste denne magi er det ikke nok at sige en bøn med den korrekte mængde af ord, men de der bliver påvirket af denne magi skal drikke præstens blod.

Dæmonernes hjælp

Denne sti er bundet tæt sammen med dæmonologen, og en af de mange grunde til at Rafael Moordets tilbedere bliver set som dæmon tilbedere.

Villigt sind

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du dedikere dig til en dæmon. Vælg en dæmon som du får hjælp af og få denne effekt så længe du opfylder kravene for denne.

- **Hadets Dæmon:** Smerte ved berøring en gang i timen uden at bruge mana. De relevanter riter eller en bøn på 30 ord skal bruges. Kommando der bruger: "Smerte - 30 Sekunder- krav: Du skal have en dæmonisk hånd."
- **Grådighedens Dæmon:** Få dobbelt effekt, bonuser og tid, af alle drikke eller andre spiste genstande (Inklusiv dobbelt skade fra gift)

- **Nattens Dæmon:** Genvind 2 mana hver gang du dræber en person - **Krav:** Størknet blod som tårer på kinderne.
- **Jalousiens Dæmon:** Når du torturere en person kan du stjæle 1 mana per minut, hvis dit offer stadig har mana tilbage - **Krav:** Du skal bære horn.
- **Smertens og Vanviddets Dæmon:** Du får en negativ berørings magi der tager en bøn til Smertens og Vanviddets Dæmon på 50 ord at kaste. Den koster intet mana. Personen vil blive ramt af "Smertens Mærke" som varer indtil den bliver ophævet eller til slutningen af spilgangen. Folk påvirket af "Smertens Mærke" vil tage 1 ekstra skade fra alle kilder og dobbelt skade fra hellig skade. - **Krav:** Du skal have tydelige ar på kroppen og vil tage dobbelt skade fra hellig skade.
- **Kaosets Dæmon:** Alle magier påvirker dig kun halvt så lang tid. - **Krav:** Du må ikke bære metal (Inklusiv mønter og nibs)

Ændret Hadets Dæmon, Kaosets Dæmon, og Smertens og Vanviddets Dæmon

Dæmonisk berøring

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

En person som bliver berørt bliver tvunget til at knæle.

Kommando: "Ærefrygt - 15 sekunder"

Åbent Sind

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Vælg 2 effekter fra magien Villigt sind.

1 af disse effekter kan også være hjælp fra Lysets Dæmon:

- **Lysets Dæmon:** Alle skadende magier du har helbreder i stedet. Alle Helbredende magier skader op til 4 Hellig skade. - **Krav:** Du skal bære et symbol for 2 forskellige guder.

Tilføjet Lysets Dæmon

Dæmonisk Hersker

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du behøver ikke længere opfylde de krav som er sat af dæmonerne fra Villigt Sind og Åbent Sind.

Bundet Sjæl koster ikke mana første gang du kaster den hver spilgang.

Dæmonernes redskab

Type: -

Kategori: -

Bundet Sjæl

Denne magi kan kun bruges en gang per spilgang, og skal bruges ved spilstart. En anden spiller skal være klædt ud som et korrupt væsen. Denne spiller for lov til at spille din tjener resten af spilgangen. Mana brugt til denne magi kan ikke genvindes når den er brugt før næste spilgang.

Dæmonen har:

5 LP

5 NK

Kan benytte rustning, med Maks RP på 11.

Skal være udklædt som et korrupt væsen.

Kommando: Forklar effekten MEGET grundigt.

Tilføjet
maks RP

Bundet Dæmon

Denne magi kan kun bruges en gang per spilgang, og skal bruges ved spilstart. En anden spiller skal være klædt ud som dæmon. Denne spiller for lov til at spille din dæmon resten af spilgangen. Mana brugt til denne magi kan ikke genvindes når den er brugt før næste spilgang.

Dæmonen har:

18 LP

15 NK

Kan benytte rustning, med Maks RP på 11.

Skal være udklædt som dæmon.

Når dæmonen har fuld LP vil hans RP begynde at regenerer som ved naturlig helbredelse.

Dæmonen genvinder 1 LP eller 1 RP hvert minut udenfor kamp og er Immun overfor

alle ikke skadende magier dette Inkludere healing og andre boost.

Dæmonen tager trippel skade fra hellige våben.

Kommando: Forklar effekten MEGET grundigt.

Tilføjet
maks RP

Livs Drikker

Denne effekt er en positiv magi, som kun påvirker dig. Denne markeres med et rødt bånd omkring dit våben. Denne effekt kan ikke kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler.

Når du rammer nogen, således at de tager skade, får du selv 1 LP. Dette LP er et du genvinder, så hvis du allerede har fuld LP, virker denne effekt ikke.

Korrupt beskyttelse

Type: -

Kategori: Områdemagi

Ingredienser: gryn

Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 10 minutter eller indtil en person forlader cirklen. Alt efter hvilket niveau du har denne magi på, kan forskellige ting blive blokeret af den. Hvis du kun har niveau 1-2 kan alle magier gå igennem, dog blokerer den stadig for alle fysiske angreb som sværd, spyd og pile. Personer kan heller ikke gå ind. Hvis du har niveau 3-4 kan magier heller ikke gå igennem. Dog kan "ophæv magi" stadig fjerne denne magi. Bemærk at størrelsen af cirklen måles i radius.