



Regelsæt til

Troldmand

Opdateret: 15. august 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	6
Niveau 1	7
Evne beskrivelse	7
Læse og skrive Elvisk	7
Læse og skrive Magisk	7
Magiske Studier	8
Magiske Studier	8
Niveau 2	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra Mana Niv. 1	9
Opsug Manakrystal	9
Troldmandsmagi Niv. 2	9
Niveau 3	11
Evne beskrivelse	11
Ekstra Mana Niv. 2	11
Magisk Fælde	11
Troldmandsmagi Niv. 3	11

Niveau 4	13
Evne beskrivelse for Ærkemager	14
Ekstra Mana Niv. 3	14
Lav Manakrystal	14
Troldmandsmagi Niv. 4	14
Ærkemagi	14
Evne beskrivelse for Krigsmager	15
Brug af Læderrustning/ Ringbrynje	15
Brug af Våben	15
Ekstra LP Niv. 1	15
Ekstra LP Niv. 2	15
Magiens Hylster	15
Magisk Beskyttelse	16
Generelle evner	17
Evne beskrivelse	17
6. sans Niv. 1	17
6. sans Niv. 2	18
Bonk	18
Bære person	18
Førstehjælp	18
Lave Artefakter	19
Læse og skrive	22
Minearbejder	22

Påfør gift	22
Slagsbror Niv. 1	22
Slagsbror Niv. 2	22
Slagsbror Niv. 2	22
Speciale	23
Universets Centrum	23
Urtesamler	23
Magi	24
Generelle regler om Magi	24
Magiens elve bud	24
At kaste magi	26
Magi som Troldmand	27
Niveauerne	27
Magibog og Riter	27
Mana	28
Arkanisten	29
Primær magi	29
Den Lærdes Vej	30
Arkanaens Bane	32
Magiens Mester	33
Sfære Aritmetik	35
Dæmonolog	37

Dedikeret mana	37
Primær magi	38
Sælg din sjæl	39
Dæmonisk hævn	41
Korruption	42
Falden Engel	44
Elementalist	46
Primær magi	46
Vand	47
Ild	48
Jord	49
Vind	51
Mentalist	52
Primær magi	52
Offensiv	53
Defensiv	55
Passiv	56
Kontrol	57
Nekromantiker	59
Sygdom	59
Primær magi	59
Zombie	61

Sygdommens Mørke	62
Sjæl	63
Forrådnelse	64
Liste af Riter	66

Indledning

Denne profession kræver special ansøgning.

Som troldmand kan du ikke bruge rustning, og du kan kun bruge stave som våben. Du kan ikke bruge bue.

Når du ansøger om at spille troldmand skal du vælge hvilken gren du ønsker at dedikere dig til. Du vil kun blive godkendt til at spille den specifikke type af troldmand og vil kun have adgang til magier fra den gren.

Der findes fem grene:

- **Arkanist** - Som Arkanist beskæftiger man sig med de matematiske aspekter bag magi. De er ikke stærke alene, men kan hjælpe andre magikastere med at opnå et højt potentiale.
- **Dæmonolog** - De er ekspert i at lave aftaler. Da de ofte laver aftaler med dæmoner ses dette som ulovlig magi. Denne type troldmand specialisere sig i permanente effekter.
- **Elementalist** - I forhold til en druide er elementalisten naturens hersker. De bestemmer over elementerne. De fokusere på at lave så meget skade så muligt.
- **Mentalist** - Denne sti fokusere på at manipulere folks følelser og tanker. De er ikke gode i kamp, men kan skaffe information så let som ingenting.
- **Nekromantiker** - Anset som at være en forbudt magi af mange, nekromantikeren manipulere livs energy. De kan skabe zombier og sprede sygdomme. På den måde behøver de sjældent selv at være i kamp.

Troldmanden og -kvinden er den utrolige og vise person, den mystiske fremmede eller frygtfulde hersker. De besidder evne til at manipulere verden omkring sig efter eget ønske. Det kan være alt fra at fortrylle dit sind til at nedkalde en ildkugle, der sikrer sig, du aldrig ser dagens lys igen. Troldmænd og troldkvinder har altid en magibog på sig. Mister de denne, vil de kun kunne kaste de mest banale magier, men vil stadig kunne hjemmøge tyven.

Niveau 1

Som Troldmand eller kvinde kræves der meget studie. De fleste starter som en bibliotekar eller bruger år på at lære matematik for at kunne fremkalde den mindste gnist. Dette er det sted du befinder dig i din rejse, det første skridt mod utrolig magt.

Evne navn	Pris i XP
Læse/Skrive Elvisk	1
Læse/Skrive Magi	1
Magiske Studier	1
Troldmandsmagi Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Læse og skrive Elvisk

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

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	aa	d	d	b	cd	ca	a	ø	c	g	h	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
o	d	~	p	ba	cq	m	y	ad	po	qj	n	q

Figur 1: Elvisk alfabet

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	é	œ	é	ø	œ	ø	æ	é	ø	œ	ø	œ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
œ	ø	ø	ø	ø	œ	ø	ø	ø	œ	ø	ø	ø

Figur 2: Magisk alfabet

Magiske Studier

Troldmanden leder i gamle bøger og magiske teorier for at finde svar på et spørgsmål der relatere sig til magi.

Troldmanden kan stille et spørgsmål til arrangørerne angående magiske egenskaber i verden, som han vil få svar på.

Troldmandsmagi Niv. 1

Troldmanden kan nu kaste niveau 1 magier fra deres sti. Se mere information under kapitlet 'Magi som Troldmand' under sektionen 'Niveauerne'.

Derudover får du en ny titel som afhænger af hvilken sti du har valgt.

- Arkanisten får titlen **Studerende**
- Dæmonologen får titlen **Kætter**
- Elementalisten får titlen **Åndsløs**
- Mentalisten får titlen **Lærling**
- Nekromantikeren får titlen **Orm**

Niveau 2

At starte et bål med magi er ikke længere et problem, og du har fundet din gren af magien som vil guide dig igennem verden. Der skal dog ikke meget til at vælte dig omkuld og du skal passe på at du ikke bliver overvældet af folk som ønsker at gøre dig ondt.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv. 1	1
Opsug Manakrystal	3
Troldmandsmagi Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Ekstra Mana Niv. 1

Du har nu **2** ekstra mana.

Opsug Manakrystal

Du er nu i stand til at bruge den gemte mana i en manakrystal til at kaste magier. For at få denne mana ud skal ritten "Trække" bruges og du vil genvinde 1 mana. (manakrystalen bliver ødelagt ved brug)

Troldmandsmagi Niv. 2

Troldmanden kan nu kaste niveau 2 magier fra deres sti. Se mere information under kapitlet 'Magi som Troldmand' under sektionen 'Niveauerne'.

Derudover får du en ny titel som afhænger af hvilken sti du har valgt.

- Arkanisten får titlen **Novice**
- Dæmonologen får titlen **Dæmon tilbeder**
- Elementalisten får titlen **Vandre**
- Mentalisten får titlen **Discipel**
- Nekromantikeren får titlen **Dødens discipel**

Niveau 3

At kaste med magi ligger i din natur. Du lader altid til at have forstand på hvad der sker omkring dig, og det er ikke unormalt at du bruger mere tid med bøger end med andre levende væsner. Når det så er sagt så kan du nemt besejre en hvilken som helst kriger ved at pege på dem.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv. 2	2
Magisk Fælde	1
Troldmandsmagi Niv. 3	2

Evne beskrivelse

Ekstra Mana Niv. 2

Du har nu **2** ekstra mana.

Magisk Fælde

Du kan ligge en magisk effekt du kender, som maks varer 30 sekunder, på en lås. Denne går af når låsen dirkes op. Denne effekt vil kun kunne gå af en gang før denne evne skal bruges igen. Du bliver ikke påvirket af fælden, hvis låsen låses op med en nøgle. For at bruge denne evne skal du bruge 1 mana krystal per niveau af den magi du sætter på låsen.

Troldmandsmagi Niv. 3

Troldmanden kan nu kaste niveau 3 magier fra deres sti. Se mere information under kapitlet 'Magi som Troldmand' under sektionen 'Niveauerne'.

Derudover får du en ny titel som afhænger af hvilken sti du har valgt.

- Arkanisten får titlen **Forsker**
- Dæmonologen får titlen **Helvedes betvinger**
- Elementalisten får titlen **Betvinger**
- Mentalisten får titlen **Medium**
- Nekromantikeren får titlen **Dødens tjener**

Niveau 4

Magisk energi ligger i dit blod og en enkelt af dine øjenvipper har mere magt end de fleste hære. Du kan skabe og destruere blot med tankens kraft og din visdom er noget som er indlært efter mange års studie. Dit største problem er at almindelige væsner virker så ordinære i sammenligning med dig.

Ærkemager er titlen givet til de få personer som vælger at lære det ypperste indenfor magien. De kan altid finde noget at bedrive tiden med, om det er et studie i hvor meget en svamp gror på et år eller lave en ny ildkugle designet efter en drages flammer er ikke til at vide, og det er kun **Ærkemageren** som ved hvilke af disse to er mest destruktivt. **Krigsmager** var længe tænkt som en glemt orden af troldmænd og kvinder. De første krigsmagere menes at være trænet af selveste Ewen. Som krigsmager kan du forvente at stå side om side med krigere, men du vil også få adgang kraftfuld magisk beskyttelse således at du ville kunne gå på tilstå med selv den stærkeste magikyndige.

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

Ærkemager		Krigsmager	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv. 3	3	Brug af Læderrustning/ Ringbrynde	4
Lav Manakrystal	2	Brug af Våben	1
Troldmandsmagi Niv. 4	2	Ekstra LP Niv. 1	2
Ærkemagi	3	Ekstra LP Niv. 2	3
		Magiens Hylster	3
		Magisk Beskyttelse	3

Evne beskrivelse for Ærkemager

Ekstra Mana Niv. 3

Du har nu **2** ekstra mana.

Lav Manakrystal

Du kan bruge 15 min på at lave en manakrystal. Dette koster 2 mana, og der er 1 mana i krystallen. Dette skal rollespiles.

Troldmandsmagi Niv. 4

Troldmanden kan nu kaste niveau 4 magier fra deres sti. Se mere information under kapitlet 'Magi som Troldmand' under sektionen 'Niveauerne'.

Derudover får du en ny titel som afhænger af hvilken sti du har valgt.

- Arkanisten får titlen **Professor**
- Dæmonologen får titlen **Jarl af Dæmoner**
- Elementalisten får titlen **Elementernes hersker**
- Mentalisten får titlen **Guru**
- Nekromantikeren får titlen **Livets Vogter**

Ærkemagi

Ærkemageren lærer 1 ny niveau 2 magi og 1 ny niveau 3 inden for deres gren af magi (Nekromantiker, Arkanist, Dæmonolog, ovs.)

Evne beskrivelse for Krigsmager

Brug af Læderrustning/ Ringbrynje

Du kan nu bruge Læderrustning og Ringbrynje.

Brug af Våben

Som Krigsmager kan du bruge alle våben, som ikke bruger projektiler. Du kan bruge alt ligesom fra køller til to-hånds våben, men ikke buer eller pistoler. Du kan stadig ikke bruge rune våben.

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

Magiens Hylster

Krigsmageren kan nu klargøre en magi de kender, som ikke er et ritual, områdemagi og maksimalt varer 30 sekunder. Denne magi vil blive gemt i deres våben. Magien bruges ved at sige riten for magien på hvilket som helst tidspunkt, men man behøver ikke udføre de nødvendige fagter. Det tager 15 min at forberede Magiens hylster, og denne varer til magien er brugt, spilgangen udløber eller våbenet bliver taget af en anden person. Når en lagret magi bliver kastet, tager dette ikke mana.

Magisk Beskyttelse

Krigsmageren kan bruge 3 maksimal mana pr. Magisk RP, dette RP virker kun på magisk skade. Denne beskyttelse varer kun i 10 min. Når den maksimale mana er brugt vil denne først komme tilbage efter 20 min, denne evne er brugt. 'Tomt' mana vil blive brugt først på denne evne.

Eksempel: Thorleif har 18 maksimalt mana, men har brugt magier så han har kun 6 tilbage. Da han ser en mager komme mod ham bruger han evnen magiens hylster til at give sig selv 3 magisk RP. Dette beskytter ham for de næste 3 skade fra en magi, men bruger 9 Maksimal mana. Thorleifs maksimal mana i de næste 20 minutter er derfor 9. Han har dog stadig 6 manage tilbage. Han bruger derfor evnen to gange mere, så han har 5 Magisk RP, og 3 maksimal mana, og 3 mana tilbage.

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

Evne beskrivelse

6. sans Niv. 1

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

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2 og immun overfor Snigmord én gang pr. 3 time.

Bonk

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

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

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

Bære person

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

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvile bånd).

F.eks.

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

Lave Artefakter

Et artefakt er en genstand som du har på dig, som ændre den måde du kaster magi på. Disse genstande er ikke permanente og vil kun varer en spilgang/sommerscenarie. For at skabe et artefakt skal du lave en cirkel sammen med en anden spiller, kun en af jer behøver evnen Lav Artefakt. I må meget gerne indrage andre spillere, men denne begrænsning er der af følgende årsager:

- Vi vil meget gerne opfordre til at magibrugere hiver andre spillere med ind i deres spil. Det er sjovest for alle når flere personer bliver inddraget.
- Allierede er en ressource, så det at man skal bruge nogle folk til at lave et artefakt med, betyder også at de er sværer at masseproducerer.
- Mindskning af snyd. Vi ved godt at det ikke er noget man vil gøre med vilje, men hvis man gør det alene er det nemt at blive fristet til det.

Dette lille ritual skal tage minimum 5 minutter, hvor en genstand som kan bæres er i fokus. Dette vil blive artefaktet. Der er også et krav om at der skal bruges en mængde Sjælestøv. Denne ressource er meget sjælden og findes ikke naturligt. Der er ikke nogen begrænsning på hvor mange artefakter man kan lave eller bærer på en spilgang. Disse artefakter kan kun bæres af magikasterer, og vil ikke have nogen effekt for andre spillere.

Man kan ikke få effekten fra det samme artefakt flere gange, dette er med undtagelse af Mana Batteri.

Du kan selvfølgelig også lave dine egne artefakter eller prøve at bruge sjælestøv i stedet for stjernestøv. Hvis du ønsker at gøre dette er det vigtigt at du tager kontakt til en arrangør, og at du samtidig har en ide om hvilken effekt du gerne vil have på dit artefakt. Vær sikker på at informere arrangøren om dette. Det kan godt være at dette blive ændret, men det er altid nemmest for en arrangør at lave godt spil, hvis de ved hvad du ønsker at opnå.

Artefakt: Mana Batteri

Pris: 2 Stjernestøv

Du vil kunne bruge dette artefakt til at give dig 4 mana tilbage. Når du har gevundet 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: 2 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.

Artefakt: Mana Muskler

Pris: 4 Stjernestøv

Du er immun over for magier der vil hindre din bevægelse (Paralyse, eller vælte effekter)

Artefakt: Mana Substitution

Pris: 3 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 ord og håndtegn fra den rite du bruger. (Der skal minimum bruges 1 ord og håndtegn).

Præst & Shaman: Når du kaster magi vil din bøn kun skulle være 3 ord per niveau i stedet for 6.

Druide: 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 i stedet for 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 tekster skrevet på dansk.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen - men med denne evne har du en chance for at finde Mitril og runer

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 vare 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, arkanistens magier 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 chance for at finde de mere sjældne typer.

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 bør 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 påvfører 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.

Magi som Troldmand

Niveauerne

Der findes 5 stier indenfor hver gren af magi. Hver gang må får evnen Troldmands magi vil man få adgang til det niveau af magier. Alle Troldmænd får magierne fra den sti som hedder 'Primær Magi'. Dette repræsentere den grundlæggende viden indenfor den gren af magi man har valgt, og derfor er det noget alle lærer.

De andre 4 stier skal man dog vælges fra. I niveau 1 får man alle magier. I niveau 2 skal man vælge 3 magier som man gerne vil have. I niveau 3 skal man vælge 2 magier fra de stier man valgte i niveau 2, og i niveau 4 vælger man 1 magi fra de stier man valgte i niveau 3.

Eksempel: Naztur er en Nekromantiker. Når hun får Troldmands magi niv. 1 får hun adgang til "Magisk beskyttelse", "Fjern Zombie", "Feber", "Glemsel" og "Dødens Sandhed".

Naztur får nu Troldmands magi niv. 2, og skal vælge en sti fra. Hun må ikke vælge Primær magi. Hun vælger ikke at fokusere på 'Zombie' stien. Derfor får hun magierne: "Skab Zombie"¹, "Forrådnelse", "Paralyse" og "Søvn".

Når Naztur får evnen Troldmandsmagi niv. 3 så skal hun vælge endnu en sti fra. Her vælger hun ikke at tage stien 'Død', da hun stadig ikke må vælge primær magi fra. Hun får magierne: "Ophæv magi", "Spedalsk" og "Sjælebånd".

Når Naztur endelig når Troldmands magi niv. 4, skal hun vælge endnu en sti fra, som ikke kan være primær magi. Hun vælger ikke at tage stien 'Sjæl' og får derfor hun magierne: "Magisk Skjold" og "Pest".

Magibog og Riter

Til dine magier er der også knyttet en rite og nogle håndtegn. Denne kombination er helt unik for hver magi, så der ikke kan opstå tvivl om hvilken magi, der bliver kastet. Den enkelte rite skal siges, samtidig med at de tilhørende håndtegn udføres før magien kan kastes. Listen med alle riter kan ses i sektionen "Liste af Riter" til sidst i regelsættet. Hvis man bliver afbrudt i ens riter, skal man starte helt forfra. Magien vil ikke blive

¹Denne er fra primær magi for Nekromantikere

brugt og derfor koster forsøget ikke noget mana.

Alle magier du kan kaste skal stå i en magi bog. Du kan kun kaste magier når du har din magibog. Hvis du har mistet denne ved f.eks. et tyveri, er du ude af stand til at kaste magier. Ved dette menes der, at du heller ikke kan kaste magier fra andres magi bøger eller hvis du kan en magi udenad. Det er selvfølgelig tilladt at kaste magier som du kan udenad, så længe du har din magi bog på dig. En troldmand må gerne have flere bøger på dig, men kun en bog kan være den rigtige magibog. Når dette er bestemt kan det ikke laves om.

Mana

Man kan regenerere ens mana ved at meditere. For hvert minut man mediterer får troldmannen 1 mana.

Eksempel: Naztur har 2 mana tilbage. Hun mediterer 16 minutter og genvinder derfor 16 mana. Da Naztur har et maks mana på 14 vil hun nu være på 14 mana.

Når man mediterer skal man sidde helt stille med lukkede øjne og ikke ænse verden omkring sig. Det vil sige at hvis en mand råber "Se, en troldmand! Lad os dræbe ham og tage alle hans ting!" mens du mediterer, kan du ikke høre det. Du er helt lukket af for verden og er derfor også meget sårbar. Angribes du under meditation vil du stadig få mana for den tid du har mediteret dvs. at hvis du har mediteret i 5 min og bliver angrebet får du 5 mana. Tager du skade mens du mediterer, vågner du. Husk at du går på 0 mana når du går på 0 LP.

Arkanisten

Som Arkanist er du ikke særlig stærk alene. Du har valgt at fokusere på harmonien mellem magier og dette gør at du kan skabe kraftfulde effekter når du arbejder sammen med andre magikastere. Denne gren af magi fokusere derfor på dem som gerne vil arbejde sammen med andre magikastere for at opnå det bedste resultat.

Niveau	Primær magi	Den lærdes vej	Arkanaens bane	Magiens mester	Sfære Aritmetik
1	Magisk beskyttelse	Skab skriftrulle	Magisk missil	Dræn magi	Linear Sfære Justering
2	Magiens kundskab	Fortryllet våben	Arkana bølge	Magiens bindepunkt	Arkanisk Matrice
3	Ophæv magi	Vævet magi	Arkanisk eksplosion	Energi lager	Arkanisk Sfære integration
4	Magisk skjold	Arkanisk åbenbaring	Energiens næver	Magisk Forenelse	Arkanisk algoritme over parallelle Sfære

Primær magi

Primær Magi: Magisk Beskyttelse

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt

Primær Magi: Magiens kundskab

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når Arkanisten laver et ritual, kan halvdelen af den samlede mana der skal bruges erstattes med manakrystaller. Dette vil destruere manakrystallerne.

Primær Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

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

Kommando: "Ophæv magi"

Primær Magi: Magisk skjold

Type: -

Kategori: Områdemagi

Rite: Magi, Give, Liv

Effekt: Med denne magi laver troldmanden en magisk cirkel som skal tegnes op med gryn. Cirklen må have en radius på op til 2,5 meter. Denne kan ingen gå igennem og ingen fysisk skade kan gå igennem. Dog kan magi stadig gå igennem. Skjoldet kan også ophæves med ophæv magi. Skjoldet varer maksimum 10 minutter, eller til kasteren forlader det.

Kommando: "Magisk skjold"

Den Lærdes Vej

Den Lærdes Vej: Fortryllet våben

Type: -

Kategori: Ritual magi

Krav: Mageren udfører ved et lille ritual på 5 minutter.

Effekt: Du kan fortrylle et våben til at have en niveau 1-2 magi. Magien må maksimalt varer i 30 sekunder og må ikke påvirke mere end 1 person^a. Hvis magien har specielle krav^b kan den heller ikke ligges i våbnet. Ritualet koster 6 mana. hvis ritualet udføres sammen med andre magere koster det 3 mana fra alle magerene der deltager (inklusiv Arkanisten) i stedet. Dette varer i 1 slag. Hvis det ikke bruges inden for 15 minutter forsvinder magien. Et fortryllet våben kan ikke blive fortrylles igen før magien er brugt.

Kommando: Forklar effekten grundigt!

^aDette betyder at område magier ikke kan ligges i våbnet.

^bForeksempel at magien kun kan kastes på en helliggrund.

Den Lærdes Vej: Skab skriftrulle

Type: -

Kategori: Ritual magi

Krav: Tager som minimum 5 minutter per niveau af den magi som bliver skrevet på en skriftrulle.

Ritualet kan også være at undersøge den basale natur af magien (fx, så hvor hårdt vindstød puster, eller se hvor mange lag metal magien "magma" kan smelte igennem).

Effekt: Du kan skabe skriftruller som indeholder op til en niveau 2 magi. Du kan skabe den i samarbejde med andre troldmænd, men de skal være villige til at lægge en magi i skriftrullen, desuden skal den anden mager bruge samme mængde mana på det. Mængden af mana afhænger af magien der bliver indlejret. (Hvis der bliver kastet en niveau 2 magi ind i skriftrullen skal begge magikaster bruge 4 mana på det.)

Den Lærdes Vej: Vævet magi

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når du kaster "Fortryllet våben" må du inkorporere to forskellige magier fra forskellige magikyndige. De to magier som kombineres må ikke have samme effekt. (For eksempel så må en magi der skader 2 ikke kombineres med en der skader 5.). Hvis denne effekt benyttes, koster magien dobbelt så meget mana, samt tager 5 minutter ekstra.

Eksempel: Tim er arkanist og vælger at kaste fortryllet våben på en hammer. Han får hjælp af Bjarne, som er Elementalist, samt Torbjørn som er Dæmonolog. De vælger at fortrylle våbnet med to magier, magma fra Bjarne og Smerte fra Torbjørn. Dette betyder at på det næste slag vil kommandoen: "4 i skade - smerte 30 sekunder" Siges, og personen vil både tage 4 i skade (Fra magma) og blive påvirket af smerte (Fra smerte). Dette ritual vil koste 12 mana (4 fra hver mager) og 10 minutter at kaste.

Den Lærdes Vej: Arkanisk Åbenbaring

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Du er i stand til at benytte Vævet magi alene, ved at bruge skriftruller. De skriftruller, som bruges må ikke have samme effekt (En skriftrulle med en magi, som giver 2 i skade, kan ikke kombineres med en der giver 10 i skade) Så længe du benytter skriftruller til at kaste fortryllet våben er der ikke nogen restriktioner på hvilken niveau af magi du kan inkorporere i våbnet.

Arkanaens Bane

Arkanaens Bane: Magisk missil

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Magi, Bevægelse

Ingredienser: En blå rispose eller bold

Effekt: Bolden / Risposen kastes på en person. Rammer bolden vil den give 2 skade. **Kommando:** "Magisk missil - 2 skade"

Arkanaens Bane: Arkana bølge

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Kastemagi

Rite: Magi, Trække, Magi, Trække, Bevægelse, Give

Ingredienser: Gryn

Effekt: Du kaster en håndful gryn. De der bliver ramt tager skade fra din arkaiske magi.

Kommando: "arkana bølge - 2 skade"

Arkanaens Bane: Eksplosion

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Give

Effekt: Den person du peget på vil tage 3 i skade

Kommando: "Eksplosion - 3 skade"

Arkanaens Bane: Energiens næver

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berørings magi

Rite: Magi, Trække, Jord, Give

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

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

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

Magiens Mester

Magiens Mester: Dræn magi

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Effekt: Arkanisten kan dræne mana fra andre magibrugere og lagre det i sin magibog. Dette mana kan kun bruges på ritualmagier. Arkanisten kan dræne og lagre 2 mana pr Arkanist niveau. I niveau 4 bliver dette dræn og lager fordoblet dvs 16 mana.

Kommando: "Dræn x mana"(Denne effekt skal forklares grundigt til subjektet det bliver brugt på. Hvor x er mængden af mana drænet.)

Magiens Mester: Magiens bindepunkt

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi - Kan kun påvirke Arkanisten.

Rite: Magi, Trække, Magi, Trække

Effekt: Arkanisten rækker ind i magiens sfære og trækker magi ud som kan bruges af arkanisten. Dette kan kun gøres 1 gang hver tredje time: Arkanisten får 8 mana med det samme. Denne magi koster stadig mana.

Kommando - "magiens bindepunkt 8 mana"

Magiens Mester: Energilager

Type: Positivmagi

Kategori: Ritual

Krav: Ritualet skal minimum være på 40 ord, og skal indeholde riten for magi.

Effekt: Efter ritualet er gennemført har Arkanisten +5 maksimum mana i 2 timer. Disse mana øgere dit maksimale mana så længe at den har effekt. Denne magi kan ikke påvirke Arkanisten i 2 timer efter han har kastet den.

Magiens Mester: Magisk Forenelse

Type: Positivmagi og Negativmagi

Kategori: Ritual

Krav: Lav et ritual på minimum 5 minutter og skal inkludere riten for Magi. **Speciel:** Dette tæller som både en positiv og negativ magi. Ophæves den ene af disse aspekter vil begge blive ophævet.

Effekt: Du kan forene to magikyndige. Det betyder at de kan kaste de magier den anden magikyndige ved. Denne magi varer i en time.

Eksempel: Ej vind er Kellwan præst og har indvilget i at lave en magisk forenelse med Arkarnisten Tim. Tim kaster magisk forenelse på dem begge hvilket koster Tim 8 mana. I de næste 30 minutter kan Tim kaste alle de magier som Ej vind havde adgang til (Han skal stadig bruge bønner og prise Kellwan) og Ej vind kan kaste alle de magier som Tim kan (Han skal stadig lave riter). De kan stadig kaste deres egen magi som de plejer.

Sfære Aritmetik

Sfære Aritmetik: Linear Sfære Justering

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når du kaster ritual magi kan du benytte en hellig-grund til at trække magi fra den gud's sfære. Ritualer tager kun halvt så lang tid, eller skal bruge halvt så mange ord når de laves på en hellig-grund. Ritualet koster stadig den samme mængde mana.

Sfære Aritmetik: Arkanisk Matrice

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når du kaster ritualer kan du bruge mana fra andre personer. Folk som ikke har mana tæller som at have 1 mana.

Eksempel: Tim kaster Energi Lager. Denne magi koster normalt 6 mana. Han kan få hjælp fra 2 krigere og 1 Præst. Tim kan nu tage 1 mana fra hver af de to krigere, og 4 mana fra præsten. Dette betyder at magien ikke koster noget Mana for Tim.

Sfære Aritmetik: Arkanisk Sfære integration

Type: Positivmagi

Kategori: Ritual

Krav: Ritualet skal varer minimum 10 minuter.

Effekt: Du er i stand til at overføre mana fra villige subjekter til en magikyndig. Den overførte mana vil være midlertidig og kan overgå deres maksimale mana. Den midlertidige mana vil være den første de bruger og kan ikke genvindes når de er brugt. Hvis mananen ikke er brugt før der er gået 30 minutter vil den forsvinde. Den mana som er taget fra andre vil ikke kunne genvindes i 30 minutter. Hvis man har kastet dette ritual eller deltaget i dette ritual kan man ikke give mana igen i 30 min.

Eksempel: Tim er en Arkanist som ønsker at hjælpe Johan som er Ewen præst. Han laver derfor en Arkanisk Sfære Integration. Han får hjælp af to andre troldmænd. Tim kaster ritualet og bruger den nødvendige mana. Hver troldmand fortæller derefter hvor meget de ønsker at give. Den første ønsker at give 2, den næste 6 og tim giver 8. Dette betyder at Johan får 16 midlertidige mana. I de næste 30 minutter vil Tim have mistet 8 af hans maksimum mana, som han ikke kan genvindes før tiden er gået. Den første troldmand har mistet 2 af sine maksimum mana og den anden har mistet 6. Disse kan først genvindes efter 30 minutter.

Kommando: Husk at forklare denne effekt grundig før ritualet bliver kastet.

Sfære Aritmetik: Arkanisk algoritme over parallelle Sfære

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Alle ritualer du kan kaste kan nu påvirke 2 subjekter uden at dette koste ekstra tid eller mana. (Fortryl 2 våben, indskriv 2 skriftruller, giv mana til 2 personer med Arkanisk Sfære integration, ovs.)

Dæmonolog

Dæmonlogen påkalder utrolige kræfter gennem Raffael moordets domæne. Her er man i stand til ikke blot at snakke med dæmoner, men skabe effekter der varer i længere tid. Dæmonologen specialisere sig i permanente effekter og at lave aftaler. De har også en mulighed for at gøre sig selv mere dæmoniske for at opnå magt. Dette anses som at være en ulovlig form for magi af imperiet. De har også adgang til en speciel måde at kaste magi på hvor de dedikere deres mana.

Dedikeret mana

Dedikeret mana er en bestemt måde at bruge sin mana på. Når en magi med denne mana type bliver kastet så mister troldmanden ikke kun mana, men derimod **maksimal mana**.

Hver gang en magi med denne type bliver brugt skal modtager, mana pris og effekt skrives ned i troldmandens bog. Magier som bruger dedikeret mana kan ikke bruges til at lave skriftruller eller fortrylle våben.

Foreksempel. Tim er en troldmand, med 10 mana til rådighed og 16 mana i alt, som vælger at kaste Følelseslös på sin følger: Bjarne den Grusomme. Han skriver først modtagerens navn ned (Bjarne den Grusomme), derefter prisen (4 mana) og sidst effekten (3 maks LP).

Tim har nu kun 6 mana til rådighed at kaste magi for, men den maksimale mængde mana han kan få er 12.

Vær opmærksom på at effekter kastet med dedikeret mana automatisk slutter ved spilstop, eller ved midnat, medmindre andet er beskrevet. Det er derfor vigtigt at du fortæller modtageren af magien hvor lang tid de har denne magi. Når effekten stopper vil Dæmonologen få sin mana tilbage.

Hvis du gerne vil fjerne dedikeret mana fra et subjekt som du har kastet magi på skal dette gøres på følgende måde: En ring a grym på 1 meter i radius skal laves. Både dæmonologen og subjektet skal stå i cirklen. En hånd placeres på personens pande hvorefter riten: "Trække Magi Dæmon" siges højt. Derefter skal spilleren informeres om hvilken

magi ikke længere påvirker dem.

Niveau	Primær magi	Sælg din sjæl	Dæmonisk hævn	Korruption	Falden Engel
1	Magisk beskyttelse	Dæmonisk Kontrakt	Gnist	Villigt sind	Sandhedens byrde
2	Ophæv magi	Følelsesløs	Smerte	Spred korruption	Glemslens beskyttelse
3	Solid mana	Dæmonisk beskyttelse	Flammehav	Åbent Sind	Indgyd fana-tik
4	Magisk skjold	Bundet sjæl	Helvedesild	Dæmonisk magt	Mana plaster

Primær magi

Primær Magi: Magisk Beskyttelse

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt

Primær Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

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

Kommando: "Ophæv magi"

Primær Magi: Solid Mana

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når du kaster en magi som benytter dedikere mana, må halvdelen af den mana som er brugt i magien erstattes med mana krystaller.

Eksempel: Tim er en troldmand, med 10 mana til rådighed og 16 mana i alt, som vælger at kaste Følelsesløs på sin følger: Bjarne den Grusomme.

Til dette må han bruge op til 2 mana krystaller (Fordi følelsesløs er en niveau 2 magi), han har dog kun 1 mana krystal. Han skriver først modtagerens navn ned (Bjarne den Grusomme), derefter prisen (3 mana og 1 manakrystal) og sidst effekten (3 maks LP). Tim har nu kun 7 mana til rådighed at kaste magi for, men den maksimale mængde mana han kan få er 13. Når denne magi ophæves eller udløber får Tim ikke sin manakrystal igen.

Primær Magi: Magisk skjold

Type: -

Kategori: Områdemagi

Rite: Magi, Give, Liv

Effekt: Med denne magi laver troldmanden en magisk cirkel som skal tegnes op med gryn. Cirklen må have en radius på op til 2,5 meter. Denne kan ingen gå igennem og ingen fysisk skade kan gå igennem. Dog kan magi stadig gå igennem. Skjoldet kan også ophæves med ophæv magi. Skjoldet varer maksimum 10 minutter, eller til kasteren forlader det.

Kommando: "Magisk skjold"

Sælg din sjæl

Sælg din Sjæl: Dæmonisk Kontrakt

Denne magi bruger dedikeret mana.

Type: -

Kategori: Speciel

Rite: En bøn/ritual på minimum 25 ord til en dæmon.

Effekt: Begge parter underskriver en kontrakt. Hvis en af parterne bryderne denne kontrakt så vil denne part dø med det samme. En person kan ikke tvinges til at skrive under på denne kontrakt hverken med magi eller vold. Kontrakten skal være et fysisk dokument som underskrives. Ødelægges kontrakten stopper magien, men Dæmonologen får ikke sin mana tilbage før han har udført ritualet for at tage dedikeret mana tilbage. Ritualet skal gøres på minimum en del af dokumentet.

Vigtig: Denne magi bliver ikke ophævet ved spilstop.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Sælg din Sjæl: Følelsesløs

Denne magi bruger dedikeret mana.

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: En bøn/ritual på 25 ord til en dæmon.

Effekt: En spiller får +2 maks Liv. Disse er ikke de første de mister og kan genvindes med naturlig helbredelse eller ved at blive helbredt.

Restriktioner: Må ikke bruges på magikastere.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Sælg din Sjæl: Dæmonisk Beskyttelse

Denne magi bruger dedikeret mana.

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: En bøn/ritual på 25 ord til en dæmon med et blods offer.

Effekt: En spiller bliver immun overfor 1 ikke skadende magi i timen.

Restriktioner: Må ikke bruges på magikastere.

Kommando: Forklar effekten grundig

Sælg din Sjæl: Bundet sjæl

Denne magi kan kun kastes ved spilstart medmindre det bliver godkendt af en arrangør.

Ved spilstart skal dæmonen's udklædning godkendes.

Denne magi bruger dedikeret mana.

Effekt: En anden spiller vil skal være klædt ud som dæmon. Denne spiller for lov til at spille din dæmon resten af spilgangen. Denne mana kan ikke trækkes tilbage når den er brugt. Dæmonen har:

LP: 18

NK: 15

Kan benytte rustning.

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.

Dæmonisk hævn

Dæmonisk hævn: Gnist

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Ild, give.

Effekt: En rød rispose eller bold kastes på en person. Rammer bolden vil den give 2 skade.

Kommando: "Gnist - 2 skade"

Dæmonisk hævn: Smerte

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Dæmon

Effekt: Subjektet bliver fyldt med smerte i 30 sekunder.

Kommando: "Smerte - 30 sekunder."

Dæmonisk hævn: Flammehav

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Ild, Give, Give, Ild, Magi **Effekt:** Op til 3 personer tager skade fra din ild. Du må ikke vælge den samme person flere gange.

Kommando: "Flammehav - 3 skade"

Dæmonisk hævn: Helvedes ild

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Dæmon, Ild, Give, Død

Effekt: Du bringer helvede op til Kalish for at brænde din fjende. En person tager skade af denne magi.

Kommando: "Helvedesild - 10 skade"

Korruption

Korruption: 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. - **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:** Når du tager skade genvinder du 1 mana - **Krav:** Du skal have tydelige ar på kroppen.
- **Kaosets Dæmon:** Du kan nu bruge skjold, hvis du er præst må dette skjold være et tårnskjold. - **Krav:** Du må ikke bære metal (Inklusiv mønter og nibs)

Korruption: Spred korruption

Denne magi bruger dedikeret mana. **Type:** Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: En bøn/ritual på 25 ord til en dæmon.

Effekt: Giv en af effekterne fra Villigt sind til en anden spiller. de skal stadig opfylde de kravene for velsignelsen

Kommando: Forklar effekten grundigt

Korruption: Åbent Sind

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Vælg 2 effekter fra magien Villigt sind.

Korruption: Dæmonisk magt

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Vælg 1 effekt fra magien Villigt sind.

Du mister evnen 'Solid mana'.

Du skal kun betale halv mana pris når du bruger dedikeret mana.

Falden Engel

Falden Engel: Sandhedens byrde

Denne magi benytter Dedikeret mana.

Type: -

Kategori: Berøringsmagi

Rite: En bøn/ritual på 10 ord til en dæmon.

Effekt: Subjektet kan ikke lyve så længe denne magi er i effekt.

Kommando: Forklar effekten grundigt (Husk at magien skal noteres med subjekts navn før magien er gyldig.)

Falden Engel: Glemslens beskyttelse

Denne magi benytter Dedikeret mana. **Type:** Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Bøn/ritual på 15 ord til en dæmon.

Effekt: Subjektet bliver immun overfor alle glemsels effekter, inklusiv dem fra død.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Falden Engel: Indgyd Fanatik

Denne magi benytter Dedikeret mana. **Type:** Positivmagi

Kategori: Kan kun ramme kasteren.

Rite: En tale på minimum 50 ord.

Effekt: Alle der har indgået en dæmonisk kontrakt med dig og kan se dig under kamp har +2 LP. Disse LP er de første de mister og kan ikke genvindes før denne magi kastes igen.

Kommando: Forklar effekt grundigt til alle der bliver påvirket af den.

Falden Engel: Mana plaster

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: En bøn/ritual på 25 ord til en dæmon.

Effekt: En person genvinder alle LP og alle Mana. Hvis personen har været død kan denne gå i kamp med det samme og behøver ikke vente 10 minutter. Denne magi kan ikke påvirke kasteren selv.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Elementalist

En Elementalist har specialiseret sig at bruge naturen omkring ham til at knuse sine fjender. Dog er Elementalisten ikke så brugbar udenfor kamp. Elementalisten vil finde at de vil kunne tage en til to krigere i kamp uden problemer. De vil dog have store bekymringer hvis de skal imod en blæskytte eller en person som bruger pistol.

Niveau	Primær magi	Vand	Ild	Jord	Vind
1	Magiens sværd	Isslag	Gnist	Mudder mاسکه	Vindstød
2	Magisk beskyttelse	Hjerne frys	Lyn	Jordens Rustning	Tornado
3	Ophæv magi	Skoldning	Flammehav	Jordens barrier	Vindslid
4	Mana cirkulering	Snestorm	Ildkugle	Lerform	Tordenskrald

Primær magi

Primær Magi: Magiens sværd

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Tillader Elementalisten at bruge sværd til at kæmpe med. Sværdet kan ikke være længere end din arm.

Primær Magi: Magisk Beskyttelse

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt

Primær Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

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

Kommando: "Ophæv magi"

Primær Magi: Mana cirkulering

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Når du dræber en person vil du genvinde 2 mana. Dette kan ikke overgå din maksimale mana. Du behøver ikke dræbe en person med en magi for at få denne effekt.

Vand

Vand: Isslag

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Vand, Trække, Bevægelse

Effekt: Dækker subjektet i is således at denne ikke kan bevæge sig.

Kommando: "Isslag, paralyse 10 sekunder"

Vand: Hjerne frys

Type: Negativ magi

Kategori: Kastemagi

Rite: Vand, Bevægelse, Trække

Ingredienser: En blå skumbold eller rispose.

Effekt: Du kaster en skumbold eller rispose i en blå farve. Rammes personen vil de falde i søvn i 30 sekunder.

Kommando: "Søvn, 30 sekunder."

Vand: Skoldning

Type: Negativ magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Ild, Give, Vand, Give

Effekt: Ofret du peger på vil mærke stor smerte i 30 sekunder.

Kommando: "Smerte, 30 sekunder."

Vand: Snestorm

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Vand, Give, Trække, Bevægelse

Ingredienser: Gryn

Effekt: Sender en sky af ekstrem kulde og sne mod dine fjender. Du skal bruge gryn til denne magi. (Ikke mel eller ris, men gryn). Når du kaster magien skal gryn kastes. De de bliver ramt af gryn vil tage skade.

Kommando: "Snestorm, 5 i skade"

Ild

Ild: Gnist

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Ild, Trække, Ild

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

Kommando: "Gnist, 2 i skade"

Ild: Lyn

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Magi, Trække, Ild

Effekt: Et lyn skyder fra din finger og efterlader din modstander sort som kul.

Kommando: "Lyn, 3 i skade"

Ild: Flammehav

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Ild, Give, Give, Ild, Magi

Effekt: Op til 3 personer tager skade fra din ild. Du må ikke vælge den samme person flere gange.

Kommando: "Flammehav - 3 skade"

Ild: Ildkugle

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Magi, Trække, Ild, Dæmon, Ild

Ingredienser: En rød pose eller bold

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

Kommando: "Ildkugle 15 i skade"

Jord

Jord: Mudder maske

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Jord, Liv, Magi, Liv, Give, Jord, Trække, Død.

Effekt: Du beskytter dine mest sårbare dele med størknet mudder. Du er immun overfor skade fra den næste pil, medmindre denne er et bagholdsangreb.

Kommando: Forklar grundigt effekten til personen.

Jord: Jordensrustning

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi - Kun troldmanden.

Rite: Jord, Give, Jord

Effekt: Du beskytter dig selv mod de næste to slag.

Kommando: Ingen

Jord: Jordens barrier

Type: -

Kategori: Områdemagi

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

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

Kommando: "Jordens skjold"

Jord: Lerform

Type: Positiv magi

Kategori: Kun Troldmanden

Rite: Jord, Trække, Bevægelse, Død

Effekt: Du drager med denne magi mineralerne i jorden frem og danner et hårdt lag af ler over din krop. Du er ude af stand til at foretage nogle handlinger eller bevæge dig, men til gengæld er du også immun over alt fysisk skade, inklusiv pistolskud. Du kan stadig blive ramt af magier, undtagen magier der tvinger dig til at bevæge eller flytte dig. Så længe magien er aktiv skal du krydse dine hænder foran dit bryst, når denne stilling brydes eller efter der er gået 10 min ophæves effekten alt efter hvad der sker først.

Vind

Vind: Vindstød

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække

Effekt: Et kraftigt vindstød vælter din modstander.

Kommando: "Vindstød vælt"

Vind: Tornado

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Give, Liv, Bevægelse

Effekt: Du former en tornado som tvinger en modstander til at smide deres våben.

Kommando: "Tornado - Smid dit våben"

Vind: Vindslid

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Bevægelse, Give, Bevægelse, Give, Bevægelse, Give.

Effekt: Du bruger erosion til at fjerne alt rustning på en modstander.

Kommando: "Vindslid - Mist alt Rustning"

Vind: Tordenskrald

Type: -

Kategori: Passiv

Når du bruger vindstød har du mulighed for at denne også giver 3 i skade. Hvis du gør dette vil vindstød koste 2 ekstra mana. Vindstød vil stadig vælte. Du kan stadig kaste vindstød normalt. Se den nye kommando nedenfor.

Kommando: "Tordenskrald - 3 i skade, vælt."

Mentalist

Mentalisten har specialiseret sig i sindet. Han har stor stolthed i sine evner. Mentalisten befinder sig ofte tæt ved byer således at han kan studere andre væsner. Dette har konsekvensen at han stor set aldrig kommer i kamp og har derfor størst speciale i ikke-kamp relaterede evner. Dette betyder ikke at han er forsvarsløs, da han stadig besidder magt over sindet

Niveau	Primær magi	Offensiv	Defensiv	Passiv	Kontrol
1	Magisk Beskyttelse	Aggressiv	Sandhed	Passiv berøring	Glemsel
2	Udvidet Magi	Svaghed	Søvn	Læse Tanker	Venskab
3	Ophæv Magi	Smerte	Paralyse	Fred	Ærefrygt
4	Magisk Skjold	Amok	Energiens Skjold	Energi Flod	Kommando

Primær magi

Primær Magi: Magisk Beskyttelse

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi

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

Kommando: Forklar effekten grundigt

Primær Magi: Udvidet magi

Type: -

Kategori: Passiv

Rite: Magi, Liv, [Riten til den magi du vil kaste]

Effekt: Med denne evne kan mentalisten kaste en magi på to personer samtidig, dette kræver dog meget mere energi end normalt. Magien koster 3 gange normalt mana.

Eksempel: En niveau 2 magi med denne effekt koster 12 mana at kaste.

Kommando: -

Primær Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

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

Kommando: "Ophæv magi"

Primær Magi: Magisk skjold

Type: -

Kategori: Områdemagi

Rite: Magi, Give, Liv

Effekt: Med denne magi laver troldmannen en magisk cirkel som skal tegnes op med gryn. Cirklen må have en radius på op til 2,5 meter. Denne kan ingen gå igennem og ingen fysisk skade kan gå igennem. Dog kan magi stadig gå igennem. Skjoldet kan også ophæves med ophæv magi. Skjoldet varer maksimum 10 minutter, eller til kasteren forlader det.

Kommando: "Magisk skjold"

Offensiv

Offensiv: Aggressiv

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Dæmon, Give, Liv, Magi, Give

Effekt: Personen bliver sky fra mennesker og ønsker ingen social kontakt med andre, afhængig af personen kan denne blive aggressiv overfor andre. Effekten varer i 10 min.

Kommando: Forklar effekten grundigt for subjektet.

Offensiv: Svaghet

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Trække, Liv, Trække

Effekt: Med denne magi kan du berøre et subjekt som vil blive ude af stand til at kæmpe, løbe eller på anden måde udføre større fysiske bedrifter. Magien varer i 15 min.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Offensiv: Smerte

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Give, Dæmon

Effekt: Subjektet bliver fyldt med smerte i 30 sekunder. Denne magi kan også bruges som berøringsmagi.

Kommando: "Smerte, 30 sekunder"

Offensiv: Amok

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Tanke, Give, Dæmon

Effekt: Subjektet går amok i 30 sekunder eller indtil subjektet når 0 LP

Kommando: "Amok, 30 sekunder"

Defensiv

Defensiv: Sandhed

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Tanke, Liv

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

Kommando: Forklar effekten grundigt

Defensiv: Søvn

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Tanke

Effekt: Subjektet falder i søvn i 30 sekunder

Kommando: "Søvn, 30 sekunder"

Defensiv: Paralyse

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Død, Give, Magi

Effekt: Subjektet bliver ude af stand til at bevæge sig i 30 sekunder.

Kommando: "Paralyse, 30 sekunder"

Defensiv: Energiens skjold

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi - Kun mentalisten

Rite: Magi, Give, Liv, bevægelse, magi, trække

Effekt: Du laver et skjold af ren energi omkring dig, hvilket beskytter dig for 1 skade pr 2 mana du bruger på denne magi. Denne magi kan ikke beskytte mod pistol skud. Du kan bruge et frivilligt antal mana på denne magi, antallet af mana skal dog kunne deles med 2.

Denne magi varer 30 min.

Kommando: "Energiens skjold"

Passiv

Passiv: Passiv berøring

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Liv, Trække, Dæmon

Effekt: Subjektet bliver ude af stand til at gøre nogle aggressive handlinger eller tage aggressive beslutninger i 5 min. Subjektet må dog godt udøve selvforsvar.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Passiv: Læse tanker

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Tanke, Magi, Trække

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

Kommando: Effekten skal forklares grundigt til subjektet

Passiv: Fred

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Liv, Magi, Give

Effekt: Personen kan ikke angribe dig den næste time

Kommando: Forklar effekten grundigt

Passiv: Energi flod

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi, Give, Magi, Bevægelse, Give

Effekt: Du lader din energi løbe igennem dit offer. Du bestemmer hvor meget mana du vælger at bruge på magien, dog skader den alt efter hvor meget mana du vælger at bruge på den.

Eksempel: *Jeg vælger at ofre 3 mana på denne magi, og derfor skader den 3 LP.*

Kommando: "Energi flod, x i skade"(Hvor x er mængden af mana du bruger)

Kontrol

Kontrol: Glemse

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Tanke, Trække

Effekt: Subjektet glemmer hvad der er sket de sidste 10 minutter.

Kommando: Forklar effekten grundigt til subjektet.

Kontrol: Venskab

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Dæmon, Tanke, Magi

Effekt: Subjektet bliver din bedste ven i hele verden i 15 min. Personen kan stadig godt være aggressiv over for andre personer end dig, og vil ikke gå mod sine instinkter.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Kontrol: Ærefrygt

Type: Negativmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Tanke, Give **Effekt:** 2 personer bliver fyldt med frygt for dig og bliver nød til at knæle. Denne magi kan også bruges som berøringsmagi.

Kommando: "Ærefrygt, Knæl"

Kontrol: Kommando

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Tanke, Give

Effekt: Med denne formular kan troldmanden give en person en enkelt ordre. Ordren skal være på max 5 ord som f.eks. "Åben porten" eller "Smid dit våben" etc.

Du kan ikke bede dit offer om direkte at skade andre eller sig selv. Magien varer til ordren er udført eller der er gået 30 sekunder, alt efter hvad der sker først.

Kommando: "Kommando: [indsæt ordre]"

Nekromantiker

Nekromantikere besidder evnen til at manipulerer med livs energi. Dette kan være i form af at give den til de døde eller tage den fra de levende.

Niveau	Primær magi	Zombie	Sygdomens Mørke	Sjæl	Forrådnelse
1	Fjern Zombie	Skab Zombie	Betændelse	Glemsel	Dødens Gaver
2	Søvn	Helbred Zombie	Feber	Dødens sandhed	Sjælens batteri
3	Ophæv magi	Overfør liv	Spedalsk	Sjælens Pil	Dræn liv
4	Døds cirkel	Skab døds ridder	Pest	Sjælens energi	Dødens Genopstand

Sygdom

Sygdomme fungerer ikke som almindelig magi. Disse gælder ikke som negative magier ej heller positive. Sygdomme har ingen tidsgrænse men bliver der indtil personen bliver kureret, selv hvis de dør vil de stadig være påvirket.

En person kan godt være påvirket af flere sygdomme på en gang. Hvis personen bliver kureret forsvinder alle sygdomme.

Primær magi

Primær Magi: Fjern Zombie

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Magi, Trække, Død

Effekt: Dræber en zombie.

Kommando: "Fjern zombie"

Primær Magi: Søvn

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Tanke

Effekt: Subjektet falder i søvn i 30 sekunder

Kommando: "Søvn, 30 sekunder"

Primær Magi: Ophæv magi

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Magi

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

Kommando: "Ophæv magi"

Primær Magi: Døds cirkel

Type: -

Kategori: Områdemagi

Rite: Magi, Give, Død, Trække, Liv

Effekt: Med denne magi laver troldmanden en magisk cirkel som skal tegnes op med gryn. Cirklen må have En radius på op til 2,5 meter. Alle der træder ind eller ud af cirklen vil tage 4 i skade. Kasteren skal stå i Cirklen før den har effekt. Hvis en person dør til dette skjold, vil de blive gjort til en zombie, som om Nekromantikeren havde kastet Skab Zombie på dem. Skjoldet kan ophæves med ophæv magi. Skjoldet varer Maksimum 10 minutter, eller til kasteren forlader det.

Kommando: Døds cirkel 4 i skade (Hvis personen dør, informer dem om zombie reglerne.)

Zombie

Zombie: Skab zombie

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Død, Magi, Trække, Død

Effekt: Med denne magi kan troldmanden skabe en zombie ud af et lig. Personen skal sminkes hvid i hovedet og/eller sort omkring øjnene og gå meget langsomt, samt kun gøre hvad dens skaber har kommanderet.

Zombien's liv afhænger af hvor mange magier i zombie stien du har adgang til.

Hvis du kun har adgang til niveau 1 magi i Zombie stien har dine zombier 4 LP.

Har du adgang til niveau 2 magi i Zombie stien har dine zombier 6 LP.

Har du adgang til niveau 3 magi i Zombie stien har dine zombier 8 LP.

Har du adgang til niveau 4 magi i Zombie stien har dine zombier 12 LP.

En zombie's nævekamp vil være den samme som da de var levende uanset niveau.

Denne magi koster ikke mere mana selvom dine zombier har mere liv. Magien varer maksimum 30 minutter. Når en person som har været zombie bliver genoplivet, vil de være normal igen, og kan intet huske af dens liv som zombie. Husk at fjerne sminken. Zombier tager dobbelt skade fra alle hellige våben (markeret med et grønt bånd), dette skal zombien selv være opmærksom på. Zombier kan ikke genvinde LP, medmindre magien Helbred zombie bliver brugt.

MEGET VIGTIGT: ZOMBIERE KAN IKKE KÆMPE HURTIGT ELLER LØBE HURTIGT, DE SKAL OPFØRE SIG SOM ZOMBIER, OG KÆMPE SOM ZOMBIERE. DETTE ER NEKROMANTIKERENS ANSVAR.

Kommando: Forklar effekten grundigt til subjektet.

Zombie: Helbred Zombie

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Død, Liv, Give, Liv, Død

Effekt: En zombie genvinder alle LP.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Zombie: Overfør liv

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Liv, Død, Magi

Effekt: Du kan overføre liv fra et villigt subjekt, eller zombie, til et andet. Ingen af personerne kan overstige maksimum LP eller gå på 0 LP.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Zombie: Skab døds ridder

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Effekt: Med denne magi skaber nekromantikeren en døds ridder. Døds ridderen vil have sin egen vilje, men skal adlyde nekromantikeren. Rideren er immun overfor alle magier, inklusiv dem fra Nekromantikeren, dette inkludere ophæv magi. De tager dobbelt skade fra hellige våben. De kan ikke genvinde LP fra magier eller fra naturlig helbredelse. Denne magi varer til døds ridderen dør. Døds Ridderen har 15 LP og 15 NK.

Derudover kan de kaste Helbred Zombie 2 gange. Dette har samme effekt og rite som nekromantikeren's helbred zombie, men der behøves ikke nogen magibog.

Kommando: Forklar effekten til begge personer

Sygdommens Mørke

Sygdommens Mørke: Forrådnelse

Type: Sygdom

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Dæmon

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

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

Sygdomens Mørke: Feber

Type: Sygdom

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Død, Magi, Dæmon

Effekt: Subjektet mister 2 maks LP og føler sig syg lige så snart han sidder stille. Maks LP kan aldrig være mindre end 1.

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

Sygdomens Mørke

Spedalsk **Type:** Sygdom

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Trække, Liv, Trække

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

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

Sygdomens Mørke: Pest

Type: Sygdom

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Død

Effekt: Subjektet mister 1 LP hvert minut indtil denne er på 1 LP. Subjektet er ikke i stand til at genvinde liv så længe de er under denne effekt, også selvom det er igennem helbredelse eller magi. Subjektet føler sig syg når de står stille eller sidder.

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

Sjæl

Sjæl: Glemsel

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Trække, Tanke, Trække

Effekt: Får et subjekt til at glemme de sidste 10 minutter.

Kommando: Forklar effekten til subjektet

Sjæl: Dødens Sandhed

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Liv, Død, Liv

Effekt: En død person skal svare sandt på 1 spørgsmål.

Kommando: Forklar dette grundigt til subjektet

Sjæl: Sjælens Pil

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Liv, Give, Dæmon, Ild

Effekt: Nekromantikeren Fylder sine hånd med ren død. Offeret vil tage 3 i skade.

Kommando: Sjælens pil 3 i skade.

Sjæl: Sjælens energi

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Trække, Liv, [Riten til den magi du vil kaste], Magi

Effekt: Du kan bruge LP som mana enten fra dig selv eller fra et villigt subjekt. For at bruge denne magi skal riterne trække og liv sættes foran den originale rite og riten magi skal sættes efter. Der kan ikke kastes niveau 4 magier med denne magi.

Forrådnelse

Død: Dødens gave

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Nekromantikeren er immun overfor alle glemsels effekter, inklusiv glemsel fra at være slået ud eller være bevidstløs og død.

Død: Sjælens batteri

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Når nekromantikeren gennemleder et lig for penge vil de også automatisk genvinde 2 Mana. Det tager 30 sekunder at gennemlede en person.

Død: Dræn liv

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi Rite: Trække, Liv, Give, Død, Give, Liv

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

Kommando: "Dræn liv, 5 skade"

Død: Dødens genopstand

Type: -

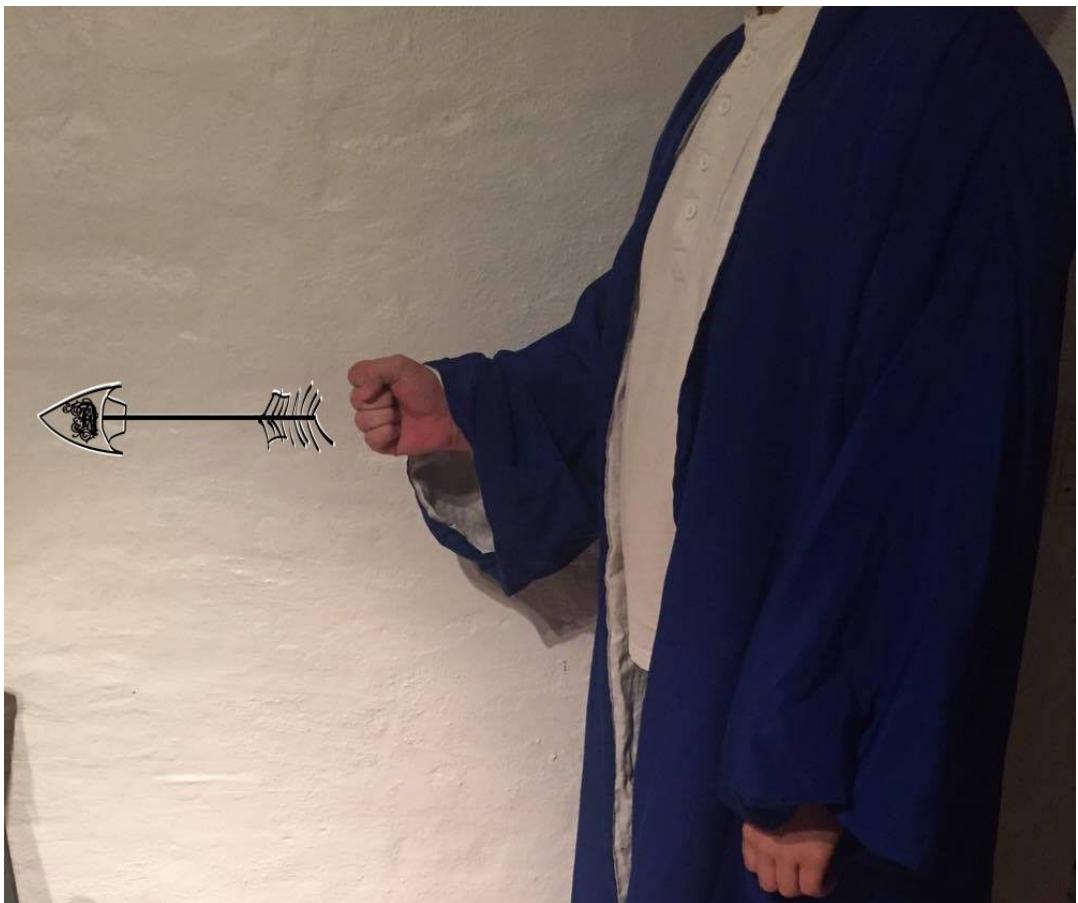
Kategori: Område magi

Effekt: Nekromantikeren forbereder et alter, dette skal være tydeligt og skal være dekoreret. Dette alter bliver forberedt ved at udfør et mindre ritual som varer minimum 5 minutter og hvor et levende væsen ofres.

Imens magien har en effekt vil nekromantikeren genopstå ved alteret hvis de bliver slået ned. Denne Magi varer indtil du dør. Nekromantikeren lægger en hånd på hovedet og går hen til alteret når de dør. Denne magi tæller ikke som en positiv magi, men som en passiv effekt og kan derfor ikke ophæves med ophæv magi. Man kan kun genoplive med denne effekt 1 gang per 30 minutter. Hvis alteret er intakt genopstår man med fuldt lp og mana og ignorere døds reglerne. Er alteret blevet forstyrret eller ødelagt vil Nekromantikeren ikke kunne genvinde mana ved meditation i 10 minutter. Det skal være nemt for en anden spiller at forstyrre eller ødelægge alteret. Man må kun have et alter.

Liste af Riter

Rite: Bevægelse



Navn: Bevægelse

Rite: Kin

Bevægelse: Hånden knyttes og føres væk fra brystet.

Rite: Dæmon



Navn: Dæmon

Rite: Daemon

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

Rite: Død



Navn: Død

Rite: Morbis

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

Rite: Give



Navn: Give

Rite: Presentis

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

Rite: Ild



Navn: Ild

Rite: Pyros

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

Rite: Jord



Navn: Jord

Rite: Terra

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

Rite: Liv



Navn: Liv

Rite: Vita

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

Rite: Magi

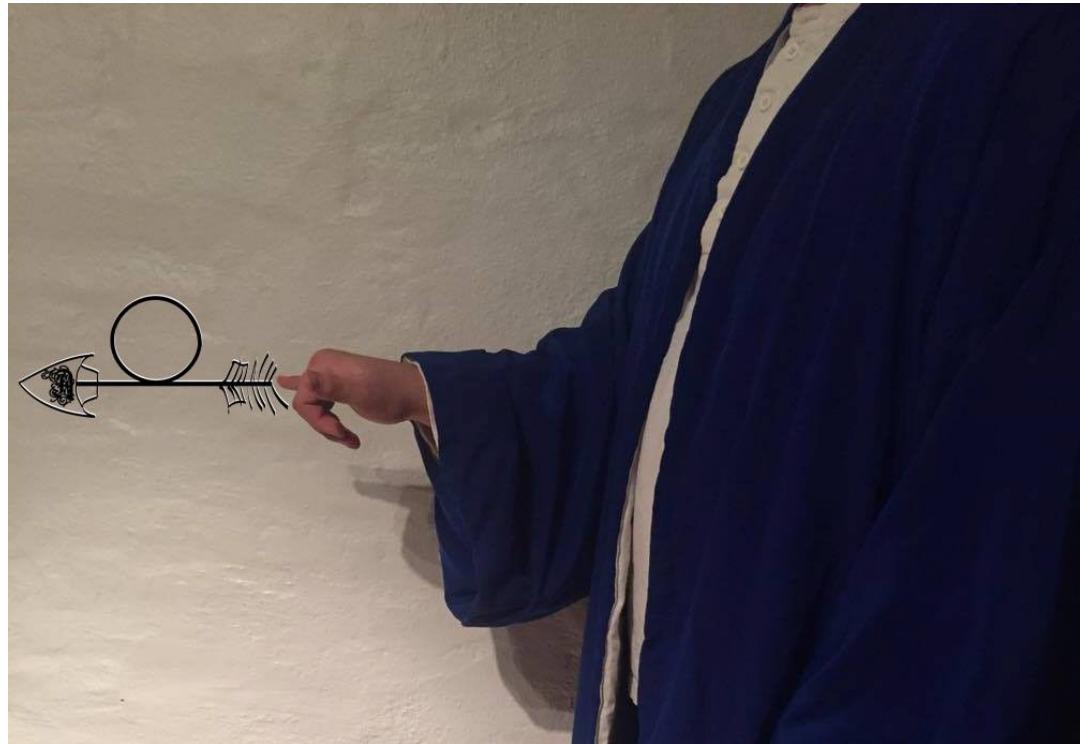


Navn: Magi

Rite: Magus

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

Rite: Tanke



Navn: Tanke

Rite: Mentalis

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

Rite: Trække



Navn: Trække

Rite: Tran

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

Rite: Vand



Navn: Vand

Rite: Aqua

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