



Regelsæt til

Tempelkriger

Opdateret: 14. november 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
At kaste magi som en Tempelkriger	5
Generelle regler om Magi	5
Magiens elve bud	5
At kaste magi	7
Altar	8
Genvinde mana som tempelkriger	8
Niveau 1	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra LP Niv. 1	9
Indkomst	9
Hellig Gunst Niv. 1	9
Niveau 2	11
Evne beskrivelse	11
Ekstra LP Niv. 2	11
Ekstra NK Niv. 1	11
Helligt våben	12

Kirkeskat Niv. 1	12
Giv Salve	12
Niveau 3	13
Evne beskrivelse	13
Ekstra NK Niv. 2	13
Læse og skrive Hellig	13
Hellig Gunst Niv. 2	14
Hellig Bueskytte	14
Hellig Oase	14
Niveau 4	15
Evne beskrivelse	15
Hellig Hærge	15
Velsignet Våben	15
Velsignet Legme	17
Helligt Vand	17
Generelle evner	18
Evne beskrivelse	18
6. sans	18
Bonk	19
Brug af pistol	19
Bære person	19
Førstehjælp	19

Minearbejder	20
Påfør gift	20
Samler	20
Slagsbror Niv. 1	21
Slagsbror Niv. 2	21
Slagsbror Niv. 3	21
Speciale	21
Urtesamler	21

Indledning

Denne profession **kræver** special ansøgning.

Som Tempelkriger kan du bruge alle typer rustning og alle typer våben der ikke kræver specialansøgning.

Du kan maksimalt få 8 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 8.

Som Tempelkriger er din opgave at være det sværd din tro forlanger. Selv den mest passifistiske gud har brug for nogen der kan stå mellem uskyldige og vold. Som tempelkriger behøver du ikke tro på en gud, du kan også være dedikeret til naturen, men uanset hvad så giver de dig magt du ikke normalt ville have adgang til.

At kaste magi som en Tempelkriger

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.

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.

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.

Altar

En Tempelkriger har et sted som et helligt for deres tro. Dette sted refereres til som tempelkriger altar. Et altar skal have et sted hvor der kan bedes en bøn og det skal som minimum have din tro's ikon.

Genvinde mana som tempelkriger

Man kan regenerere ens mana ved at holde en messe eller prædike for en forsamling.
For hvert minut en tempelkriger messer eller prædiker får præsten 1 mana.

Niveau 1

Som tempelkriger finder du dig bedst tilpas ved dit altar. Du rydder ofte op, eller hjælper med at beskytte din hjemstavn når det er nødvendigt.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP niv. 1	2
Indkomst	1
Hellig gunst Niv. 1	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend¹ udleveret.

Hellig Gunst Niv. 1

Vælg din tro:

¹Møntfoden i A'kastin.

- Esselaia
- Ewen
- Ishtar
- Kellwan
- Morwen
- Natur
- Orlek
- Raffael Moordet

Du får føgende effekter:

- Din maksimale mana er nu 10, og bliver ikke påvirket af andre kilder til maks mana om det kommer fra race, evner, runer, magier, drikke, eller andet. Din mana vil stadig være ligmed din XP, men vil ikke kunne være mere end 10 på nogen tænkelig måde.
- Du kan kaste alle niveau 1 præste magier for den gud du har valgt. Har du valgt natur, kan du kaste alle niveau 1 magier kaosdruiden eller Livsdruide kan kaste (Når du har valgt kaosdruiden eller livsdruiden skal du vælge det samme for alle efterfølgende niveauer.).
- Så længe du kun kan kaste magier fra din tro, kan du bære runegenstande. Du kan ikke bruge Artefakter.

Niveau 2

Du er udvalgt af din tro, du kan stå mod dem der går i vejen for din tro, og du vil aldrig finde din tro svigte dig, så længe du går den snævre sti som forlanges.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 2	2
Ekstra NK Niv. 1	1
Helligt Våben	1
kirkeskat Niv. 1	1
Giv Salve	1

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Helligt våben

Du bruger 3 mana på at gøre dit, eller et våben fra en anden person af din tro, helligt i 15 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

Kirkeskat Niv. 1

Ved check ind får du $1d6^1$ fjend.

Giv Salve

Forbered en velsignende salve på et alter for din tro. Du skal velsigne 2 personer med denne salve i et ritual der tager minimum 5 minutter. Du genvinder alt din mana.

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

Niveau 3

De der står i vejen for dit våben står i vejen for din tro og de der slår dit skjold rammer din tro. Du er ikke dødelig. Du er et symbol, og symboler dør ikke til almindelige våben.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 2	2
Læse/Skrive Hellig	1
Hellig gunst Niv. 2	2
Hellig Bueskytte	2
Hellig Oase	2

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	□	✗	✓	>	<	X	Γ	✗	ℳ	Ι	Δ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ	ℳ

Figur 5.1: Helligt alfabet

Hellig Gunst Niv. 2

Du får adgang til alle niveau 2 magier inden for den tro du har valgt.

Hellig Bueskytte

Denne evne kræver evnen Hellig Gunst Niv.1. Ved at bruge 2 mana og messen på 10 ord, kan du skyde en pil der vil have effekten "Fjern Zombie". Når pilen rammer skal du råbe "Fjern Zombie".

Hellig Oase

Denne evne kræver evnen Hellig Gunst Niv.2. Så længe du befinder dig ved dit altar vil folk af samme religion have deres naturlige helbredelse sat til 1 LP pr 5 min uden for kamp, hvis den ikke er bedre. Derudover vil præster af din religion (Druider og shamaner, hvis du har valgt natur eller ånder respektivt.) genvinder dobbelt Mana når de prædiker eller meditere ved dit altar. (*Denne evne kan ikke påvirke den samme person flere gange.*)

Niveau 4

Du forstår din tro på et instinktivt niveau. Du prædiker ikke som andre gør, men du forstår at

Evne navn	Pris i XP
Hellig Hærge	2
Velsignet Våben	3
Velsignet Legme	2
Helligt Vand	3

Evne beskrivelse

Hellig Hærge

Denne evne kræver evnen Hellig Gunst Niv.2. Du bruger din tros magt til at overvinde dine fjender. Hvis dit våben er helligt kan du opsuge denne magi ved at bruge 4 mana for at give 5 hellig skade til en fjende. Dette kræver også en bøn på 10 ord. Dit våben er ikke længere helligt, hvis dit våben er helligt fra rune våben vil dette ødelægge runevåbnet. Når du rammer personen siger du følgende kommando: 5 Hellig skade.

Velsignet Våben

Denne evne kræver evnen Hellig Gunst Niv.2. Du får en magi som sættes på dit våben. Du kan ikke give denne til andre, den kan kun bruges af dig, hvor hvis nogen tager dit våben mens du har kastet denne magi mister magien sin effekt. Det koster 8 mana og en bøn på 25 ord at kaste denne magi. Effekten afhænger af din tro:

- **Esselaia:** Den Fredelige Vej - Denne magi påvirker et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dit våben, vil de falde i søvn i 1 minut. Dette gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Denne magi varer de næste 2 slag eller de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først. **Kommando:** "Fredens Vej, Søvn, 1 minut".
- **Ewen:** Mana Dræn - Denne magi kan kun bruges på et nærkamps våben du har. Den næste person du rammer med dette våben vil miste alt deres mana. Også hvis du rammer deres skjold. **Kommando:** "Mana dræn, mist alt mana."
- **Ishtar:** Ishtars Vilje - Denne magi kastes på et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dette våben, vil de blive påvirket af intens smerte i 10 sekunder. Effekten gælder for de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først. Effekten gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. **Kommando:** "Ishtars Vilje, smerte, 10 sekunder."
- **Kellwan:** Kellwans Hammer - Denne magi kastes på et nærkamps våben du bruger. 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. Effekten gælder for de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først. **Kommando:** "Kellwans hammer, vælt"
- **Morwen:** Dødens Klinge - Denne magi kastes på et nærkamps våben du bruger. Når du 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. Vær opmærksom på at denne effekt kun er gældende på det næste slag. Denne magi varer i 2 minutter eller til dit næste slag. Når dette slag rammer vil præsten blive påvirket af svaghed¹. **Kommando:** "Dødens gave - Død."
- **Natur:** Naturens Vrede - Denne magi kan kastes på et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dette våben, vil de miste alt deres RP. Effekten gælder IKKE hvis personen bliver ramt på et skjold. Du vil bevare magien i de næste 2 minutter eller til du rammer med dit næste slag, hvad end der sker først. **Kommando:** "Naturens Vrede, mist alle RP".
- **Orlek:** Orleks Næve - Denne magi giver +36 nævekamp i 15 minutter og vil kunne åbne en port med rå styrke, også selvom den er låst. Dette virker også på magiske barrier som du kan fjerne med råstyrke, du vil ophæve disse. Præsten er immun overfor alle negative effekter der vil komme af at åbne porten.

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

- **Raffael Moordet:** Livs Drikker - Denne magi kastes på et nærkamps våben som du bruger. 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. Denne effekt varer på de næste 5 slag der giver skade, eller i de næste 2 minuter, alt efter hvad der sker først.

Velsignet Legme

Du er immun overfor den næste gift der rammer dig, når dette er sket skal der gå 1 time før denne bruges igen.

Helligt Vand

Denne evne kræver "Give Salve". Du laver en flaske med vand som du velsigner. Mens du giver salve kan du også give hellig vand til dem du giver salve. I vil blive kurrert for sygdomme og genvinde 2 mana.

Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

Bonk

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimmende person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

Brug af pistol

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

Bære person

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

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

Førstehjælp

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

Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter

kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

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

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

Påfør gift

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

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

Samler

Når du har været i Minen og Urtedalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 3

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Urtesamler

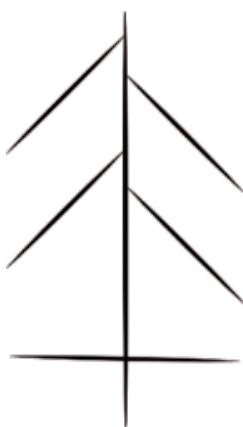
Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvælertang: 6 Fjend
- Tudsbarke: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend

- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend

Nagerune

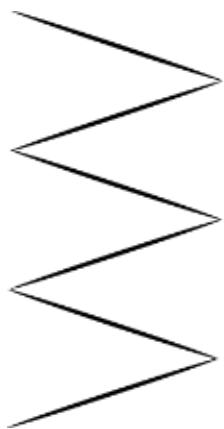
Denne rune siges at være den ældste rune, der eksisterer. Dens kræfter bruges med ofensivt henblik. Dette var også den første rune, som thanen Even Ûhr Krezz opdagede, da han fandt runernes kraft dybt i sit folks bjerge.



Figur 7.1: Nagerune

Elementrune

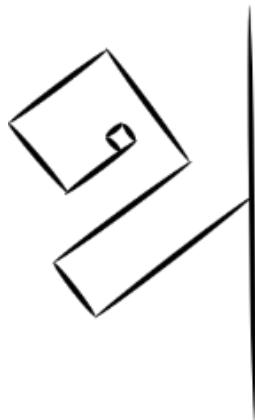
Denne rune besidder alle elementernes kræfter. Hvordan den er opstået ved ingen præcist, men dværgene har dog legender, der fortæller om et uhyre, som levede i fortiden som skabte denne rune. Elementrunens kræfter kan være både offensive og defensive.



Figur 7.2: Elementrune

Jernrune

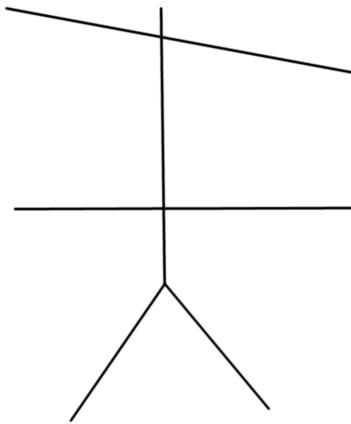
Denne rune er skabt til beskyttelse. Ifølge legenden blev den skabt af thanen Altika, som levede generationen efter Even Úhr Krezz. Til tider er denne rune også kendt for at have helbredende egenskaber.



Figur 7.3: Jernrune

Dragerune

Den nyeste rune, som først lige er blevet magtfuld. Med ophøjelsen af Esselia og dragernes Opvågning, har denne rune nu fået ny magt, som forstyrrer balancen.



Figur 7.4: Dragerune

Runeskjold: Drageskind

Effekt: Du tager kun halvt så meget skade fra magier. (rundet op)

Ingredienser: 3 Elementruner, 3 Drageruner, 2 Jernruner.

Runeskjold: Essalias beskyttelse

Effekt: Du får dobbelt så meget liv når du bliver helbredt.

Ingredienser: 1 Elementrune, 1 Dragerune.

Runeskjold: Krigerens Skjold

Effekt: Dette skjold giver dig 1 RP på samme måde som en normal rustningsdel vil. Det ekstra RP fra dit skjold vil altid være det første du mister; dette ekstra RP mistes kun når du selv rammes og ikke når nogen slår på skjoldet. Dette RP kan repareres som normalt hos en smed.

Ingredienser: 1 Jernrune.

Runeskjold: Magiens Bane

Effekt: Dette runeskjold gør bæreren i stand til 2 gange per døgn, at modstå en valgfri magi som rammer spilleren. Når spilleren rammes af en magi, de vil beskyttes imod, skal de udtale kommandoen: "Magiens Bane – immun!"

Ingredienser: 4 Jern, 2 Jernruner, 2 Elementruner, 1 Dragerune.

Runevåben: Armens styrke

Effekt: Bæreren af dette våben vil modtage 5 ekstra NK så længe de har våbenet på sig.

Ingredienser: 1 Nagerune

Runevåben: Heksejægeren

Effekt: En gang per døgn kan du ophæve en magi, hvis du rammer en person eller barriere med dette våben. Du kan ikke ophæve magiske genstande, såsom talismaner med dette våben.

Ingredienser: 1 Jern, 1 Sjælestøv, 1 Nagerune, 1 Jernrune, 1 Elementrune, 1 Dragerune.

Runevåben: Kellwans Klinge

Effekt: Dette våben giver permanent hellig skade. Dette skal som normalt markeres med et grønt bånd. (For optimal effekt kan dette også siges ved slag på fjender, hvor hellig skade kan have effekt.)

Ingredienser: 1 Nagerrune, 1 Elementrune.

Runevåben: Livets Le

Effekt: Når du dræber en person med dette våben vil du genvinde 1 mistet LP. Du kan ikke gå over din maksimale LP ved brug af dette våben.

Ingredienser: 1 Flagermuse godtning, 1 Elementrune, 2 Nagerruner, 1 Dragerune

Runevåben: Magerens Mareridt

Dette våben har ingen effekt i kamp. Det kan bruges til tortur, hvor den vil syge vilje og fokus fra ethvert offer. Tortureres en person med mana i kroppen, vil de miste mana i stedet for LP, med samme interval på 1 mana per minut. Offerets mana kan først genvindes 1 time efter torturen er afsluttet. Har offeret ingen mana (tilbage) i kroppen, vil de miste LP som ved normal tortur. Note: Denne rune genstand tæller ikke mod det samlet antal rune genstande du må have på dig. Denne rune kan sættes på alle torturinstrumenter.

Ingredienser: 1 Nagerrune, 1 Enhjørningeblod, 1 Enhjørningehorn.

Runerustning: Gudernes Rustning

Effekt: Negative magier påvirker dig nu kun halvt så lang tid (rundet op.)

Ingredienser: 3 Drageruner, 1 Elementruner.

Runerustning: Hærførens Rustning

Effekt: Ved at røre en person der bærer Krigerens Rustning, kan du opnå alle negative magier der påvirker dem.

Ingredienser: 4 Jern, 3 Jernrunner.

Runerustning: Jordens Rustning

Effekt: Du bliver immun overfor alle vælte effekter

Ingredienser: 2 Jernrunner, 2 Elementrunner, 1 Flagermuse godtning.

Runerustning: Krigerens Rustning

Effekt: Denne rustning giver dig 2 ekstra RP. Disse RP fungerer på samme måde som de normale RP du får fra en normal rustning. De ekstra RP vil altid være det første, du mister og de sidste der, bliver repareret. Dette kan ikke overskride grænsen på hvor mange RP din profession maksimalt kan have.

Ingredienser: 2 jern, 1 Jernrune.

Runerustning: Samaritanernes Rustning

Effekt: Hvis du går på 0 LP mens du bærer denne rustning, vil du automatisk genvinde alle dine naturlige LP 10 minutter efter du vågner; dvs. når du igen er kampdygtig ifølge dødsreglerne, som findes i det almindelige regelsæt.

Ingredienser: 1 Jernrune, 1 Enhjørningeblod.

Runerustning: Thanens Rustning

Effekt: Denne rustning reparerer alt din udrustning på mystisk vis. Dette betyder, at du genvinder 1 RP pr. 2. minut når du bærer rustningen og er ved bevidsthed. Du kan ikke genvinde mere RP end du normalt får for din rustning.

Ingredienser: 1 Jernrune, 1 Elementruner.