



*Regelsæt til*

## Troldmand

*Opdateret: 4. november 2025*

# Indholdsfortegnelse

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

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| Magisk Geni Niv. 2 . . . . .    | 11        |
| Troldmandsmagi Niv. 3 . . . . . | 12        |
| Lav Skriftrulle . . . . .       | 12        |
| <b>Niveau 4</b>                 | <b>13</b> |
| Evne beskrivelse . . . . .      | 13        |
| Ekstra Mana Niv. 3 . . . . .    | 13        |
| Lav Manakrystal . . . . .       | 14        |
| Troldmandsmagi Niv. 4 . . . . . | 14        |
| Vævet magi . . . . .            | 14        |
| Ærkemagi . . . . .              | 15        |
| <b>Generelle evner</b>          | <b>16</b> |
| Evne beskrivelse . . . . .      | 16        |
| 6. sans Niv. 1 . . . . .        | 16        |
| 6. sans Niv. 2 . . . . .        | 17        |
| Bonk . . . . .                  | 17        |
| Bære person . . . . .           | 17        |
| Førstehjælp . . . . .           | 17        |
| Læse og skrive . . . . .        | 18        |
| Minearbejder . . . . .          | 18        |
| Påfør gift . . . . .            | 18        |
| Slagsbror Niv. 1 . . . . .      | 18        |
| Slagsbror Niv. 2 . . . . .      | 19        |
| Slagsbror Niv. 2 . . . . .      | 19        |

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| Speciale . . . . .                 | 19        |
| Universets Centrum . . . . .       | 19        |
| Universets Ydre . . . . .          | 20        |
| Urtesamler . . . . .               | 20        |
| <b>Magi</b>                        | <b>21</b> |
| Generelle regler om Magi . . . . . | 21        |
| Magiens elve bud . . . . .         | 21        |
| At kaste magi . . . . .            | 23        |
| <b>Magi som Troldmand</b>          | <b>24</b> |
| Niveauerne . . . . .               | 24        |
| Magibog og Riter . . . . .         | 25        |
| Mana . . . . .                     | 25        |
| Dedikeret mana . . . . .           | 25        |
| <b>Dæmonolog</b>                   | <b>27</b> |
| Primær magi . . . . .              | 27        |
| Sælg din sjæl . . . . .            | 29        |
| Dæmonisk hævn . . . . .            | 31        |
| Korruption . . . . .               | 32        |
| Falden Engel . . . . .             | 34        |
| <b>Elementalist</b>                | <b>36</b> |
| Primær magi . . . . .              | 36        |
| Vand . . . . .                     | 37        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Ild . . . . .              | 38        |
| Jord . . . . .             | 40        |
| Vind . . . . .             | 41        |
| <b>Mentalist</b>           | <b>43</b> |
| Primær magi . . . . .      | 43        |
| Offensiv . . . . .         | 44        |
| Defensiv . . . . .         | 46        |
| Passiv . . . . .           | 47        |
| Kontrol . . . . .          | 48        |
| <b>Nekromantiker</b>       | <b>50</b> |
| Sygdom . . . . .           | 50        |
| Primær magi . . . . .      | 50        |
| Zombie . . . . .           | 52        |
| Sygdommens Mørke . . . . . | 54        |
| Sjæl . . . . .             | 56        |
| Forrådnelse . . . . .      | 57        |
| <b>Liste af Riter</b>      | <b>59</b> |

# 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 | wq | 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 | ɔ |
| 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 et 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.

Tilføjet at  
man mister  
1 Maks LP

- 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         |
| Magisk Geni Niv. 1    | 2         |
| Opsug Manakrystal     | 3         |
| Solid Mana            | 2         |
| Troldmandsmagi Niv. 2 | 2         |

## Evne beskrivelse

### **Ekstra Mana Niv. 1**

Du har nu **2** ekstra mana.

### **Magisk Geni Niv. 1**

Du må lære to niveau 1 magier fra en anden type troldmand. Magierne må ikke være en passiv effekt.

Marco & Jakob siger cool, Julie og Rene siger nej.

Tilføjet Magisk Geni Niv. 1

## **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 "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 (+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.

- 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 Geni Niv. 2    | 2         |
| Troldmandsmagi Niv. 3 | 2         |
| Lav Skriftrulle       | 2         |

## Evne beskrivelse

### Ekstra Mana Niv. 2

Du har nu **2** ekstra mana.

Magisk  
Fælde fjer-  
net

### Magisk Geni Niv. 2

Du må lære en niveau 2 magi fra en anden type troldmand. Denne magi skal være i forlængelse af en af de magier du valgte i niveau 1 og må ikke være en passiv effekt.

Tilføjet  
Magisk  
Geni Niv.  
2

## 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**

Tilføjet  
skriftrul-  
le

## 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.

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

Tilføjet  
Vævet  
magi

## 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 skriftruller, 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.

Tilføjet linje om ikke at skippe niveauer.

# 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         |
| Minearbejder          | 2         |
| Påfør gift            | 4         |
| Slagsbror Niv. 1      | 4         |
| Slagsbror Niv. 2      | 6         |
| Slagsbror Niv. 3      | 8         |
| Speciale <sup>2</sup> | 5         |
| Universets Centrum    | 4         |
| Universets Ydre       | 1         |
| Urtesamler            | 2         |

## Evne beskrivelse

### 6. sans Niv. 1

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

---

<sup>2</sup>Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

## **6. sans Niv. 2**

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

### **Bonk**

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

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

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

### **Bære person**

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

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

### **Førstehjælp**

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.

*Eksmpel: 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 tekster 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, 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. 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. 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 kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Universets Centrum**

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

## **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.

# **Magi**

## **Generelle regler om Magi**

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

### **Magiens elve bud**

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

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

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

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

### **Negativ magi**

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

### **Positiv magi**

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

### **Øjeblikkelig magi**

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

### **Passiv magi**

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

Derudover findes der fire kategorier af magier:

### **Berøringsmagi**

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

### **Pegemagi**

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

### **Områdemagi**

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

### **Kastemagi**

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

## **At kaste magi**

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

# Magi som Troldmand

## Niveauerne

Der findes 5 stier indenfor hver gren af magi. Hver gang må fås 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"<sup>1</sup>, "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 fås hun magierne: "Magisk Skjold" og "Pest".

---

<sup>1</sup>Denne 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 troldmanden 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 troldmanden 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. De har også adgang til en speciel måde at kaste magi på hvor de dedikere deres mana.

| 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      | Dæmonisk mana      | Dæmonisk beskyttelse | Helvedesild   | Åbent Sind       | Indgyd fana-tik       |
| 4      | Magisk skjold      | Bundet sjæl          | Flammehav     | 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: 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 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"

## **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: 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.

Dette er  
nu midler-  
tidig LP.

## 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, 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.

## 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)

Ændret  
Hadets  
Dæmon,  
Kaosets  
Dæmon,  
og Smer-  
tens og  
Vanviddets  
Dæmon

## 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: 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 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: 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, uanset hvem den bliver kastet af.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

# Elementalist

En Elementalist har specialiseret sig at bruge naturen omkring ham til at knuse sine fjender. Dog er Elementisten ikke så brugbar udenfor kamp. Elementisten 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   | Isslag           | Gnist          | Mudder mæske      | Vindstød     |
| 2      | Magiens Kondensering | Dræn             | Muskel Inferno | Jordens barrierer | Tornado      |
| 3      | Ophæv magi           | Beroligende Vand | Flammostorm    | 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: 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 til jeg giver slip."

### 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 10 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: 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: 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 | Aggressiv | Sandhed         | Passiv berøring | Glemsel   |
| 2      | Udvidet Magi       | Svaghed   | Ærefrygt        | Læse Tanker     | Venskab   |
| 3      | Ophæv Magi         | Smerte    | Psykisk Bastion | Fred            | Tunge Lås |
| 4      | Magisk Skjold      | Amok      | 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: Aggressiv**

**Type:** Negativmagi

**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.

**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 for subjektet.

### **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: 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:** 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.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

**VIGTIGT:** Har denne magi været i effekt i minimum en time og der bliver kaldt til spilstop, så vil denne effekt være permanent og vil ikke kunne fjernes.

## 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 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 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

**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:** 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:** 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:** Beræringsmagi

**Effekt:** Subjektet må ikke kan sige 3 bestemte ord som Shamanen 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      | Fjern Zombie       | Skab Zombie    | Betændelse      | Glemsel        | Dødens Gaver      |
| 2      | Magisk Beskyttelse | Skab Ge-spænst | Feber           | Dødens sandhed | Sjælens batteri   |
| 3      | Ophæv magi         | Skab Mon-strum | Spedalsk        | Opsug Sjæl     | Sjælens Velstand  |
| 4      | Døds cirkel        | Dødens Her-rer | Pest            | Forband Sjæl   | 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: 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: 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.

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

Sort bandana for udøde

## 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 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. 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, 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 sminkes således at det er tydeligt at de er et lig, men kan bevæge sig hurtigt. De må kun gøre hvad dens skaber har kommanderet.

Et gespænst har 4 LP + 1 LP for hvert andet Gespænst som Nekromantikeren har under deres kontrol og Nævekamp som da de var levende

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. Husk at fjerne sminken. Gespænster tager dobbelt skade fra alle hellige våben (markeret med et grønt bånd), dette skal gespænsten selv være opmærksom på.

Gespænster kan ikke genvinde LP, men kan blive påvirket af alle andre magier og drikke. Et gespænst kan blive ramt af Fjern Zombie

**Kommando:** Forklar effekten grundigt til subjektet.

## Zombie: Skab Monstrum

**Type:** Negativmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

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

**Effekt:** Med denne magi kan troldmanden skabe et monstrum ud af et lig. Personen skal sminkes således at det er tydeligt at de er et lig, 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.

Et monstrum er immun overfor Fjern Zombie.

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. Husk at fjerne sminken. 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 (pånær Fjern Zombie) og drikke.

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

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

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

**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: Opsug Sjæl

**Denne magi bruger dedikeret mana**

**Type:** Positiv

**Kategori:** Kasteren selv

**Rite:** Trække, Liv, Give, Dæmon, Bevægelse

**Effekt:** Du må tage en niveau 1 eller 2 evne fra et lig. Personen vil stadig have denne evne. Du må ikke tage generelle evner eller evner der giver dig adgang til flere magier. Du må ikke tage Ekstra Liv. Du vil have denne evne indtil slutningen af spilgangen eller til du ikke dedikere mana længere.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

### Sjæl: Forband Sjæl

**Denne magi bruger dedikeret mana**

**Type:** Sygdom

**Kategori:** Berøringsmagi

**Rite:** Trække, Liv, Give, Død, Give, Daemon

**Effekt:** Lav en negativ magi om til en sygdom (Dette kan ikke være paralyse, søvn eller andet som gør at personen ikke kan bevæge sig, eller effekter der gør folk til Udøde.). Du skal kunne kaste magien, eller have en skriftrulle med magien på.

**Kommando:** Forklar effekten grundigt.

## 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 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

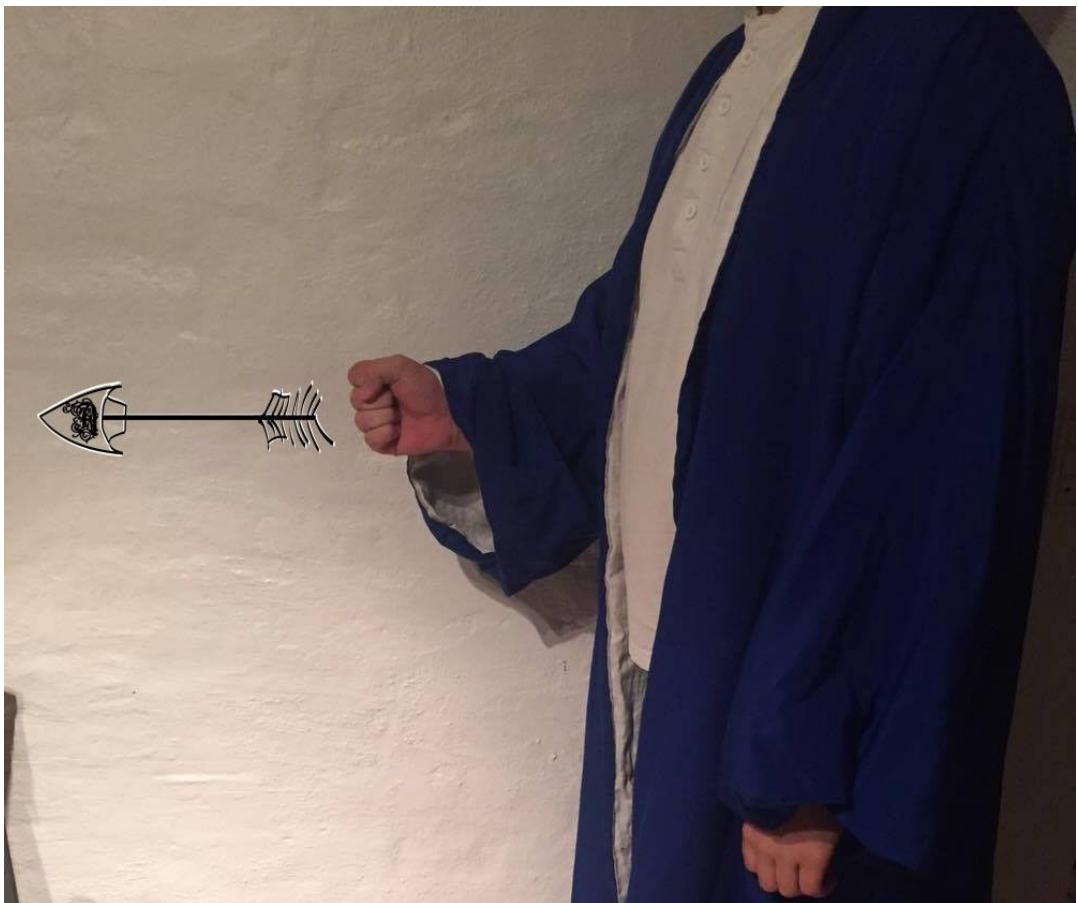
**Effekt:** Nekromantikeren forbereder et alter, dette skal være tydeligt og skal være dekoreret. Dette alter bliver forberedt ved at udfør et mindre ritual som varer minimum 5 minutter og hvor et levende væsen ofres.

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**

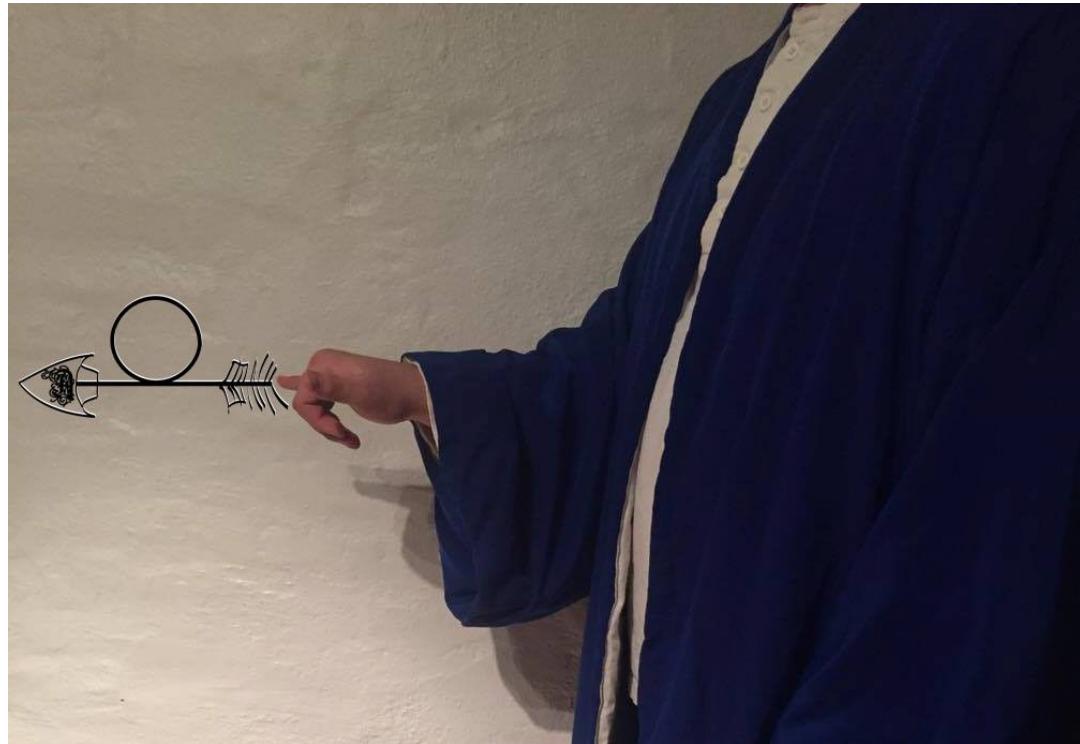


**Navn:** Magi

**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