



Regelsæt til

Troldmand

Opdateret: 23. november 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	5
Niveau 1	7
Evne beskrivelse	7
Læse og skrive Elvisk	7
Læse og skrive Magisk	8
Magiske Studier	8
Troldmandsmagi Niv. 1	8
Niveau 2	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra Mana Niv. 1	9
Opsug Manakrystal	9
Solid Mana	10
Troldmandsmagi Niv. 2	10
Niveau 3	11
Evne beskrivelse	11
Ekstra Mana Niv. 2	11
Troldmandsmagi Niv. 3	11

Lav Skriftrulle	12
Niveau 4	13
Evne beskrivelse	13
Ekstra Mana Niv. 3	13
Lav Manakrystal	14
Troldmandsmagi Niv. 4	14
Vævet magi	14
Ærkemagi	15
Generelle evner	16
Evne beskrivelse	16
6. sans	16
Bonk	17
Bære person	17
Førstehjælp	17
Læse og skrive	17
Minearbejder	18
Påfør gift	18
Slagsbror Niv. 1	18
Slagsbror Niv. 2	18
Slagsbror Niv. 3	19
Speciale	19
Universets Centrum	19
Universets Ydre	19

Urtesamler	19
Magi	21
Generelle regler om Magi	21
Magiens elve bud	21
At kaste magi	23
Magi som Troldmand	24
Niveauerne	24
Magibog og Riter	25
Mana	25
Dedikeret mana	25
Dæmonolog	27
Primær magi	27
Sælg din sjæl	28
Dæmonisk hævn	30
Korruption	31
Falden Engel	33
Elementalist	36
Primær magi	36
Vand	37
Ild	38
Jord	40
Vind	41

Mentalist	43
Primær magi	43
Offensiv	44
Defensiv	46
Passiv	47
Kontrol	48
Nekromantiker	50
Sygdom	50
Primær magi	50
Zombie	52
Sygdommens Mørke	54
Sjæl	56
Forrådnelse	57
Liste af Riter	59

Indledning

Denne profession kræver special ansøgning.

Som troldmand kan du bruge alle typer rustning. Du kan bruge alle typer våben der ikke kræver specialansøgning, med undtagelse af skjold.

Du kan maksimalt få 0 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 0.

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:

- **Dæmonolog** - De er ekspert i at lave aftaler. Da de ofte laver aftaler med dæmoner, ses dette som ulovlig magi. Denne type troldmand specialiserer 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 fokuserer 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 manipulerer livsenergi. 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 hjemsøge 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 befinner 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	¤	¤	d	b	cd	ca	a	ø	c	g	x	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	v	w	x	y	z
¤	d	~	p	ba	cq	wa	y	wd	pw	aq	n	q

Figur 2.1: 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	ç	σ	ć	ę	œ	đ	đ	š	ž	ɔ	ɛ	œ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ø	ø	ɔ	à	è	œ	ɔ	ø	ø	w	à	ø	ø

Figur 2.2: 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 spørgsmål til arrangørerne angående magiske egenskaber i verden, som han vil få svar på.

Troldmandsmagi Niv. 1

Du mister 1 Maks LP.

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.

- 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
Solid Mana	2
Troldmandsmagi Niv. 2	1

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).

Solid Mana

Når du kaster en magi som benytter dedikere mana, må halvdelen af den mana som er brugt i magien erstattes med manakrystaller. Hvad du betaler med Manakrystaller tæller ikke som dedikeret mana.

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

Til dette må han bruge op til 2 mana krystaller (Fordi følelseslös 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 (+2 midlertidige 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.

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.

- Demonologen 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 krigere ved at pege på dem.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv. 2	2
Troldmandsmagi Niv. 3	2
Lav Skriftrulle	2

Evne beskrivelse

Ekstra Mana Niv. 2

Du har nu **2** ekstra mana.

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.

- Dæmonologen får titlen **Helvedes Betvinger**
- Elementalisten får titlen **Betvinger**

- Mentalisten får titlen **Medium**
- Nekromantikeren får titlen **Dødens Tjener**

Lav Skriftrulle

Du kan skabe en Midlertidig skriftruller som indeholder op til en niveau 2 magi. Skriftrullen skal bruges denne spilgang. 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.)

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.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Mana Niv. 3	3
Lav Manakrystal	2
Troldmandsmagi Niv. 4	2
Vævet magi	2
Ærkemagi	3

Evne beskrivelse

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.

- Demonologen får titlen **Jarl af Dæmoner**
- Elementalisten får titlen **Elementernes Hersker**
- Mentalisten får titlen **Guru**
- Nekromantikeren får titlen **Livets Vogter**

Vævet magi

Du kan væve to skriftrulle sammen til en skriftrulle. Dette kan kun gøres hvis de to magier har samme Kategori og Type. (*Eksempel: De er begge berøring og begge negative*) Effekten af den nye skriftrulle vil være en kombination af de to ingrediensers effekter. Hvis begge skriftruller vil give skade vil den nye skriftrulle give skade som den højeste af de to værdier. Det samme gælder for ekstra liv og helbredelse. Hvis effekten varer over længere tid, vil den samlede effekt varer som den korteste af de to effekter. Hvis en af skriftrullerne var en midlertidig skriftrulle vil slut produktet være en midlertidig skriftrulle. Tiden det tager at kombinere to skriftruller svarer til tiden det kræver for dig at tydeligt skrive den nye effekt på en ny skriftrulle. Riterne vil være halvdelen af riterne fra den ene skriftroller, og halvdelen af riterne fra den anden. Den endelige kommando skal være tydelig.

Eksempel: Erik Cremehjerte vil blande to skriftruller. Han har en skriftrulle med en magi fra en præst som giver +5 maks mana i 30 minutter, og han har selv midlertidig skriftrulle der gør en immun overfor det næste slag i 5 minutter eller indtil man bliver ramt.

Resultatet af denne skriftrulle vil være en midlertidig skriftrulle med en positiv berøringsmagi, som giver +5 maks mana og immun overfor det næste slag i 5 minutter eller indtil man bliver ramt. Hvilket vil sige man mister 5 maks mana hvis man bliver ramt af et slag.

Ærkemagi

Du lærer 1 ny niveau 2 magi og 1 ny niveau 3 inden for din gren af magi (Nekromantiker, Elementalist, Dæmonolog, ovs.). Du må ikke tage en niveau 3 magi, hvor du ikke har niveau 2 magien.

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
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
Universets Centrum	4
Universets Ydre	1
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

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.

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 (hvile 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.

Læse og skrive

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftspråk.
Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.

Minearbejder

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

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.

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.

Universets Centrum

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

Universets Ydre

Du kan genvinde mana ved at gøre en af følgende ting: Mediter eller Prædike. Du genvinder mana ved din almindelige rate.

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

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. Dette inkludere ikke 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.

Positiv magi

Magien påfører en positiv effekt på en spiller, dette kan være i form af mere LP i længere tid eller et skjold.

Øjeblikkelig magi

Dette er magier, der kun vare et øjeblik. Dette kan fx være helbredende magier eller magier der giver skade.

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.

Magi som Troldmand

Niveauerne

Der findes 5 stier indenfor hver gren af magi. Hver gang man 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 får hun magierne: "Magisk Skjold" og "Pest".

¹Denne er fra primær magi for Nekromantikere

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 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.

Dedikeret mana

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

Foreksempel. Tim er en troldmand, med 10 mana til rådighed og 16 mana i alt, som vælger at kaste magien "Følelsesløs" på sin følger: Bjarne den Grusomme. Han skriver først modtagerens navn ned (Bjarne den Grusomme), derefter prisen (4 mana) og sidst effekten (+2 midlertidige 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 naturligt vil Troldmanden få sin mana tilbage.

Hvis du gerne vil fjerne en magi der bruger dedikeret mana fra et subjekt som du har kastet magi på skal dette gøres på følgende måde: En ring a gryn på 1 meter i radius skal laves. Både Troldmanden 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, hvis andre magier stadig påvirker dem skal de også informeres om dette.

En magi med Dedikeret mana kan fjernes med Ophæv magi, medmindre andet står i magien. Hvis en magi der blev kastet med dedikeret mana bliver ophævet på andre måder end ved brug af ritualet eller at tiden udløber, så vil magikasteren ikke få sin mana tilbage før næste spilgang.

Dedikeret mana referer til den mængde mana du ikke har adgang til.

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.

Niveau	Primær magi	Sælg din sjæl	Dæmonisk hævn	Korruption	Falden Engel
1	Magisk beskyttelse	Dæmonisk Kontrakt	Gnist	Villigt sind	Dæmonisk beskyttelse
2	Ophæv magi	Sandhedens byrde	Smerte	Spred korruption	Følelsesløs
3	Dæmonisk mana	Det glemte sejl	Helvedesild	Åbent Sind	Indgyd fantastik
4	Magisk skjold	Det med småt	Flammehav	Dæmonisk magt	Bundet sjæl

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: Dæmonisk Mana

Type: -

Kategori: Passiv

Effekt: Alle magier der bruger dedikeret mana må nu have to mål i stedet for 1.

Eksempel: Tim er en troldmand, med 10 mana til rådighed og 16 mana i alt, som vælger at kaste magien "Følelsesløs" på sine følgere: Bjarne den Grusomme og Mitrildrengen.

Han skriver først modtagerens navn ned (Bjarne den Grusomme og Mitrildrengen), derefter prisen (4 mana) og sidst effekten (+2 midlertidige LP).

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

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.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil være indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

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, men mana fra Dedikeret mana gives tilbage.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Sælg din Sjæl: Sandhedens byrde

Denne magi benytter Dedikeret mana.

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du må modifcere en kontrakt du har skrevet så kontrakt subjektet kun kan tale sandt. Dette ophæver eller fjerner ikke den originale kontrakt. Dette koster ikke ekstra dedikeret mana ved skabelse. Dette vil varer en spilgang, hvorefter du kan bruge dedikeret mana på at genaktivere effekten. Dette kræver et ritual på 1 minut hvor kontrakt subjektet er til stede. Denne aktivering vil koste dedikeret mana. Denne effekt kan kun aktiveres med en aktiv kontrakt.

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

Sælg din Sjæl: Det glemte sejl

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du må modifcere en kontrakt du har skrevet så kontrakt subjektet vil glemme et element du vælger. Dette ophæver eller fjerner ikke den originale kontrakt. Dette koster ikke ekstra dedikeret mana ved skabelse. Du kan ikke få dem til at glemme noget om kontrakten.

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

Sælg din Sjæl: Det med småt

Denne magi benytter Dedikeret mana.

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du må modifcere en kontrakt du har skrevet så kontrakt subjektet kun skal adlyde tre kommandoer du giver denne spilgang. Dette ophæver eller fjerner ikke den originale kontrakt. Disse kommandoer skal gives med formen: "Kommando: [X]", hvor X er et ord. Dette koster ikke ekstra dedikeret mana ved skabelse af kontrakten. Dette vil varer en spilgang, hvorefter du kan bruge dedikeret mana på at genaktivere effekten med et ritual på 1 minut, hvor subjektet skal være tilstede. Denne aktivering vil koste dedikeret mana. Denne effekt kan kun bruges 1 gang per spilgang. Denne effekt kan kun aktiveres hvis der er en aktiv kontrakt.

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

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: Helvedes ild

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Dæmon, Ild, Give, Død

Effekt: Du bringer helvede op til Kalish for at brænde din fjende. Kraften er afhængig af hvor meget magi du har givet til dæmonerne. En person tager skade af denne magi.

Kommando: "Helvedesild - x skade"(Hvor x er mængden af maks mana du har dedikeret gennem Dedikeret mana).

Dæmonisk hævn: Flammehav

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Rite: Ild, Give, Give, Ild, Magi

Effekt: Op til 5 personer tager skade fra din ild. Du må ikke vælge den samme person flere gange.

Kommando: "Flammehav - 3 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. De relevanter riter eller en bøn på 30 ord skal bruges. Kommando der bruger: "Smerte - 30 Sekunder- krav: Du skal have en dæmonisk hånd.
- **Grådighedens Dæmon:** Få dobbelt effekt, bonuser og tid, af alle drikke eller andre spiste genstande (Inklusiv dobbelt skade fra gift)
- **Nattens Dæmon:** Genvind 2 mana hver gang du dræber en person - **krav:** Størknet blod som tårer på kinderne.
- **Jalousiens Dæmon:** Når du torturere en person kan du stjæle 1 mana per minut, hvis dit offer stadig har mana tilbage - **Krav:** Du skal bære horn.
- **Smertens og Vanviddets Dæmon:** Du får en negativ berørings magi der tager en bøn til Smertens og Vanviddets Dæmon på 50 ord at kaste. Den koster intet mana. Personen vil blive ramt af "Smertens Mærke" som varer indtil den bliver ophævet, indtil de dør eller til slutningen af spilgangen. Folk påvirket af "Smertens Mærke" vil tage 1 ekstra skade fra alle kilder og dobbelt skade fra hellig skade. Kommando: Forklar effekten grundigt. - **Krav:** Du skal have tydelige ar på kroppen og vil tage dobbelt skade fra hellig skade.
- **Kaosets Dæmon:** Alle magier påvirker dig kun halvt så lang tid. - **Krav:** Du må ikke bære metal (Inklusiv mønter og nibs)

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.

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

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

Korruption: Dæmonisk magt

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Vælg 1 effekt fra magien "Villigt Sind" eller effekten fra Lysets Dæmon fra "Åbent Sind".

Du mister evnen 'Solid mana'.

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

Falden Engel

Falden Engel: 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 negativ magi i timen.

Restriktioner: Må ikke bruges på magikastere.

Kommando: Forklar effekten grundig

Falden Engel: 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 midlertidige LP. Disse er de første de mister og men de kan genvindes med naturlig helbredelse eller ved at blive helbredt. Disse tæller mod det maksimale antal midlertidige LP de kan få.

Restriktioner: Må ikke bruges på magikastere.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Falden Engel: Indgyd Fanatik

Type: Positivmagi

Kategori: Områdemagi

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 Midlertidige LP. Disse LP er de første de mister og kan ikke genvindes før denne magi kastes igen. Denne magi varer 15 minutter eller til de midlertidige LP er mistet.

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

Falden Engel: 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, men tæller som niveau 2

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, med Maks RP på 11.

Skal være udklædt som dæmon.

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

Dæmonen genvinder 1 LP eller 1 RP hvert minut udenfor kamp og er Immun overfor alle ikke skadende magier dette inkludere healing og andre boost.

Dæmonen tager trippel skade fra hellige våben.

Kommando: Forklar effekten MEGET grundigt.

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 bueskytte eller en person som bruger pistol.

Niveau	Primær magi	Vand	Ild	Jord	Vind
1	Magisk beskyttelse	Rust	Gnist	Mudder mاسکه	Vindstød
2	Magiens Kondensering	Dræn	Muskel Inferno	Jordens barrier	Hvirvelvind
3	Ophæv magi	Beroligende Vand	Flammestorm	Stenform	Lyn
4	Mana cirkulering	Vandhammer	Ildkugle	Metalisk Mana	Tordenskrald

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: Magisk kondensering.

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Hvis en magi du kaster dræber en person, kan du inden for 10 sekunder kaste en berøringsmagi uden at bruge mana (Du skal stadig bruge de nødvendige riter).

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: Rust

Type: Øjeblikkeliggigi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Vand, Trække, Bevægelse, Død

Effekt: Du fjerner alt rustning fra subjektet.

Kommando: "Mist alt RP"

Vand: Dræn

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Effekt: Troldmanden kan dræne mana fra andre magibrugere. Subjektet mister mana, og elementalisten genvinder det. Elementalisten kan dræne 2 mana pr Troldmand niveau.

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

Vand: Beroligende vand

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Vand, Trække, Bevægelse

Effekt: En person falder i søvn i 5 minutter

Kommando: Søvn 5 minutter.

Vand: Vandhammer

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berørings magi

Rite: Magi, Trække, Vand, Give

Effekt: Begge dine hænder indeholder vandets magi. Elementalist kan skade 6 i skade til to subjekter eller 12 skade til et subjekt, dog skal det være samtidigt.

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

Ild

Ild: Gnist

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Give, Ild, Trække, Ild

Ingredienser: En rød skumbold eller rispose.

Din hånd blusser op i flammer og tillader dig kaste dem efter din modstander.

Kommando: "Gnist, 2 i skade"

Ild: Muskel Inferno

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Ild, Bevægelse, Give, Bevægelse, Ild

Ingredienser: En gul bold eller rispose

Effekt: Dine muskler producere varme som du kaster efter dine modstandere.

Kommando: "Muskel Inferno, X i skade"(X er halvdelen af din Nævekamp rundet op.)

Ild: Flammestorm

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Kastemagi

Rite: Ild, Give, Bevægelse

Ingredienser: Gryn

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

Kommando: "Flammestorm, 3 i 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 - Kun troldmanden.

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

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

Kommando: Forklar grundigt effekten til personen.

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.

Magien vil blive ophævet hvis du ikke kan ses.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil være indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: "Jordens skjold"

Jord: Stenform

Type: Positivmagi

Kategori: Kun Troldmanden

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

Effekt: Du drager med denne magi mineralerne i jorden frem og danner et beskyttende lag 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 skade og alle magier. 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.

Særligt: Denne magi kan ikke ophæves af "ophæve magi".

Jord: Metalisk Mana

Type: Passiv

Effekt: Du halverer hvor meget maks mana du har (rundet ned), og du halverer prisen for dine magier (rundet op).

Vind

Vind: Vindstød

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække

Effekt: Et kraftigt vindstød vælter din modstander.

Kommando: "Vindstød vælt"

Vind: Hvirvelvind

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Magi, Trække, Give

Effekt: Et stærkt vindstød får subjektet til at vende sig.

Kommando: "Hvirvelvind - vend dig om."

Vind: Lyn

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Pegemagi

Rite: Trække, Magi, Trække, Ild, Bevægelse

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

Kommando: "Lyn, 3 i skade"

Vind: Tordenskrald

Type: -

Kategori: Passiv

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

Kommando: "Tordenskrald - 3 i skade."

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	Smerte	Sandhed	Gåde Ramt	Glemsel
2	Udvidet Magi	Svaghed	Ærefrygt	Læse Tanker	Venskab
3	Ophæv Magi	Amok	Psykisk Bastion	Fred	Tunge Lås
4	Magisk Skjold	Stjæl Viden	Plantet Tanke	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 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.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: "Magisk skjold"

Offensiv

Offensiv: Smerte

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

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: Svaghed

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: 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"

Offensiv: Stjæl Viden

Denne magi bruger dedikeret mana.

Type: Positivmagi

Kategori: Kun Mentalisten selv

Rite: Magi, Trække, Magi, Trække, Tanke, Trække, Magi, Tanke, Trække, Trække, Tanke, Dæmon

Effekt: Denne magi kan kastes mens du har adgang til en anden troldmands magibog. Du må vælge en magi i denne bog, som ikke er passiv, og som ikke bruger dedikeret mana. Du kan kaste denne resten af spilgangen.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Defensiv

Defensiv: Sandhed

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Tanke, Liv

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

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Defensiv: Ærefrygt

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Død, Tanke, Trække, Tanke

Effekt: Målet kan ikke slås mod dig og skal knæle indtil du giver slip

Kommando: "Ærefrygt, smid dit våben og knæl til jeg slipper dig."

Defensiv: Psykisk Bastion

Type: Passiv

Kategori: Passiv

Effekt: Du er immun overfor negative magier. Bliver der kastet en negativ magi på dig som bruger Dedikeret mana vil det koste dobbelt så mange dedikeret mana og vil stadig ikke have nogen effekt. Kasteren vil ikke kunne trække denne dedikeret mana tilbage.

Defensiv: Plantet Tanke

Denne evne bruger dedikeret mana

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Effekt: Du må give en anden spiller en sandhed. De vil antage at denne sandhed er fakta, ligesom $2+2=4$. Hvis det er åbenlyst at det ikke er sandt vil denne magi fejle. Subjektet vil ikke huske at de er blevet ramt af denne magi.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

Passiv

Passiv: Gåde Ramt

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Give, Liv, Trække, Dæmon

Effekt: Subjektet kan nu kun stille spørgsmål.

Eksempel: *Kan jeg få et glas vand? Hvad laver du? Har du lyst til at gå ud og dræbe orkere? Er det normalt at orkerne kommer herover?*

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil være indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Passiv: Læse tanker

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Tanke, Magi, Trække

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

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: Forklar effekten grundigt

Passiv: Energi flod

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Bevægelse, Give, Dæmon

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: Berøringsmagi

Rite: Trække, Daemon, 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: Tunge Lås

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

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

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: Forklar effekten grundigt.

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	Magisk Beskyttelse	Skab Zombie	Betændelse	Glemsel	Dødens Gaver
2	Hrothgars Hævn	Skab Ge-spænst	Feber	Dødens sandhed	Sjælens batteri
3	Ophæv magi	Skab Mon-strum	Spedalsk	Sjælens Vrede	Sjælens Velstand
4	Magisk skjold	Dødens Her-rer	Pest	Sjælens Immunitet	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: 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: Hrothgars Hævn

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Magi, Dæmon, Tanke

Effekt: Subjektet kan ikke modtage midlertidig LP i 30 minutter.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil være indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

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: 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.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: "Magisk skjold"

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 have et sort bånd om hovedet, samt kun gøre hvad dens skaber har kommanderet.

Zombien har 6 LP

En zombie's nævekamp vil være den samme som da de var levende. 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. 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, men kan blive påvirket af alle andre magier og drikke.

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: Skab Gespænst

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Død, Død, Magi, Magi, Trække, Trække, Død, Død

Effekt: Med denne magi kan troldmanden skabe et gespænst ud af et lig. Personen skal have et sort bånd med rødt mærke om hovedet, men kan bevæge sig hurtigt. De må kun gøre hvad dens skaber har kommanderet.

Et gespænst har 5 LP og Nævekamp som da de var levende

Et gespænst kan genvinde 2 LP ved at spise et lig. Et gespænst kan ikke spise det samme lig flere gange.

Magien varer maksimum 30 minutter. Når en person som har været gespænst bliver genoplivet, vil de være normal igen, og kan intet huske af dens liv som gespænst. Gespænster tager dobbelt skade fra alle hellige våben (markeret med et grønt bånd), dette skal gespænset selv være opmærksom på.

Et gespænst kan blive påvirket af Fjern Zombie.

Kommando: Forklar effekten grundigt til subjektet.

Zombie: Skab Monstrum

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Død, Død, Død, Magi, Magi, Trække, Trække, Død, Død, Død

Effekt: Med denne magi kan troldmanden skabe et monstrum ud af et lig. Personen skal have et sort bånd med grønt mærke om hovedet, og skal bevæge sig langsomt. De må kun gøre hvad dens skaber har kommanderet.

Et Monstrum har lige så mange LP som kasterens maksimale mana og tredobbelts Nævekamp som da de var levende.

Magien varer maksimum 30 minutter. Når en person som har været Monstrum bliver genoplivet, vil de være normal igen, og kan intet huske af dens liv som Monstrum. Monstrumer tager dobbelt skade fra alle hellige våben (markeret med et grønt bånd), dette skal monstrumet selv være opmærksom på.

Monstrumer kan ikke genvinde LP, men kan blive påvirket af alle andre magier og drikke.

En Nekromantiker kan maks have 3 Monstrumer under sig på en gang.

Hvis et Monstrum er i Nævekamp og vinder, vil modstangeren dø.

Et monstrum kan rive en port op, men vil tage halvdelen af sit maks LP i skade for dette.

Et monstrum kan blive påvirket af Fjern Zombie.

Kommando: Forklar effekten grundigt til subjektet.

Zombie: Dødens Herrer

Type: Passiv

Kategori: Passiv

Effekt: Du kan bruge Dedikeret mana på at skabe dine udøde. (Husk at spørge spilleren offgame om de er okay med det). Har du brugt dedikeret mana vil dine Zombier ikke kunne helbredes med almindelige helbredelses metoder indtil du har trukket den dedikerede mana tilbage. Dine udøde vil tilgengæld genvinde 1 LP hvert 2 minutter udenfor kamp.

Sygdommens Mørke

Sygdomens 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 Vrede

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Tanke, Give, Tanke, Død

Effekt: Du vælger et lig som vil blive påvirket af et intenst had til en person du vælger. Næste gang liget ser personen og er i stand til at kæmpe, vil de forsøge at dræbe deres mål.

Kommando: Forklar effekten til subjektet.

Sjæl: Sjælens Immunitet

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Rite: Magi, Give, Tanke, Give, Tanke, Død

Effekt: Personen kan ikke blive påvirket af positive effekter i 1 time.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil være indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

Kommando: Forklar effekten til subjektet.

Forrådnelse

Død: Dødens gave

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Nekromantikeren er immun overfor alle glemsels effekter, inklusiv glemsel fra død. De er ikke immune overfor at blive slået ud.

Død: Sjælens batteri

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Når nekromantikeren gennemleder et lig for penge vil de også automatisk genvinde 1 Mana. Det tager 30 sekunder at gennemlede en person. Den samme person kan ikke gennemledes flere gange.

Død: Sjælens Velstand

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Du er immun overfor sygdomme og gifte.

Død: Dødens genopstand

Type: -

Kategori: Område magi

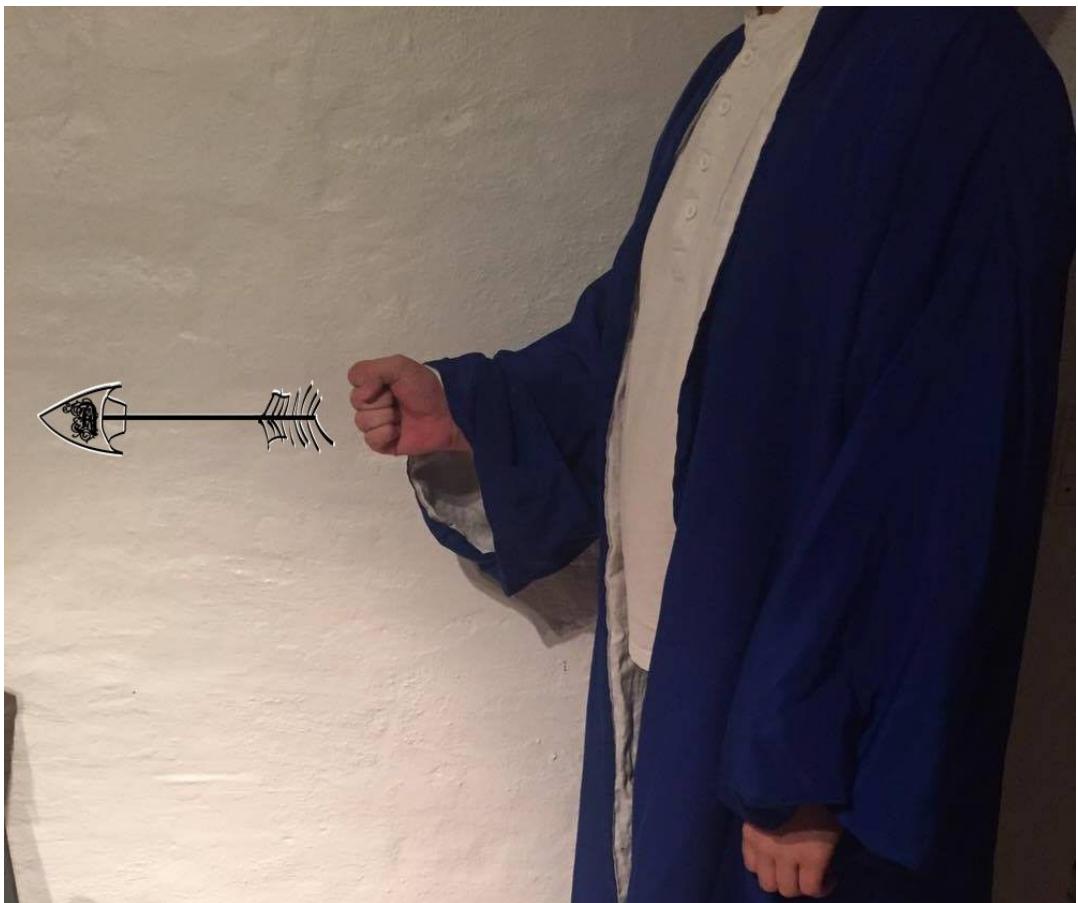
Effekt: Nekromantikeren forbereder et alter, dette skal være tydeligt og skal være dekoreret. Dette alter bliver forberedt ved at udfør et mindre ritual som varer minimum 5 minutter og hvor et levende væsen ofres.

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.

Note: Denne magi kan bruges med Dedikeret mana og den vil vare indtil den dedikerede mana trækkes tilbage. Ophæves eller brydes magien vil du ikke få din mana tilbage før næste spilgang.

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