



Regelsæt til

Shaman

Opdateret: 23. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Ekstra NK Niv. 1	5
Shamanmagi Niv. 1	5
Åndernes visdom	6
Åndens Lærling Niv. 1	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Ekstra LP Niv. 1	7
Shamanmagi Niv. 2	7
Ånde ritualist	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Læse og skrive Magisk	9
Shamanmagi Niv. 3	10
Ånde Ofring	10

Åndens Lærling Niv. 2	10
Niveau 4	11
Evne beskrivelse	11
Ekstra NK Niv. 2	11
Læse og skrive Hellig	12
Shamanmagi Niv. 4	12
Totem Mester	12
Åndens Mester	12
Magi	13
Generelle regler om Magi	13
Magiens elve bud	13
At kaste magi	15
At kaste magi som Shaman	15
Totem	16
Magiske stier	16
Totem Magi	17
Ophøjet Sind	17
De Glemtes Arv	19
Åndernes gave	20
Ritual	22
Generelle evner	28
Evne beskrivelse	29

6. sans Niv. 1	29
6. sans Niv. 2	29
Bonk	29
Bære person	29
Førstehjælp	30
Lave Artefakter	30
Læse og skrive	33
Minearbejder	33
Påfør gift	33
Slagsbror Niv. 1	34
Slagsbror Niv. 2	34
Slagsbror Niv. 2	34
Speciale	34
Universets Centrum	35
Urtesamler	35

Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning.

Som shaman kan du bruge alle typer rustning og alle typer våben der ikke kræver specialansøgning. Shamanen er den eneste magibruger der ikke kan kaste sine magier i kamp.

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

Shamaner er meget forskellige, alt efter hvilken ånd de tilbeder, og deres kræfter kommer fra de ånder, som disse ånder. Det er vigtigt for shamaner at tilfredsstille den, de tilbeder. Dette gør de bl.a. gennem at skaffe åndetroende til deres ånd. Alle shamaners tilbedelse kommer til udtryk gennem dans og musik, og derfor har de tit mindre instrumenter til at lave musik til deres dans for at tilfredsstille ånden.

Denne måde at få adgang til magi og benytte den på, medføre at disse evner giver dem unikke muligheder for at kunne forberede sig mod næsten alt, hvadend det er kamp eller ritualer.

Niveau 1

Shamanen kommunikere med ånder. Du har fundet din vej ind i åndernes verden, og er klar til at starte din rejse igennem det mystiske og magiske.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Shamanmagi Niv. 1	1
Åndernes visdom	2
Åndens lærling Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Shamanmagi Niv. 1

Du har længe prøvet at komme i kontakt med ånderne, og det er endelig lykkedes. Du kan nu kalde dig for en Åndekalder. Denne nye titel giver dig mulighed for at få adgang til alle Niv. 1 magier i de 4 stier.

Du kan se hvilke magier, du har adgang til, samt deres effekt i sektionen 'Magi'

Åndernes visdom

Shamanen kan stille ånderne 2 spørgsmål pr. spilgang. Disse 2 spørgsmål skal stilles på samme tid.

Åndens Lærling Niv. 1

Når denne evne tages vil du gå i lære ved en ånd. Denne skal vælges med omhu, da den ikke kan vælges om senere.

Du skal du vælge en ikke magisk profession. Fra denne profession får du en valgfri evne fra niveau 1 eller 2. Når du vælger denne evne, skal du have de foregående niveauer for at tage evnen. F.eks. for at tage Alkymi niveau 2 skal du have Alkymi niveau 1.

Niveau 2

Du har lært at der er forskel på ånder. Du ved dog også, at du kun har kradset i overfladen på den magt, som de tilbyder. Du står med ryggen til afgrundens rand med håbet om at opnå utrolig magt, hvis du springer.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	1
Shamanmagi Niv. 2	2
Ånde ritualist	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Shamanmagi Niv. 2

Du har fået viden fra åndernes verden, og kan nu kalde dig Åndebruger. Denne nye titel giver dig mulighed for at få adgang til tre Niv. 2 magier i de 4 stier.

Du kan se hvilke magier du har adgang til, samt deres effekt i sektionen 'Magi'

Ånde ritualist

Når shamanen laver en aktiv hyldest til hans ånd vil alle deltager få en bedre naturlig helbredelse, de vil nu genvinde 1 LP hvert 5. minut i 30 minutter. Hvis nogen af hans følgere har udvidet naturlig helbredelse vil de genvinde 1 LP hvert 2,5. minut i 30 minutter.

Niveau 3

Dine evner er vokset, og du styrer hvilke ånder der kommer til dig. Det er ikke længere dig som adlyder deres kald, men dem der kommer til dig for at opsøge din visdom.

Evne navn	Pris i XP
Læse/Skrive Magi	1
Shamanmagi Niv. 3	2
Ånde Ofring	2
Åndens lærling Niv. 2	2

Evne beskrivelse

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	ξ	ρ	ς	γ	δ	ζ	ϟ	ɔ	ɛ	œ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ø	ø	ɔ	ø	ø	ø	ø	ø	ø	ø	ø	ø	ø

Figur 4.1: Magisk alfabet

Shamanmagi Niv. 3

Du kan kalde dig selv Åndemager, og din kontrol over ånderne er kun blevet større. Denne nye titel giver dig mulighed for at få adgang til to Niv. 3 magier i de 3 stier du valgte fra niveau 2.

Du kan se hvilke magier du har adgang til, samt deres effekt i sektionen 'Magi'

Ånde Ofring

Når shamanen laver en aktiv hyldest, kan han ofre en person til hans ånd. Denne må ikke tilhøre hans egen race, alle grønhuder tæller som at være den samme race. Laver han denne ofring vil han få dobbelt mana, når ritualet er færdigt.

Åndens Lærling Niv. 2

Du får en valgfri evne fra samme profession som du har valgt i niveau 1. Denne evne må være fra niveau 1 til 3.

Når du vælger denne evne, skal du have de foregående niveauer for at tage evnen. F.eks. for at tage Alkymi niveau 2 skal du have Alkymi niveau 1.

Niveau 4

Du har opnået utrolig forståelse af åndernes verden. Du kan se hvad andre ikke kan, og du har levet tusinde liv gennem de afdøde. Du har set verden forandre sig i sekunder og levet i stilhed i mange år, altsammen på mindre end et øjeblik.

Som Åndemester er barrieren til åndernes sfære trivel at bryde. Du kan komme og gå som du vil. Du kan vælge og vrage mellem ånder, og du pådrager dig den personlighed og viden som du skal bruge.

I modsætning til andre professioner har shamanen kun 1 sti i niveau 4. Du skal derfor ikke vælge.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK 2	2
Læse/Skrive Hellig	1
Shamanmagi Niv. 4	2
Totem Mester	3
Åndens Mester	3

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

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
ℳ	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘	˘

Figur 5.1: Helligt alfabet

Shamanmagi Niv. 4

Du hersker over ånderne, og kan derfor kalde dig selv Åndehersker. Denne nye titel giver dig mulighed for at få adgang til én Niv. 4 magi i de 2 stier du valgte fra niveau 3. Du kan se, hvilke magier du har adgang til, samt deres effekt i sektionen 'Magi'

Totem Mester

Shamanen kan, så længe de holder deres totem tydeligt fremme, være under 2 magiske positive effekter.

Åndens Mester

Du må skifte de valgte evner fra Åndens Lærling fra spilgang til spilgang. Informer arrangørene om dit valg ved spilstart.

Magi

Generelle regler om Magi

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

Magiens elve bud

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

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

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

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

Negativ magi

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

Positiv magi

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

Øjeblikkelig magi

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

Passiv magi

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

Derudover findes der fire kategorier af magier:

Berøringsmagi

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

Pegemagi

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

Områdemagi

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

Kastemagi

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

At kaste magi

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

At kaste magi som Shaman

En magi bliver kastet ved at sige en bøn til ånderne. Denne bøn skal minimum være 6 ord for hvert niveau den ønskede magi er. Hvis der siges det samme ord 2 gange i en bøn tæller dette ikke. Skulle shamanen blive afbrudt i deres bøn, skal kastelsen af magien startes helt forfra. Magien vil ikke blive brugt og derfor koster forsøget ikke noget mana. Shamanen kan regenerere deres mana ved at bede til ens ånd. For hvert minut en shaman beder genvindes 1 mana. Afholder Shamanen en aktiv hyldest til sin ånd i form af et ritual, hvori der indgår dans og/eller musik, vil de genvinde mana efter nedenstående skema:

Antal deltagere i aktiv hyldest	Mana genvundet per Minut	Mana genvundet med universets centrum
1-4	2	4
5-9	3	6
10+	4	8

Vær opmærksom på at deltagerne i hyldesten ikke behøver at være ånde troende. Når shamanen beder en stille bøn, skal de sidde helt stille med lukkede øjne og vil ikke ænse verden omkring sig. Det vil sige, at hvis en person råber "Se, en shaman! Lad os dræbe ham!" imens de mediterer, hører de det ikke. De er helt lukket af fra verden og er derfor også meget sårbar.

Totem

Hver gang en shaman fortryller sig selv og andre, gør de dette med deres totem. Et totem vil altid være en lille figur, mindre stav, sten eller lignende. Dette totem skal shamanen have på sig for at kaste magi. Det vil sige, at hvis deres totem bliver bestjålet, kan de ikke kaste magi. Shamanen vælger selv sit totem, men når dette er gjort kan valget aldrig gøres om. Et totem skal kunne ses tydeligt når man holder det i en knyttet hånd, og det kan ikke være en beklædningsdel eller våben.

Magiske stier

Som shaman har man adgang til 4 forskellige stier. Disse stier har forskellige former for magier, og det er vigtigt at du fremadrette nøje overvejer, hvilke stier du vil fokusere på. Når disse magier er valgt, kan de IKKE vælges om. Du bedes notere på dit karakterark, hvilke stier du vælger i hvert niveau, og hvilket niveau de er i.

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

Eksempel: Tansin er en shaman. Han får adgang til niveau 1 magier og får derfor adgang til alle niveau 1 magier. Når han får adgang til niveau 2 magier vælger han ikke at tage stien De Glemtes Arv. Han får derfor magierne Tunge Lås, Ritual Niv. 2 og Bjørnens Magt.

Han får nu adgang til magi niveau 3. Han vælger ikke at tage Ritual stien, og derfor får han magierne: Aura læsning og Uglens Visdom.

Sidst opnår Tansin adgang til niveau 4 magierne. Derfor skal han vælge hvilken sti han vil have niveau 4 magien fra. Han vælger Åndernes gave og får derfor magien Ulvens Pagt.

Totem Magi

Shamaner har en speciel type magi kaldet Totem magi. Denne type magi er speciel i forhold til almindelig magi. Den tæller ikke som positiv eller negativ magi, og den er ikke påvirket af de normale længde restriktioner for magi. Ideén bag totem magi er at en shaman giver deres totem ud, for at få styrke og effekter som kan gives. Et totem kan kun holde en totem magi af gangen. Totem magier behøver ikke at have nogen tidsramme, men mister personen totemet eller giver det videre vil magien forsvinde. Nogen Totem magier har dog stadig en afsat mængde af tid.

Shaman magi				
Niveau	Ophøjet sind	De Glemtes Arv	Ritual	Åndernes gave
Niv. 1	Ren Tunge	Totem styrke	Ritual Niv. 1	Firbenet helbredelse
Niv. 2	Tunge Lås	Totems beskyttelse	Ritual Niv. 2	Bjørnens magt
Niv. 3	Aura læsning	Totem Bånd	Ritual Niv. 3	Uglens visdom
Niv. 4	Totem magi	Totem Hersker	Ritual Niv. 4	Ulvens pagt

Tabel 6.1: Shaman magier

Ophøjet Sind

Meditation: Ren Tunge

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Meditation: Tunge Lås

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Meditation: Aura-læsning

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Effekt: Du må stille en levende person 3 spørgsmål off-game som denne skal svare sandfærdigt på. Denne magi bryder glemse fra død eller anden kilde. Sørg for at i begiver jer væk fra spillet så i ikke forstyrre nogen. Spørgsmålene skal besvares. Subjektet ved ikke at hans auraer blevet læst.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Meditation: Totem magt

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Ånderne tillader dig at stjæle en magi fra en anden magikaster. Dette gøres med vold uanset om subjektet er villigt eller ej. Du torturerer en magikaster uafbrudt i 15 minutter og kan derefter vælge en af magikasterens magier. Du kan nu kaste denne magi som en niveau 4 magi indtil spilgangen slutter.

Man skal stadig bede en bøn til åndenerne på 24 ord for at kaste den stjålne magi, men man behøver ikke bruge riter eller bønder til guder. Hvis det er en ritual magi som bliver stjålet, skal ritualet stadig udføres.

Du kan kaste Totem magt flere gange, men hver gang den bliver kastet erstatter det den forhenværende magi.

Du kan ikke stjæle passive effekter med denne magi.

Speciel: Den magi du stjæler kan kastes i kamp.

Eksempel: Jeg har en ven som er Elementalist. Jeg vil have adgang til hans vindstød. Jeg torturerer ham derfor i 15 minutter og kan nu kaste vindstød selv, som en niveau 4 magi. Senere har jeg brug for hans ildkugle. Jeg fanger ham derfor igen og torturerer ham. Jeg mister nu vindstød men kan i stedet kaste ildkugle resten af spilgangen.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

De Glemtes Arv

Orleks arv: Totem styrke

Type: Totem magi

Kategori: Totem magi

Effekt: Et ritual laves med dans og sang, med følgeren og totemet i fokus, på 5 minutter. Shamanen giver sit totem til en af sine følgere, denne skal være frivillig. Så længe personen synligt viser totemet for shamanen vil shamanen få en bonus til NK svarende til mængden af NK som følgeren har, dog til et maksimum af +4. Dette tæller som en positiv magi. Magien forsvinder efter en time, eller hvis følgeren mister/videregiver totemet.

Bemærk: at shamanen ikke kan kaste magi når personen ikke har sit totem **Kommando:** Forklar effekten grundigt.

Orleks arv: Totem Bånd

Type: Totem Magi

Kategori: Totem Magi

Effekt: Et ritual laves med dans og sang, med følgeren og totemet i fokus, på 5 minutter. Shamanen giver sit totem til en af sine følgere, denne skal være frivillig. Så længe personen synligt viser totemet for shamanen vil shamanen og følgeren få +2 RP, disse er de første man mister og kan ikke genvindes. Dette tæller som en positiv magi. Magien forsvinder efter 30 min, eller hvis følgeren mister/videregiver totemet. **Bemærk:** Shamanen ikke kan kaste magi når personen ikke har sit totem.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Orleks arv: Totem Hersker

Type: Passiv

Kategori: Ingen

Effekt: Du får et ekstra totem. Når du har et totem på dig har du hellig våben, dette skal markeres med et grønt bånd, og +2LP og +3NK. Du kan kun få denne egenskab fra et totem af gangen.

Hvis du giver alle dine totems væk eller hvis de bliver stjålet, vil du miste denne effekt. **Kommando:** -

Orleks arv: Totem Bånd

Type: Totem Magi

Kategori: Totem Magi

Effekt: Et ritual laves med dans og sang, med offeret og totemet i fokus, på 5 minutter. Shamanen giver sit totem til en person, denne behøver ikke at være frivillig. Personen vil nu ikke kunne slippe shamanens totem eller give det videre. Subjekten og shamanen kan nu ikke angribe hinanden. Magien forsvinder efter 2 timer, når shamanen tager sit totem tilbage, eller når magien bliver ophævet, med ophæv magi.

Bemærk: Shamanen ikke kan kaste magi når personen ikke har sit totem.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Åndernes gave

Åndernes gave: Firbenet helbredelse

Type: Positiv magi

Kastelse: Berøringsmagi

Effekt: Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt. Denne magi tager 5 minutter at kaste, hvilket gøres gennem en hyldest til ånderne.

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

Eller

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

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Åndernes gave: Bjørnens magt

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.
Denne magi tager 5 minutter at kaste.

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

Eller

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

Kommando: Forklar effekten grundigt.

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

Åndernes gave: Uglens visdom

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Denne magi har 2 effekter. Når du kaster skal du vælge hvilken der tager effekt.
Denne magi tager 5 minutter at kaste.

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

Eller

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

Kommando: Forklar effekten grundigt. **Vigtigt:** Folk du helbreder er IKKE! påvirket af almindelige dødregler og kan derfor kæmpe med det samme.

Åndernes gave: Ulvens pagt

Type:Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Effekt: Denne magi tager 10 minutter at kaste, dette skal gøres under messe og hyldest til din ånd. To villige levende væsner, der ikke kan være shamanen, skal røre hinanden under ritualet. Den person med mindst ekstra liv som den der har mest. Disse liv er de første man minster, men de kan godt genvindes gennem helbredelse. Denne magi vare i 10 min.

Eksempel: Vampyr-jægeren Karl Hugtand har 23 liv og vil gerne hjælpe goblingen Grunt, som har 1 Lp. Begge personer har nu 23 Lp.

Vigtigt: Begge personer bliver påvirket af denne magi som om de blev ramt af en positiv magi. Hvis en af de påvirkede personer allerede har en positiv magi på sig, vil denne magi fejle.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Ritual

Ånde ritual er meget specielt. Når du vil kaste et ånde ritual skal du være opmærksom på følgende ting:

- Det tager 2 min at kaste et ånde ritual.
- Antallet af deltager i ånde ritualet.
- At dit totem er centrum for ånde ritualet.
- Nedskrive, hvilke magiske effekter dit ånde ritual indeholder.
- Kommunikere effekten af ånde ritualet til alle deltagere.
- Man kan ikke tage den samme effekt eller en effekt med samme navn, mere end en gang.

Ånde ritualer bygger på et point system. Du får 1 point pr deltager uanset niveau (du tæller ikke selv med), disse deltager kaldes for ånde tilbedende, men hvis du får konverteret dem til ånde troende, (Således at de tror på ånderne og ikke guderne, lige som du selv gør) giver de dig 2 point.

Alle deltagere skal befinde sig inden for en gryns cirkel. Denne cirkels er 2 meter i radius. Cirklen varer som standard i 5 minutter, efter ritualet er kastet. Øjeblikkelige magier

virker kun en gang, når ritualet bliver kastet. Antallet af effekter i dit ritual afhænger af dit niveau i denne sti. Du kan se hvor mange effekter du kan have i dit ritual, på skemaet nedenfor.

Ritual magi Niveau	Antal effekter
1	1
2	2
3	3
4	4

Niveau 1

Du kan putte følgende effekter i dit ritual hvis du har niveau 1 Ritual Magi:

Ritual: Helbredelse 1

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 2 point

Effekt: Alle personer i cirklen genvinder 2 lp når magien kastes.

Ritual: Åndernes Vrede 1

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 2 point

Effekt: Alle, fjender og venner, der træder over cirklen tager 1 i skade. Dette gælder både ud som ind af cirklen.

Ritual: Forbedret Helbred

Type: Positiv magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 2 point

Effekt: Alle i cirklen får +1 ekstra LP. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP, når personen forlader cirklen eller cirklen forsvinder. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

Ritual: Ritual forlængelse 1

Type: -

Kategori: Områdemagi

Koster: 2 point

Effekt: Ånde ritualet varer 10 min i alt i stedet for 5 min.

Niveau 2

Du kan putte følgende effekter i dit ritual hvis du har niveau 2 Ritual Magi:

Ritual: Tåge mur

Type: -

Kategori: Områdemagi

Koster: 3 point

Effekt: Cirklen fungere nu som en mur, der skal nedbrydes. Dette kræver en samlet styrke på 25 nævekamp.

Ritual: Forbedret Helbred 2

Type: Positiv magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 3 point

Effekt: Alle i cirklen får +2 ekstra LP. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP, når personen forlader cirklen eller cirklen forsvinder. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes.

Ritual: Slangens Bid

Type: Negativ magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 3 point

Effekt: Alle, fjender og venner, der træder over cirklen bliver ramt af stor smerte i 30 sek. Dette gælder både ud som ind af cirklen.

Ritual: Ritual forlængelse 1

Type: -

Kategori: Områdemagi

Koster: 3 point

Effekt: Ånde ritualet varer 15 min i alt i stedet for 5 min.

Niveau 3

Du kan putte følgende effekter i dit ritual hvis du har niveau 3 Ritual Magi:

Ritual: Åndernes Vrede 2

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 4 point

Effekt: Alle, fjender og venner, der træder over cirklen tager 2 i skade. Dette gælder både ud som ind af cirklen.

Ritual: Helbredelse 2

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 4 point

Effekt: Alle personer i cirklen genvinder 4 lp når magien kastes.

Ritual: Åndernes våben

Type: Positiv magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 4 point

Effekt: Alle personer inde i cirklen får Hellig skade på deres våben, effekten forsvinder når personen forlader cirklen, eller den forsvinder. Dette markeres med et grønt bånd.

Ritual: Ritual forlængelse 3

Type: -

Kategori: Områdemagi

Koster: 4 point

Effekt: Ånde ritualet varer 20 min i alt i stedet for 5 min.

Niveau 4

Du kan putte følgende effekter i dit ritual hvis du har niveau 4 Ritual Magi:

Ritual: Åndernes Vrede 3

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 5 point

Effekt: Alle, fjender og venner, der træder over cirklen tager 3 i skade. Dette gælder både ud som ind af cirklen.

Ritual: Ånde-besættelse

Type: Positiv magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 5 point

Effekt: Alle i cirklen får +3 ekstra LP og 5 ekstra NK. Effekten forsvinder så snart personen mister disse LP, når personen forlader cirklen eller cirklen forsvinder. Disse LP er det første man mister og det kan ikke genvindes, når man har mistet disse LP mister man også NK.

Ritual: Helbredelse 3

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Koster: 5 point

Effekt: Alle personer i cirklen genvinder alt lp når magien kastes.

Ritual: Ritual forlængelse 4

Type: -

Kategori: Områdemagi

Koster: 5 point

Effekt: Ånde ritualet varer 25 min i alt i stedet for 5 min.

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 genemsøges 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.