

Panatria Reglerne

Dokumentet er genereret d. 27. februar 2026

Version 3.9

Tilføjelse af ny besværgelse, rettelser af type på enkelte besværgelser samt beskrivelse og ritual tekst. Tilføjelse af nye evner samt ændring af navn på en enkelt evne. Rettelse af enkelt EP pris.

Besværgelser Ild greb, Kraftens bro, Levitation af person, Sandstorm, Sindets bro, Sjæle forsinket bortgang (ny), Syre Greb, Tilkalde sjæl, Vand til blod

Evner Helt, Maskering - Andre (ny), Meta Magi - Element, Meta Magi - Fokus (ny), Meta Magi - Kontrol (ny), Naturens Stemme – Naturvogter, Tilknytning til naturen

Verden

Troels Frostholt S e-Larsen

Guder

Gitte S e-Larsen

Troels Frostholt S e-Larsen

Lande

Gitte S e-Larsen

Lasse Henriksen

Troels Frostholt S e-Larsen

Kort

Gitte S e-Larsen

Troels Frostholt S e-Larsen

Personlig tak

Panatria har l nge v ret i st beskeen og jeg har brugt meget tid p  at skrive, skabe og styre projektet, men intet af dette ville v re en realitet uden fantastiske folk omkring mig, som har taget st rre eller mindre del af opgaverne p  sig. Jeg vil derfor gerne takke f lgende personer, for at v re forst ende, hj lpende og nyt enkende.

En Special tak til

Anders Toftdahl - for at v re regelteknisk t nketank.

Astrid Nygaard-Thomsen - for at hj lpe indsj le p  vej med nye id er.

Lasse Henriksen - for diskutioner til langt ud p  natten om Panatrias fremtid.

Gitte S e-Larsen - for at genskrive mine tanker og sparke til kreativiteten samt for v re forst ende, muse og uvurderlig hj lp

P l na  r P rssd ttir - for at dr mme om feer og andre s re v sner i nye former samt for altid at tro p  mig og tilskynde mig til at lave mit eget.

Tak til

Anders Toftdahl

Asger Krogh Kj r

Astrid Nygaard-Thomsen

Christine Argentina Holm Jensen

Gitte S e-Larsen

Jakob Ask F ne

Jan Christian Villumsen

Kim Nybo Andersen

Lasse Henriksen

Martin Lauridsen

Nicolaj Krog

P l na  r P rssd ttir

Rasmus Ren  Cyril Nielsen

Stefan Mark Jensen

Hvordan spiller man

Dette materiale tager udgangspunkt i, at du er bekendt med, hvad rollespil og live rollespil er. Ligeledes går vi også ud fra, at du ved, hvad liverollespils våben er. Hvis der skulle være dele, du ikke er bekendt med, foreslår vi, at du henvender dig til din lokale rollespilsforening eller søger informationen online.

Skader og udstyr

Panatria, arrangørerne eller spillederne kan ikke drages til ansvar, hverken for fysisk eller psykisk skade, som du måtte påføre dig selv eller andre gennem deltagelse i spillet. Dette gælder også skader på materielle genstande, eller tab af personlige ejendele. Ved at deltage i spillet accepterer du disse betingelser.

Det skal i den forbindelse nævnes, at arrangørerne gør deres absolut bedste, for at undgå alle former for skader, overlast og for at finde bortkommende ting. Vi kan dog ikke være alle steder og tage højde for alting, da der er mange flere spillere end der er spilledere og det er umuligt at overskue alt, der sker til scenarierne.

Hvordan læses teksterne:

I regler, evner, besværgelser mm. kan stå ting som at skære sig selv i hånden og dryppe blod, at kvæle andre, at binde folk, at slå folk ned osv. Alt dette er selvfølgelig noget man rolle spiller og sker ikke i virkeligheden. Man skal ikke skære sig til blods men spille på man skære sig. Man skal selvfølgelig heller ikke tilbede en gud men spille på man tilbeder en gud. Alle disse beskrivelser tager udgangspunkt i fantasien og indlevelsen aldrig i fysisk virkelige handlinger.

Vi som arrangører går ud fra alle der deltager forstår hvordan man håndterer dette, men skulle der være den mindste tvivl så kontakt en arrangør.

Ord og forkortelser:

Dette regelsystem er bygget på nogle fundamentale ord og forkortelser, som vi vil beder dig om først at gøre dig bekendt med.

EP Evne Point:

Disse er point får du fra starten af og modtager flere af igennem spillet. Du kan bruge pointene på at købe evner eller andre regeltekniske ting. Når du har brugt pointene, er de brugt og kan ikke fås igen. Ubrugte point skrives blot op og bruges senere i forløbet.

LP Livs Point:

Disse point måler, hvor meget liv din karakter har. Du kan miste LP på at få skade i spillet. (Læs mere under kapitlet om kamp) De tabte point kan fås igen gennem magisk healing og andre evner. Når du går på 0 LP, vil din karakter falde besvimet om på jorden og forbløde. (Læs mere om forblødning)

RP Rustnings Point:

Disse point måler, hvor meget din rustning beskytter dig. Du mister disse point i f. eks kamp. (Læs mere under kapitlet om kamp) Når kampen er ovre, vil disse point normalt komme tilbage igen. (Læs mere om rustnings skade)

Mana:

Mana er en slags magisk udholdenhed. Disse point forklarer, hvor meget mental kraft din karakter har tilbage til at bruge på magiske egenskaber. Du mister Mana, hver gang du bruger en magisk egenskab eller kaster en besværgelse. (Læs mere under kapitlet om magi) Disse point kan du få igen ved at meditere. (Læs mere under meditation)

Tilstande:

Her nedenfor beskrives forskellige tilstande som der refereres til rundt omkring i regelsættet. Vær opmærksom på at selvom der står ting som kvæle, og binde og holde andre, så er det skrevet som det der sker ingame. Man må selvfølgelig ikke gøre skade på andre, ej heller kvæle dem i virkeligheden eller binde nogen i virkeligheden. Hvis man skal binde nogen, gøres dette så det ser ud til man blive bundet, kvalt eller lign. men aldrig så det er ubehageligt eller at man ikke kan komme fri.

Bedøvet:

Denne tilstand er lidt speciel. Som regel vil der i forbindelse med tilstanden stå, hvordan du er bedøvet. Hvis det er en magi, skal den, som kaster magien, oplyse om dette. Får du intet at vide, skal du regne med, at du skal bevæge dig langsomt og sløvt. Du kan ikke tænke særlig godt og taler sløvt og sløret. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter.

Bevidstløs:

Denne tilstand gør, at du ligger, som om du sover, men ikke kan vækkes. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 1 minut.

Død:

At din karakter er død betyder, at du enten skal lave en ny karakter eller genoplives af en præst. Da du ikke længere kan gøre noget for din karakter, foreslår vi, at du går til en mester og får en midlertidig karakter, indtil du enten er genoplivet eller finder på en ny karakter. Man mister 2 EP pr. scenarie ved at dø, hvis man dør mere end 1 gang pr. scenarie mister man ikke yderligere 2 EP.

Forbløde:

At forbløde betyder, at du er nået ned på 0 LP og over de næste 5 minutter, vil forbløde ned på -1 LP, hvilket betyder, at du er død. Man kan i denne tilstand ikke bevæge sig eller tale. Man er så afkræftet at man ikke kan gøre noget. Dog kan man drikke en magisk drik eller forbinde sig selv, men efter dette falder man bevidstløs om.

Frygt:

Du er bange for den ting eller den person, der har skabt frygten. Frygten er uforklarlig og du reagerer derfor på dette, som det passer på din karakter, men du vil flygte fra det sted frygten er, indtil du enten ikke kan se det (min. 20 meter, før du må begrave hovedet i hænderne for ikke at kunne se det) eller ikke kan komme længere væk. Husk på frygt kan også være baseret på lyd eller lugt. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter.

Hjælpeløs:

Du er holdt fast og har ikke mulighed for at slippe fri. Dette kan både være gjort magisk, eller fysisk, ved at du er slået ned og bundet eller selv har overgivet dig. For at en person er hjælpeløs må denne ikke på nogen måde kunne komme fri. Ting der gør du ikke er hjælpeløs kan være en magisk ting du kan aktivere ved ét ord eller én bevægelse. Det kan være du mentalt kan få hjælp af en som kan bytte plads med dig. Husk evnen beskytter virker IKKE her.

Jordskælv:

Ved jordskælv vil du falde omkuld, med mindre du er leviteret. Du vil blive smidt rundt på jorden og kan ikke koncentrere dig om at kaste magi, kæmpe eller bevæge dig noget sted hen, men du kan godt råbe. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter.

Koma:

Er kun for dem, der har Mana. Du har mistet alle dine Mana og er på 0 Mana. Du er som bevidstløs, men vil blive i denne tilstand indtil din Mana er kommet på minimum 1. Du vil altså være fanget i denne tilstand indtil dette er opfyldt, der er ingen tidsgrænse.

Kvæle:

Denne effekt gør, at du bliver kvalt. Du vil over de næste 5 minutter kæmpe forgæves for at få vejret. Når de 5 minutter er gået, vil du være død. Mulighederne for at slippe ud af denne effekt vil være forskellig for hver gang, men hvis dette er en magisk effekt, kan den kun afbrydes af en ophæve magi. Man kan IKKE knække nakken, kvæle tager tid lige meget hvad.

Lammet:

Dette er en speciel version af paralyseret. Som regel er du lammet på en legemsdel, f.eks. venstre arm. Denne opfører sig som paralyseret mens resten af kroppen ikke er ramt.

Meditation:

At meditere har noget med Mana at gøre. Hvis du ikke er en helteklasse, der har Mana, kan du ignorere dette. Mana regenereres ved at meditere. Læs mere under magisektionen.

Overjordisk smerte:

Denne effekt gør, at du oplever den voldsomste smerte, du kan forestille dig. Smerten er i hovedet i kroppen overalt, den kan ikke ignoreres og du vil skrigende din smerte ud. Hver gang du vil besvime af smerte, holder den dig vågen, så du ikke kan besvime. Når smerten ophører, vil du være så udkørt og ødelagt, at du vil blive bevidstløs i 5 minutter. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 1 minut.

Paralyseret:

Denne tilstand gør, at du ikke kan bevæge dig eller tale, men du kan stadig tænke. Når du er Paralyseret vil din krop stå oprejst som en statue med mindre nogen skubber til den. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter. Hvis du tager LP skade vil paralyseren automatisk ophøre med det samme.

Sjæleløs:

Noget har stjålet din sjæl. Du vil reagere som Koma, men i stedet for, at din Mana skal op, skal du have din sjæl igen, før du vågner. Du vil altså være fanget i denne tilstand, indtil dette er opfyldt. Der er ingen tidsgrænse.

Sover:

Denne tilstand gør, at du sover. Du kan vækkes ved, at nogen rusker dig, smider vand i hovedet på dig eller råber meget højt. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter.

Tidsstop:

Tiden vil stå stille og du er fuldkommen fanget i tiden og kan intet gøre. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 1 minut.

Ærefrygt:

Du vil med det samme og uden tøven bøje dig i støvet for denne person eller ting. Du vil blive opfyldt af stor frygt eller stor ærefrygt alt efter, hvad der passer til din karakter. Denne tilstand ophører først hvis dette nævnes, ellers vil dette fortsætte så længe personen eller tingen er i nærheden. (Du kan se den, høre den eller fornemme den).

Øje for øje:

Denne effekt gør, at alt den skade, du giver den som har aktiveret effekten, vil du modtage selv. Det er lige meget, om denne skade kommer fra magi eller våben skade. Det er kun skade, der overføres og ikke effekter som sov, paralyse mm. Du vil være ramt af denne effekt i den nævnte tid. Hvis der ikke er nævnt en tid, vil denne være 10 minutter.

Kamp

Kamp foregår med våben, de såkaldte gaffa, latex og lignende våben. Hvis der ikke bliver andet oplyst tager man 1 LP i skade, hvis man bliver ramt med et våben. Våben kan deles op i nul våben og kamp våben.

Nul våben:

Nul våben er værktøj (hammer, spade, skovl, økse mf.), køller, stokke, stave, trævåben (træsværd, træøkse mf.) som bruges i træningskamp. Generelt for disse våben er, at de består af træ og ikke holdbare nok til kamp, med undtagelse af økser, spader og hamre, som ikke er kraftige nok til kamp. Disse våben giver ingen dødelig skade, så derfor kaldes de nul våben. De giver dog blå mærker og smerte, så spil venligst på det ud fra din rolle.

Hvis et nul våben rammes af et kampvåben, vil nul våbnet blive ødelagt på stedet og skal repareres. F.eks. hvis en magikers stav rammes i kamp af et sværd vil den flække og magikeren skal straks smide det til side i kampen, da staven nu er ødelagt.

Træningsvåben går ind under samme længde system som for kampvåben, værktøjs størrelse og et/to hånds brug er mere flydende, men skal virke realistiske.

Alle kan bruge nul våben, dog ikke træningsvåben. Evner til at bruge træningsvåben er de samme som for kamp våben.

Kamp våben:

Kamp våben er sværd, kamp økser (to hånds økser), kamp hamre (to hånds hamre), køller med metal hoveder (strids

køller, morgenstjerner mm.) Generelt er disse våben store og belagt med jern eller andet metal. Der er forskel på et-hånds og to-hånds våben. Et-hånds våben kan bruges i en hånd, men må gerne bruges i 2 hænder. To-hånds våben skal bruges i to hænder. Bruges de ikke i 2 hænder, kan de ikke svinges med nok kraft til at give skade.

Længder:

- Korte våben er våben, der ikke er længere en fra armhule og til håndleddet.
- Lang våben er våben, der ikke er længere en fra jorden og til navlen.
- To-hånds våben må maksimalt være fra jorden til ca. 10 cm. over hovedet.

Husk, at det er ikke alle, der kan bruge alle kamp våben, så undersøg dette ved den klasse, du vil spille.

Hvis en person, uden evner til at bruge kamp våben, samler et kampvåben eller et træningsvåben op, kan denne person godt svinge det, og kan også godt ramme folk med det, men mangler evnen til at give rigtig skade med våbnet. Det vil sige hvis et træningsvåben eller kamp våben bruges af en karakter uden evnerne til at bruge det pågældende vil man skade som om det var et Nul våben.

Kamp regler:

Kamp er fysikslag mod hinanden med gaffa, latex og lignende våben. Alle slag skal være markerings slag, ikke noget med at tæve igennem. Der er ligeledes strengt forbudt at ramme i skridtet og hovedet. Rammer man ved et uheld disse steder, skal man give modstanderen tid til at sunde sig. Kampe behøver ikke at stoppe, men spil lidt op til hinanden, gå lidt væk og råb af hinanden eller kreds rundt om hinanden, til I er klar til at forsætte. Husk, der kan også være andre steder, det kan være smertefuldt at blive ramt. Dette gælder f.eks. fingre eller bryst regionen på kvinder. Marker dine slag, så modstanderen ved denne er blevet ramt, men det ikke gør ondt.

I kamp skal man huske, det er rollespil. Rollespil din skade og giv hinanden plads til at rollespille skade. Der er ikke noget, der er federe en ægte rollespilskamp, hvor man rollespiller skaden. En kamp skal ikke overstås i løbet af nogle sekunder, nyd kampen og lad den være den tid, den skal.

Håndgemæng:

Hvis man vil lave en nævekamp, så skal man aftale dette på forhånd, samt finde ud af hvem der skal vinde slåskampen. Hvis man ikke kan blive enige, må man slå sten/saks/papir om det. Som tommelfingerregel gælder det at, den med flest LP vinder. Det er dog stadig op til spillerne, om de mener deres karakter f.eks. er fuld eller ude af balance psykisk og derfor ikke kæmper så godt. Husk at rollespille jeres slåskamp. Der må under ingen omstændigheder være hård fysisk kontakt. Man kan godt skubbe til hinanden men her gælder de samme regler som er beskrevet ovenfor.

Fysisk angreb:

Forskellige steder i regelsættet står der fysiske angreb, dette betyder alle angreb fra fysiske våben ikke magi. Dette ændrer sig ikke hvis et våben gøres magiske eller er magisk. Angrebet forbliver et fysisk angreb.

Specielle skader:

Nogle våben eller personer kan give en speciel skade. Dette kan f.eks. være ildskade, hellig skade mm. Med mindre du spiller en speciel karakter, der har fået andet at vide af en arrangør, så tager du normal skade, når du bliver ramt af disse angreb. Hvis du bliver ramt af en, som siger hellig skade, tager du bare skade normalt (1 LP i skade). Hvis du bliver ramt og der siges et tal, så tager du i stedet dette tal i skade, f.eks. bliver der sagt 2 hellig skade, eller blot 2 skade, så tager du 2 LP i skade.

Magi i kamp:

Hvis du møder en, som kaster magi i kamp, skal du gøre, som denne siger. Denne vil informere dig om, hvordan du skal forholde dig. Læs ordene og beskrivelserne i kapitlet om tilstande godt igennem, så du ved, hvordan du skal reagere på frygt, øje for øje mm.

Skade, helbredelse og død:

Når du har mistet alle dine LP, forbløder du over de næste 5 minutter, hvorefter du regelteknisk har -1 LP, dvs. du er død. Denne periode kan fordobles, hvis man har noget at forbinde sig selv med. I det tilfælde har man ikke 5, men 10 minutter, før man forbløder. Inden for forblødningsperioden skal man have magisk healing for ikke at dø. Magisk healing kan være præstens magiske kræfter, eller en magisk drik. Får man 1 LP eller mere tilbage, forbløder man ikke længere. Nu kan man få LP tilbage igennem evner eller andre ikke magiske drikke. Man healer ikke selv sine sår i spillet. Eneste undtagelse fra dette er, at man starter hvert scenarie med fuld LP. Hvis man dør i spillet, kan man ikke længere spille sin karakter og skal lave en ny. Hvis man regner med at blive genoplivet af en præst, må man selvfølgelig godt vente med at lave en karakter, men indtil karakteren er genoplivet er man offgame og kan ikke påvirke spillet.

Nådestød og bøddel:

Hvis en karakter er hjælpeløs (læs mere under tilstanden hjælpeløs tidligere i spiller håndbogen) kan denne slås ihjel med et simpelt snit med et våben, hvorefter der siges nådestød. Sker det på denne måde, dør man på stedet og forbløder ikke.

Snigmord ved passiv:

Enhver kan, hvis de ligger et våben til halsen på en person, der starter som hjælpeløs (læs mere under tilstanden hjælpeløs tidligere i spiller håndbogen), lave passiv. Dvs. at personen skal følge med karakteren. Hvis denne ikke gør dette, gennemføres der et snigmord selvom man ikke har evnen og man dør ligesom ovenstående beskrevet under Nådestød (Husk at sige nådestød for en sikkerhedsskyld). Et alternativ til snigmordet kan være man siger bonk i stedet for nådestød, så er man blot slået ud og bevidstløs i 5 minutter. Evnen undvige angreb kan bruges her, men personen er stadig fanget og man kan således prøve igen.

Rustning:

Når du tager en rustning på, vil du få ekstra beskyttelse i form af RP. (Rustnings Point) Disse tæller som ekstra LP, med den forskel, at det altid er dem, du mister først og de er væk resten af kampen. Når kampen slutter og du har tid til at tage din rustning af og klargøre den igen, vil din rustning få sine RP tilbage igen. Ved arm og ben beskyttelse skal det som minimum fylde 50% af delen, f.eks. hele overarmen eller hele underarmen på begge arme, eller hele den ene arm.

Vigtigt: Vær opmærksom på at dine RP tæller kun som LP når du får skade, ikke hvis dine LP drænes, som f.eks. en vampyr der drikker blod, eller LP du ofre for Mana.

Vigtigt: Vær opmærksom på at hvis du rammes af et våben med gift og våbnet ikke går igennem din rustning så virker giften ikke. Hvis bare noget af skaden går igennem bliver du forgiftet.

Vigtigt: Vær opmærksom på at hvis du har rustning eller hjelm der beskytter nakken kan du ikke snigmyrdes.

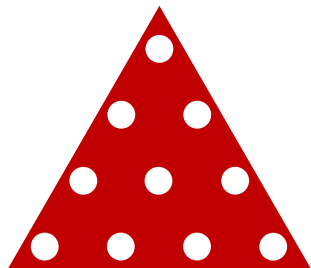
RP Udregning

Kropsdel	Læder	Ring	Plade
Torso	2 RP	4 RP	6 RP
Hjelm	1 RP	2 RP	3 RP
Arm	1 RP	2 RP	3 RP
Ben	1 RP	2 RP	3 RP
Total	5 RP	10 RP	15 RP

Livsanskuelse:

Din karakters livsanskuelse er ikke kun de gerninger, denne gør, det er mere en filosofi for alt, hvad karakteren er og

mener. Langt de fleste karakterer vil ligge midt imellem de 3 yderpunkter i livsanskuelsen. Disse er God, Ond og Neutral. Se dem som en trekant, hvor disse 3 yderpunkter udgør spidserne. Jo mere du bevæger dig mod en af spidserne, jo mindre plads vil du have at agere på. Kort sagt, jo nærmere du når et yderpunkt, jo mere fastlåst er du i, hvordan din karakter kan reagere.



Din karakters livsanskuelse er ikke kun de gerninger, denne gør, det er mere en filosofi for alt, hvad karakteren er og mener. Langt de fleste karakterer vil ligge midt imellem de 3 yderpunkter i livsanskuelsen. Disse er God, Ond og Neutral. Se dem som en trekant, hvor disse 3 yderpunkter udgør spidserne. Jo mere du bevæger dig mod en af spidserne, jo mindre plads vil du have at agere på. Kort sagt, jo nærmere du når et yderpunkt, jo mere fastlåst er du i, hvordan din karakter kan reagere.

Midt i mellem:

95% af alle karaktere er hverken god, ond eller neutral, men ligger midt i mellem. Vi kæmper måske for at være gode, men vi er menneskelige og fejler ofte. Nogle gange glemmer vi andre og ser kun os selv. Nogle gange vil vi ikke se andre, men selv sove os og glemme andre omkring os. Vi er ikke onde af natur, eller ligeglade med andre, vi er blot ikke i stand til at være et yderpunkt. Hverken det ypperste gode, onde eller neutrale.

God:

God er et yderpunkt i livsanskuelsens trekant. Det betyder, at du som god skal spille efter nogle meget strikse regler. En god person skal altid forsøge at hjælpe andre og være parat til at dø for at redde andre. En god person må ikke være grådig og forlange belønning. En god person vil angre sine synder, og altid føle skam, hvis man slår et levende væsen ihjel. (Andre med livsanskuelsen Ond tæller ikke her.)

Neutral:

Neutral er et yderpunkt i livsanskuelsens trekant. Det betyder, at du som neutral skal spille efter nogle meget strikse regler. En neutral person holder ikke noget andet væsen højere end balancen, det totale neutrale punkt. Denne vil søge dette med alle midler muligt, og fjerne alle, der står i vejen for balancen, om disse er onde eller god, spiller ingen rolle. Hvis neutraliteten kræver et offer, må det gives, også selvom det er personen selv.

Ond:

Ond er et yderpunkt i livsanskuelsens trekant. Det betyder, at du som ond skal spille efter nogle meget strikse regler. En ond person holder ikke noget andet væsen højere end sig selv og liv har ingen betydning for denne. En ond person vil forsøge at opnå sine mål og hvis noget står i vejen, fjerne det. En ond person vil ikke føle kærlighed, medfølelse eller forståelse. Personen kan simulere de nævnte følelser, men de vil altid være i kontrol og være baseret på lyster.

Bygninger:

En bygning er som regel repræsenteret ved et telt eller anden form for indhegning. Fælles for dem alle er, at hver bygning bør have en bygningsseddel vedhæftet, der fortæller, hvad det er for en bygning, hvordan den ser ud, hvilken lås der er på, hvor lang tid det tager at slå døren ind med en rambuk og hvor lang tid det tager at brænde bygningen. Se nedenfor hvilke bygninger der kan bygges. Alle bygninger er inkl. en trædør. Prisen for en bygning aftales med en handelsmand. Kontakt den handelsansvarlige for mere info.

Hus/Butik/Gård/Kro:

Der er ikke noget specielt at nævne om disse bygninger ud over de giver tag over hovedet og man kan drive virksomhed

fra dem.

Bibliotek/Tempel:

Disse bygninger giver ud over muligheden for at studere magi og tilbede sin gud også følgende regeltekniske bonus: Når du mediterer, får du 10 Mana ekstra pr. meditations cyklus. Disse bonusser gælder kun dem, som er tilknyttet den pågældende bygning og kun så længe, man er inden for 10 meter af bygningen.

Borg:

En borg giver, ud over mulighed for at forskanse sig selv, følgende regeltekniske bonus: Når man forsvarer sin borg, har man 2 ekstra LP og hvis man har rustning på, har man også 2 ekstra RP. Disse bonusser gælder kun dem, som er tilknyttet den pågældende bygning og kun så længe, man er inden for 10 meter af bygningen.

Samlet bebyggelse:

Har man flere forskellige bygninger, f.eks. et tempel og et bibliotek i sin borg, tæller bonusserne for alle bygningerne samlet. Dvs. man vil også få 2 ekstra LP mm. i templet eller biblioteket. Meditations bonussen vil aldrig blive lagt sammen da det kun er spirituelle der får den i templer og magikyndige der får i biblioteker.

At brænde bygninger:

For at brænde en bygning, skal man først have adgang til den. Dette kan gøres enten ved at låse døren op, dirke den op eller slå den op med en rambuk. Når dette er sket, skal man tænde ild til bygningen ved at stå inde i den i 5 min., hvor man rollespiller, at man tænder ild til bygningen. I den tid kan man overfaldes og ildspåsættelsen stoppes. Herefter stiller man sig ved bygningen offgame og råber ild ild ild i det antal minutter, der står ved ildspåsættelse på bygningen. Hvis der ikke står noget eller der ikke er et bygningspapir tager det 10 minutter. I denne tid kan bygningen reddes delvist ved at rollespille, at man slukker ilden. Husk ildspåsætteren står der offgame, så man kan ikke ingame reagere på denne. (Det er også tilladt at bede en anden om at råbe ild ild ild) Efter dette er det for sent at redde bygningen og denne er udbrændt. Hvis bygningen består af flere telte (bygninger), skal der sættes ild til hver enkelt bygning separat.

Ildspåsættelse:

Bygning	Tid
Hus/Butik:	10 minutter
Gård/Kro:	15 minutter
Bibliotek/Tempel:	15 minutter
Borg:	20 minutter

Bryde en dør op med en rambuk:

Hvis man ikke på andre måder kan komme ind i en bygning, kan man altid slå døren ind med en rambuk. Forsøger man dette, skal man have en rambuk (dette kan godt være en stamme fra skoven). For at slå en dør ind skal man være min. 4 personer, der alle holder ved rambukken. Man skal stå og slå på porten i et antal minutter svarende til, hvad der står på bygningen. Hvis der ikke står noget eller der ikke er et bygningspapir så tager det 5 minutter at slå døren ind.

Slå dør ind:

Døre	Tid
Træ	5 minutter
Jernbeslået	10 minutter
Jern	15 minutter

Lytning ved bygninger:

Man kan ikke lytte ved bygninger med mindre man har en evne til dette. Man kan lytte hvis det er et telt. Forskellen på telte og huse kan ses på bygningsarket som alle huse skal have hængende synligt. Man kan selvfølgelig lytte hvis døren til bygningen er åben, men vær opmærksom på en bygning kan have flere rum som er aflukket med andre døre.

Ingame/offgame ting i bygninger:

En hver bygning skal have et bygningsark i en plastiklomme hængende ved indgangen. Ud over arket skal alle enheder, der befinder sig i bygningen ligges heri (Stenenheder, træenheder mm.). Det er spilleres eget ansvar at have en plastiklomme og udskrevet bygningsarket. Man kan under ingen omstændigheder stjæle enheder, da man ikke kan transportere dem fysisk uden at blive opdaget. Alt i en ingame bygning skal opdeles således at alle offgame genstande mm. placeres i tasker, kasser mm. med et synligt offgame skilt på. Alt andet er ingame og man må gennemrode dette. Husk på, at du er erstatnings ansvarlig, hvis du ødelægger nogens ting. Hvis du vælger at stjæle noget, der en spillers, skal du finde spilleren og sige, at du har stjålet det. Du må under ingen omstændigheder tage noget, der ikke er dit, selvom du har stjålet det ingame.

Maskering ingame:

Har man ikke har evnen maskering, kan man ikke maskere sig ingame. Man kan godt tage andet tøj på, men med mindre ens ansigt er skjult, kan man ikke maskere sig, så andre tror, man er en anden. Tænk derfor over ikke at skifte for meget tøj, da det kan forvirre folk. Hvis du skifter tøj ingame så sig til andre, at du stadig er den samme. Hvis man har evnen til at maskere sig ingame, skal andre rollespille på, at der jo findes mange personer, der rejser igennem, så man kan ikke bruge udelukkelsesmetoden til at finde ud af, hvem det er. Man kan derfor ikke afsløre vedkommende andet ved at betragte denne og håbe denne laver en fejl. Hvis man kender en person godt (her tænkes nær familie, rigtig god ven ol.), kan man se igennem en maskering hvis man integrere med personen i mere end 30 min. (Dette skal være ud i et, afbrydes man, af mere end andre snakker til dig og den maskerede, skal man starte forfra) Hvis man har evnen genkende maskering vil man dog se igennem maskeringsevnen, se mere under evnen.

At søge en person/visitering:

Da det kan være meget krænkende for nogen at blive gennemsoget, er der en regel for dette. Hvis man vil gennemsoge en person, skal man lægge hånden på den person som man vil undersøge og sige "søgning af person" eller "visitering". Denne skal så vise, hvad der er gemt på personen og udlevere alle tasker og punge på personen. Tasker, punge mm. søges som man normalt ville gøre. Husk der kan være evner, der påvirker dette.

Kærlighed, elskov og voldtægt:

Nej dette er ikke et erotisk rollespil. Når det er sagt, så kan man godt have behov for at spille kærester, forelsket, par mm. Hvordan man spiller dette, skal aftales med partneren i spillet, men vær opmærksom på ikke at fornærme eller træde for tæt på andres grænser også dem som ser på. Der må under ingen omstændigheder foregå ægte samleje. Hvis din karakter vil voldtage en anden karakter, skal du overveje dette grundigt. Er det nødvendigt? hvad vil du/i få ud af det osv. Kontakt evt. den spiller, det skal gå ud over offgame inden, så i kan få spillet på plads. Voldtægt kan lyde som noget sjovt rollespil, men det kan være utroligt ødelæggende for spillet og for en spiller, så tænk jer godt om inden i gør dette.

Handel:

Næsten alt handel i spillet foregår mellem spillerne. Man skal ikke have specielle evner for at handle med sine ting, men nogle evner forbedrer dine chancer, for at vide, hvad du kan sælge dine varer for. Der er enkelte handelsevner, der giver mulighed for at handle uden for spillet. Dette kan enten være at sælge ud af spillet eller købe ting uden for spillet. Det er kun folk med disse specielle evner, der har kontakten til at handle på denne måde. Da dette er et fantasyunivers, så foregår det meste af handlen med mønter og sedler. Mønterne i spillet er kobber, sølv og guld mønter, men i verdenen findes der ud over det platin mønter. De fleste handelshuse udsteder derudover værdipapirer, som er mange mønter værd. Kig på nedenstående omregning, hvis du er i tvivl.

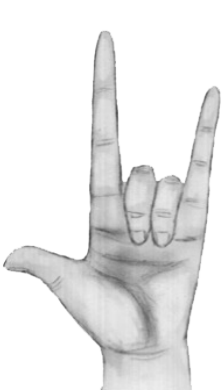
Der går 10 kobbermønter på 1 sølvmønt og 10 sølvmønter på 1 guldmønt og 10 guldmønter på en platinmønt. Værdipapirer er det værd der står på dem.

Vigtigt: Mønter og værdipapirer kan IKKE forfalskes.

Sprog:

I Panatria findes der forskellige sprog. For at vise, at man taler et andet sprog, bruger man et håndtegn som vist nedenfor. Det pågældende håndtegn viser, Hvilket sprog man taler. Man bruger ikke håndtegn for fællessproget, som de fleste taler. Sprogene er opdelt efter, hvor nemt det er at lære dem. Åben adgang, betyder, at alle kan lære dem, Kontrolleret adgang betyder at man skal lære sproget af en, der kan sproget i spillet. Lukket adgang kan man ikke få adgang til, med mindre du lærer det af en person i spillet og får det godkendt af en arrangør.

Håndtegn for sprog:

				
Ataarisk	Draconiansk	Kaos sprog	Druidisk	Dæmoniansk

Tilgængelige sprog:

Åben	Kontrolleret	Lukket
Fællessproget	Ataarisk	Druidisk
	Draconiansk	Dæmoniansk
	Kaos sprog	

Universelle håndtegn:

Der findes nogle universale håndtegn som betyder forskellige ting.

Offgame	En knyttet hånd på hovedet
Gemt	To flade hænder på hovedet
Usynlig	En flad hånd på hovedet

Universelle båndtegn:

Derudover kan man have et farvet bånd omkring hovedet.

Et blåt bånd	Personen er offgame, bæres som regel af plotmestre
--------------	--

Et gult bånd	Personen ser anderledes ud, det kan f.eks. være en illusion
Et hvidt bånd	Personen ligner sig selv, bare i en gennemsigtig hvid spøgelsesform

Universelle plot farver:

Der kan hænge plot ting i spillet, ved dem hænger der et stykke papir, der forklarer, hvad det er man kan se og hvordan det fungerer. Den er udfyldt med en beskrivende tekst og en regelteknisk tekst. Papirets farve er afgørende for, hvordan du skal forholde dig til det.

Papir med rød kant	Du SKAL, så snart du ser det, gå hen og læse, hvad der står, for enten påvirkes du af den eller også kan du ikke undgå at se, hvad der sker.
Hvidt papir	Du bestemmer selv, om du vil udforske, hvad der står, men generelt er det altid en god idé at gøre det.

Urter og magiske drikke:

I spillet findes mange muligheder for at anskaffe sig urter afkog og magiske drikke, som kan hjælpe en i kamp eller i andre situationer. Når du får fat i en sådan, skal du have den lille seddel, der ingame fortæller, at du har den pågældende drik. Du skal selv sørge for en lille flaske eller lign. med et drikbart indhold. Hvis du ønsker at få virkningen af drikken, skal du fysisk drikke væsken fra din lille flaske. Dette kan måske være svært at gøre, men det ville det også være i virkeligheden. Du får ikke effekten, før du har drukket væsken. Hvis du spiller på effekter, du har fået fra drikke uden fysisk at have drukket fra flasken, der repræsenterer drikken, vil det blive set som snyd.

Vigtigt: En urt holder kun til det scenarie den er blandet. De kan altså ikke gemmes fra scenarie til scenarie.

Sygdomme:

I spillet findes der en række sygdomme. Disse er delt ind i to store grupper. Normale sygdomme og Magiske sygdomme. Forskellen på de to slags sygdomme er, at normale sygdomme kan kureres med professionsevnen (lægehjælp) mens magiske sygdomme kun kan kureres ved at få fat i helt specielle ingredienser. For at viden om, hvordan man kurerer de forskellige magiske sygdomme, skal man have kurerer magiske sygdomme evnen. Man kan ikke kurerer hverken normale sygdomme eller magiske sygdomme uden at have evnerne. Selvom man har set det gjort og kender ingredienserne til kuren er hver person syg på deres unikke måde og derfor kræver det viden om at kurerer og behandle sygdomme. Den viden har man kun hvis man har købt evnen profession (lægehjælp) og hvis det er en magisk sygdom, evnen Kurerer magiske sygdomme.

Gift:

I spillet findes der en række gifte, disse kan smøres på våben eller hældes i andres drikke. Hvis man har smurt det på et våben, så vil gifte kun have effekt på den første man rammer med sit våben. Desuden vil gifte fordampe i løbet af en halv times spil, hvis den ikke er brugt. Hvis man rammer andre med sit våben med gift, skal man kort forklare, hvad giften gør, ligesom hvis våbnet havde været magisk.

Hvis man hælder gift i en anden persons drink, skal man hælde en smule vand fra en lille flaske i glasset. Det behøver ikke være andet end nogle dråber, men det skal gøres, så andre kan opdage det. Når man har gjort dette, skal man enten vente til personen har drukket drikken og så offgame give ham sedlen på, hvilken gift det er, eller man kan overtale en anden til at gøre det for en. Lige meget hvilken måde man vælger at gøre det på, sker dette offgame. Det er kun folk med giftkundskab, der kan bruge gifte. Man kan altså ikke købe en gift på flaske og hælde i en anden persons glas eller bruge et våben der er gift på, uden at have giftkundskab eller i nogle tilfælde evnen Håndtere gifte.

Vigtigt: Vær opmærksom på at hvis du rammer en med dit våben med gift og våbnet ikke går igennem dennes rustning så virker giften ikke, og giften er brugt da den tværes ud på rustningen. Hvis bare noget af skaden går igennem bliver vedkommende forgiftet.

Vigtigt: En gift holder kun til det scenarie den er blandet. De kan altså ikke gemmes fra scenarie til scenarie.

Vigtigt: man kan IKKE tvinge en gift i nogen med mindre de er hjælpeløs.

Vigtigt: man kan IKKE påvirkes af mere end 1 gift af gangen.

Helte og det orange bånd:

I Panatria kan man vælge at spille helt men man kan også spille en ganske normal borger, regelteknisk kaldet "De normale". Panatria er et fantasy verden med mange store helte plots og væsner der både vil det gode og det onde. I den forbindelse kan det ikke undgås at der pludselig står et ondt plot væsen i byen og ønsker at dræbe alle. I den situation vil det for langt det fleste være smartes at finde den nærmeste busk at gemme sig under. Det er dog ikke ensbetydende med at det onde væsen ikke vil trampe buske og dig flad fordi den er sur. I den situation har man, hvis man spiller en af "De normale", en fordel. Hvis man ønsker at være helt uden for helte plots og ikke ønsker at gå på eventyr. Man kan vælge at bære et orange bånd om håndleddet eller på armen. Dette vil offgame fortælle plot karaktererne at du ikke er værdi at spille tid på og den hellere skal finde nogle andre at banke.

Selvom dette virker oprigtigt smart, er der selvfølgelig også dårlige sider ved dette. Når man har valgt at bære det orange bånd, må man heller ikke blande sig i de store helt plots, eller bære/beskytte magiske ting, plot genstande mm. Sker dette skal man straks fjerne sit orange bånd og må ikke tage det på mere før det helteplot man deltog i, er slut. Dog skal man som minimum tage båndet af indtil scenariet er slut.

Fælder:

Fælder findes i 3 niveauer. Niveau 1: Fysiske fælder, niveau 2: Mindre magiske fælder, niveau 3: Større magiske fælder. Fælles for alle fælderne er at de ikke kan opdages uden man har evnen i det rigtige niveau. Med mindre andet står skrevet kan man ikke komme forbi en fælde, uden de relevante evner. Hvis der er en fælde, skal denne beskrives og beskrivelsen skal findes synligt når man åbner den ting som er beskyttet, huske denne seddel er offgame information.

Niveau 1: Fysiske fælder

Der skal ligge en synlig seddel med beskrivelsen af fælden samt relevante ting der er en del af fælden (se neden for). Hvis man gerne vil have en effekt der ikke er beskrevet her, skal den godkendes af en arrangør først. Hvis man kender hemmeligheden bag fælden og hvordan denne er lavet, kan man komme forbi fælden. Som udgangspunkt kan kun den som laver fælden viden hvordan med mindre denne har lært det til andre, det kunne f.eks. være den person som har købt fælden. Man kan ikke lære at komme forbi en fælde ved at se en anden gøre dette, kun ved at få fortalt hvordan af en anden der kender hemmeligheden bag fælden, kan man lære dette.

Følgende effekter kan ske ved en fælde:

- En klokke kan ringe i 10 sek. (Husk en klokke man kan ringe med)
- Man bliver holdt fast (Husk en kæde, reb eller lign man kan sidde fast i)
- Man kan blive ramt af en gift (Der skal ligge en seddel med forklaring af giften)

Niveau 2-3: Mindre og større magiske fælder

Disse fælder er magiske og stammer fra en magi. Der skal ligge en seddel der forklare effekten. Med mindre andet er beskrevet under besværgelsen kan den som kaster magien selv komme forbi sin fælde. Dette kan på ingen måde læres til andre hvordan man kommer forbi en magisk fælde. Hvis der er uoverensstemmelser mellem besværgelsen der har skabt fælden og denne beskrivelse skal man altid gå efter hvad der står under beskrivelsen af fælden i besværgelsen.

Karakter udvikling:

Følgende skema fortæller, hvordan din karakter udvikler sig over tid. Du starter med 20 EP til første scenarie. Derefter får du 4 EP indtil du har spillet i alt 8 scenarier. Herefter får du 2 EP per scenarie. For at vide, hvor mange EP din karakter har, skal du blot finde antallet af scenarier din karakter har deltaget i tabellen nedenunder og finde EP tallet ud for dette. Et 24 timers scenarie tæller 1 Scenarie mens et 42 timers tæller 2 scenarier. Husk du kan få ekstra EP ved at tilmelde dig online mindst en uge før scenariet. De EP du har tjent, vil også automatisk blive udregnet på din karakter når du opretter denne online på ThyRFs hjemmeside.

EP pr. scenarie:

Scenarier:	EP:
1 scenarie	24
2 scenarier	28
3 scenarier	32
4 scenarier	36
5 scenarier	40
6 scenarier	44
7 scenarier	48
8 scenarier	52
9 scenarier	54
10 scenarier	56
Efterfølgende	+2 EP

Lav en karakter:

Når du skal lave en karakter, skal du starte med at finde ud af, hvilken race du vil spille. Kig i kapitel 2 for at læse om racerne. Herefter skal du finde ud af, hvilken Klasse du vil spille. Kig i kapitel 3 for at læse om klasserne. Når de to ting er på plads, kan du begynde at udfylde karakterarket bag i spiller håndbogen. Du starter med 4 LP og 20 EP og 20 Mana (Husk du starter kun med Mana hvis du er magikaster). Du har kun RP, hvis du har rustning på og har evnen til at bruge rustninger. Hvilke våben og rustninger samt meget andet, du kan bruge, kig i evne listen under den klasse, du har valgt, se mere i kapitel 4 omkring evnerne. Så skal du vælge en livsanskuelse for din karakter på karakterarket. Læs mere tidligere i dette kapitel om livsanskuelse. Til sidst skal du købe evner og udfylde de sidste informationer på karakterarket, med navn til din karakter mm.

Kort fortalt:

1. Valg race, se mere i kapitel 2 om racer
2. Vælg klasse, se mere i kapitel 3 om klasser
3. Udfyld start information på karakterarket.
4. Vælg livsanskuelse, se mere tidligere i dette kapitel om livsanskuelse
5. Vælg evner, se mere i kapitel 4 om evner
6. Evt. vælg besværgelser, se mere i kapitel 5 om magi

Online oprettelse af karakter:

Karakterer skal laves på [www.panatria.dk](https://www.panatria.dk/login.aspx target=_blank) ved at logge ind.

Den bruger du skal benytte er den samme som du bruger på thyrf.dk hvis du ikke har en bruger kan den oprettes på [www.thyrf.dk](https://www.thyrf.dk/login.aspx target=_blank)

Når du er logget ind så skal du gå via menuen: Bruger > Opret karakter, for at oprette en karakter.

Racer:

I dette kapitel præsenteres de forskellige racer, du kan spille i Panatria. Dette er kun et lille udsnit af de racer, som eksisterer i Panatrias mangfoldige verden. Det er vigtigt at være opmærksom på, at der ikke findes en menneskerace i Panatria, men i stedet flere racer som minder om mennesker. Hvis der står beskrevet under racen, at de ligner mennesker, skal det derfor tages som en forklaring til dig, så du kan forestille dig dem.

Spiller adgang:

Under hver race er der et punkt, der hedder spiller adgang. Hvis der her står åben, betyder det, at racen frit kan vælges. Hvis der står Kontrolleret, betyder det at man skal have lov af en arrangør, for at spille den pågældende race. Hvis der står Lukket, er det en race der ikke normalt er muligt at spille. De sidste racer er med i regelsættet, fordi de er kendte og spillerne burde have en mulighed for at genkende dem i spillet.

Forstå racer:

	Øverst står navnet på racen. Navnet efter skråstregen er racens navn i flertal. Efter navnet står der om racen er en åben/kontrolleret eller lukket race. Læs mere ovenstående under spiller adgang.
Voksenalder/max	Dette er årstal for, hvornår racen anses for at være voksen og hvor længe den lever.
Sprog	Hvis racen har sit eget sprog, står det her. Hvis der står "Fælles sprog" taler racen fælles sproget.
Særlige egenskaber	Her står forklaret, hvad racens specielle egenskab er. Denne egenskab må man spille på ingame, men med mindre evnen er tilgængelig i evne listen, er dette kun noget, man kan spille på og som ikke har en regelteknisk fordel.
Udseende	Her er forklaret, hvordan racen normalvis ser ud. Hvis man gerne vil spille en race, må man selvfølgelig digte frit over, hvad der står her. Husk dog på at grunden til vi har racer, er, at de er forskellige - også af udseende. Så prøv at finde en måde, du kan ligne dem på og samtidig være unik.
Påklædning:	Som ovenstående er dette, hvordan racen normalt vis klæder sig. Du må selvfølgelig være kreativ. Husk igen på, at det er sjovest med forskellighed, så prøv at se, om du ikke kan lave et kostume, der har lighedstræk med beskrivelsen.
Personlighedstræk	Dette er en kort liste med personlighedstræk for racen. Prøv at overveje, hvordan du kan spille en til flere af disse personlighedstræk ind i din karakter.
Historie	Her er racens historie fortalt i korte træk.
Kultur	Her er racens kultur fortalt i korte træk.

Hykarie / Hykarier (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 200

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Hykarier ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende hud, lysende øjne eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. Nogle Hykarier føler gennem deres ophav en trang til at klæde sig i lyse farver, men dette er intet krav.

Personlighedstræk: Forvirrede, Dybtliggende trang til at være gode, rolige opmærksomme, indsigtsfulde, kloge

Historie:

En Hykarie er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere der gennem tiden opstod af det gode fik navnet Hykarier som betyder "Lysets sang"

Kultur:

Medmindre en Hykarie er født til at gøre noget bestemt er det sjældent at den enkelte ved, at den er Hykarie. Flere Hykarier bliver skabt i kærlighed mellem en tjener af det gode og et menneske og i særligt tilfælde med bevidstheden om at Hykarien skal spille en særlig rolle i skæbnens tæppe og derfor har et mål eller en opgave, som den er født til. Hykarier vokser som regel op blandt andre racer i den kultur som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Hykarien, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellig kriger – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. Nogle Hykarier vier deres liv til at hjælpe, hvor de kan for at leve op til det krav, de stiller til sig selv og som ligger latent i deres blod, men andre bliver bitre over at være blevet efterladt og vender sig i stedet imod deres ophav. Enkelte steder i Panatria lever Hykarier sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

Ilishin / Ilishinere (Åben for alle)

Voksenalder/max: 100 / 500

Sprog: Fælles sprog

**Særlige
egenskaber:** Ingen

Udseende: Ilishinere ligner andre mennesker men har træk fra det element de er født til. Det kan være hudfarven der matcher elementet eller streger i huden. Nogen gang kan deres øjne også afspejle deres element ved at regnbuehinden glæder i elementets farve.

Påklædning: Klæder sig gerne i "naturlige" farver – kan især godt lide farver indenfor deres eget element.

Personlighedstræk: stolte, nysgerrige, stærke, modige, drømmende, søgende, flyvske

Historie:

Ilishins var oprindeligt 4 separate folkeslag. De fire første, der blev skabt af de fire element gudinder, da de begyndte at fylde Panatria med skabninger for at glæde Panaterion. De skabte hvert et folk i deres eget billede, men i de mange mange år, der siden er gået, har disse fire oprindelige folkeslag blandet sig til ét og taget fællesnavnet Ilishin som betyder "De dansende". I begyndelsen tjente Ilishin gudinderne ved at gå til hånd i de opgaver, som de fire fandt nødvendige og de fik i den forbindelse adgang til forskellige magiske egenskaber. Hurtigt blev det dog tydeligt, at Ilishin folket var for selvstændige og ivrige til blot at agere tjenere og de fik lov at leve frit. Det var dén gave gudinderne gav deres første "børn". Ilishins gør sig godt i enhver social kreds og man kan derfor finde dem både i kongeslægter og som almindelige bønder.

Kultur:

Ilishin lever alle steder i Panatria og blander sig gerne med andre racer, hvis de føler, de har noget tilfælles med dem. De lever i bjerge, skove, på stepper, i byer og nogle endda under vandet. Den tætte kontakt, de har til elementerne gør, at de forholdsvis let tilretter sig efter deres leveforhold og får det bedste ud af naturen omkring dem. De lever i enklaver omkring et råd bestående af fire Ilishins. Det er en tradition, der spores tilbage til de fire gudinder, der skabte dem. Rådet er den øverste instans blandt Ilishins og selvom rådets beslutning er absolut og ikke til diskussion, får den enkelte Ilishin ret stor frihed til at træffe personlige beslutninger uden indblanding fra de øverste. I den enkelte familie er moderen den største autoritet. Hun er den, der giver liv og derfor familiens mest centrale person. Det er ikke fordi Ilishins lever i et fuldt ud matriarkalsk samfund, men der ligger en latent respekt for evnen til at skabe nyt liv. Netop derfor er Ilishins med helende evner særligt beundrede og respekterede, da det er et tegn på, at de er velsignede af gudinderne selv. Ilishins er ligeledes kendt for deres fabelagtige evner indenfor dans og musik. Alt efter, hvor de er født, er dansen og musikken ofte den mest brugte måde at udtrykke følelser på, selvom mange Ilishin også er både digtere og fantastiske kunstnere. Det siges, at i dansen kan en Ilishin nå til selve kernen af livet selv og meget fokuserede Ilishins søger den ypperste kontakt og ekstase netop gennem dansen og musikken. Man skal dog ikke fejlagtigt tro at Ilishins så kun er fredelskende dansere, for deres "dans" bliver ofte overført til kamp, hvor de er formidable krigere, der i særdeleshed er kendt for at benytte sig af et kortsværd i hver hånd.

Kisik / Kisikanere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 13 / 110

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: God overlevelses instinkt.

Udseende: Kisikanernes blod kan vise sig på forskellige måder. Da deres skaber havde en forkærlighed for kattedyr er træk som knurhår, haler, spidse tænder og forlængede negle ofte at se blandt Kisikanere. Nogle af dem vælger at skjule disse træk og fjerne eventuelle spor af deres fortid, mens andre vælger at bære deres træk med stor stolthed. Det er dog sjældent, at man ser Kisikanere, der er mere dyriske end menneskelige. Det er som om, det blot er et strejf af dyret, der forbliver i dem. De har fuldt ud talens og tankens kraft som alle andre tænkssomme racer, selvom deres tilblivelse er ganske særlig.

Påklædning: Kisikanere klæder sig, hvordan end man ellers klæder sig der, hvor de lever. De er gode til at tilpasse og vil ofte vælge at klæde sig som er standart i området, også selvom de kommer til et ganske nyt område.

Personlighedstræk: Kisikanerne har lige så varierede personligheder, som der er kisikanere. De er ikke bundet af et særligt fællestræk, da de er efterkommere af en masse forskellige slags dyr med forskellige karakteristika.

Historie:

Da de 4 søstre havde skabt liv i Panatria, blev en gud skabt til at lære de mange umælende dyr at leve i Panatrias natur, at jage og at udnytte hver deres egenskab. Denne gudinde levede en tid som hvert enkelt dyr, for at lære hver dyreform at kende og forstå, hvordan dyret sansede verden omkring sig. Hver gang hun havde levet en tid som dyr og igen tog sin oprindelige form, havde hun skænket sin dyriske kærlighed til et af de væsner, hun levede som, idet hun næsten forglemte sig selv. Af frygt for, hvad Panaterion og de 4 søstre ville sige til de børn, hun bar – blandinger af gud og dyr, fødte hun sine børn i skjul i en mægtig lund, i en hule og lod dem vokse op der, inden hun igen måtte forlade dem for at tage form efter et nyt dyr. Som tiden gik – hurtigt for en gud, men langsomt for en dødelig, lærte hendes børn at leve som et folk og begå sig, som de bedst kunne. De var blevet skænket deres mors evne til tanke, men havde delvis bevaret dyrets instinkt og evne til at tilpasse sig og overleve. Hver gang gudinden vendte tilbage blev nye børn føjet til hendes flok og snart var lunden og hulen blevet for lille og de begyndte at vandre frit overalt i Panatria. Da de andre guder blev opmærksomme på, hvad der var sket havde Kisikanerne delt sig og levede som en del af Panatrias øvrige folk. Deres mor og andre guder gik i forbøn for dem ved de 4 søstre og Kisikanerne fik lov at forblive.

Kultur:

Den Kisikanske kultur beror sig meget på følelse, intuition og instinkt. Visse Kisikanere ynder at lave ritualer, hvor de søger tilbage til dyret i dem, fordi de mener at dette dyr er deres beskytter og at det vil lede dem på deres vej gennem livet. De fokuserer ikke på et bestemt område eller en bestemt måde at leve på, men er i stedet meget dygtige til at tilpasse sig bedst muligt for at overleve. Nogle Kisikanere vender sig til det blodige vildskab, der findes i dem – som vilde lejesvende, mens andre søger den spirituelle del af deres blod. Kisikanerne siges at være så mangfoldige som dyrene i Panatria og af samme grund er de også blevet et af de største og mest indflydelsesrige folkefærd i Panatria.

Phalatin / Phalatinere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Gode til at få noget ekstra ud af jorden omkring sig.

Udseende: Robuste og oftest lidt grovere pga. deres vilje til at knokle hårdt i marken trods vejr og vind.

Påklædning: Deres klæder er ofte simple, da de ikke særligt ofte stræber efter fine klæder, guld eller magt, men finder en vis tilfredshed i at være sig selv og klæde sig, som det hører sig i det område de vokser op. Dette er dog ikke ensbetydende med at en Phalatin altid holder sig tilbage. Der er også historier om Phalatinere, der bliver konger eller som lever deres liv som helte – men dette er oftest fordi, de finder en tilfredshed i at udfylde den rolle, de har fået.

Personlighedstræk: En Phalatin søger at finde sin indre tilfredshed og leve i overensstemmelse med sine traditioner og sine egne moralske overbevisninger. Hvis en Phalatin ikke lever i fred med sig selv, kan han eller hun blive meget frustreret og kaste sig ud i en livslang søgen, for at finde netop sin plads i livet – Hellere at være på evig jagt, end at forfalde til et liv, hvor man er uærlig overfor sig selv. Phalatinerne er kendt for at være meget trofaste og kærlige overfor dem, de stoler på og elsker, men de kan også let blive melankolske og deprimerede, hvis de bliver svigtede.

Historie:

Da alle racer var nye i Panatria og alle forsøgte at finde sig til rette på den jord Panaterion havde skænket dem som gave, velsignet af guderne, fordi de var deres børn, var der nogle få i hvem mørket havde større magt end i andre. Snart begyndte racernes forskellighed at stå imellem dem og de begyndte at yppe kiv og strides. De blev forvirrede over, hvad deres plads var i verdens orden og stræbte efter magt og indflydelse – rakte efter guderne. Der var dog flere for hvem kampen og ufreden bragte sorg og de søgte i stedet sandheden i at stå sammen, at dyrke jorden og udforske de mange rigdomme Panatria kunne tilbyde dem. De startede ud som mange forskellige racer, men deres vilje til hårdt arbejde, til at tænke simpelt og til at finde fred og lykke i at dyrke jorden og gøre sig fortjent til deres liv, gav dem behovet for at læne sig op ad hinanden og som tiden gik gled de sammen og blev til ét stort og somregel fredeligt folkefærd kaldet Phalatinere.

Kultur:

Phalatinerne søger freden i det små. De har ikke et stort behov for vilde eventyr, selvom visse af dem ikke kan undgå at ende i nogle. Deres fortællinger handler om visdommen i naturen, Hvordan man kan finde sig selv gennem hårdt arbejde og hvad man kan lære af at se på den verden, der udfolder sig omkring en. Deres kultur har spredt sig over store dele af Panatria – til alle egne, hvor de kan få lov til at dyrke jorden, mine, jage – i det hele taget leve et simpelt liv i egne de kender. Kun når ufred eller forandring truer, bliver en Phalatin rystet og usikker. De fleste bønder, skovhuggere, minere og arbejdere i Panatria, der er tilfredse med deres rolle i livet, har Phalatinerblood i årene og i denne kultur hersker konservatismen. Dog er det ikke ensbetydende med at Phalatinere er ens over hele Panatria, da hver hjemegn har fået sine egne traditioner og skikke som Phalatinerne holder fast i. Selvom ændring kommer langsomt kommer den dog alligevel også til denne race.

Rykian / Rykianere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 16 / 120

Sprog: Fælles sprog

**Særlige
egenskaber:** Ingen.

Udseende: Man kan genkende Rykianerne på de markeringer, de har på deres krop. En Rykianer fødes med sine markeringer, der er som modersmærker, der snor sig i mønstre, prikker eller lignende på deres hud. Mønstrene som en Rykian fødes med er ofte en blanding af deres forældres.

Påklædning: Rykianerne går klædt som folket, de er en del af eller færdes i

Personlighedstræk: Opmærksomme, stræbsomme, konkurrencemindedede, intelligente, strategiske, fokuserede

Historie:

Rykianerne er et folk, der længe har været at finde mellem Panatrias racer. Rykianerne er efterkommere af nogle af de første væsner, der blev skabt i verden. Det siges at Rykianernes forfædre var de ånder som Panaterion drømte frem og som derefter dansede liv i de fire element gudinder. Efter at have skabt gudinderne, hvirvlede ånderne ud i verden mellem alle de andre racer, der myldrede frem. Ånderne havde ikke fysisk form, men alligevel påvirkede de med deres kræfter de andre racer ved at give dem tanker og drømme, som kun guder kan bære at tænke og drømme. Da guderne opdagede, hvad der var sket, gik de til Panaterion for at bede om hjælp. Panaterion og guderne gav i fællesskab ånderne det ultimatum, at enten forblev de på jorden som dødelige væsner uden kræfter eller også måtte de komme op og hjælpe guderne med at holde styr på deres tanker og drømme. De fleste af disse ånder holdt meget af den nye verden og valgte at blive som dødelige, men selvom guderne tog deres kræfter fra dem, forblev der dog en lille rest, som giver deres efterkommere, Rykianerne, deres specielle indsigt i ting omkring sig. Rykianerne bor nu side om side med alle andre racer i stort set hver en by i Panatria, hvor de ofte besidder meget magtfulde positioner i samfundet. Rykianerne er kendte for at have en ret udviklet sans for handel og hvad end de kaster sig ud i. Denne evne til altid at have heldet med sig gør dem både meget afholdt, men gør også folk en smule misundelige på deres rigdomme og indflydelse.

Kultur:

Rykianerne er ikke ét folk, men er en integreret del af, hvilken kultur de end er bosiddende i. De holder ikke særligt meget mere af deres blodsbeslægtede familie end andre, men de samler gerne mennesker omkring sig som bliver en del af deres projekt, hvad så end det er. En Rykian kaster sig nemlig gerne over et projekt eller et område, hvor de fordyber sig for netop at brillere. De er ikke glade for at tabe – ikke så meget fordi andre vinder over dem, men mere fordi de konkurrerer med sig selv. De vil gerne være på toppen netop i deres felt og denne lyst til at forbedre sig selv, krydret med deres nærmest magiske evne til at se en god forretning eller en gunstig situation gør, at mange benytter Rykianere som rådgivere eller diplomater i vigtige situationer. I visse kulturer benyttes Rykianere også som konkubiner eller endog snigmordere, netop fordi deres evne hjælper dem i deres opgave.

Septon / Septoner (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 200

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Septoner ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende øjne, horn, mørk hud eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. I visse tilfælde føler Septoner sig tilskyndet til at bære mørke farver og voldsomme/drabelige rustninger som en konsekvens af deres ophav.

Personlighedstræk: Forvirrede, følelsesmæssige, let til vrede og had, beslutsomme, stærke, uden frygt, tendenser til at være voldelige.

Historie:

En Septon er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere, der gennem tiden opstod af det onde fik navnet Septon som betyder "Mørkets ekko"

Kultur:

Medmindre en Septon er født til at gøre noget bestemt, er det sjældent, at den enkelte ved, at den er Septon. Septoner vokser som regel op blandt mennesker i den kultur, som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Septonen, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellige krigere – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. I modsætning til Hykarier, der finder et mål og en mening i sit ophav, er Septoner i højere grad plaget af de tilskyndelser, der ligger i deres blod. De har en grundlæggende instinkt for mord og ødelæggelse og har lettere ved at ty til vold. Flere Septoner er gode personer, der forsøger at kæmpe deres indgroede trang til vold, men i svære følelsesmæssige situationer er det ikke altid let for en Septon at styre denne vrede. De kommer ofte til at træde ved siden af og gøre noget forkert, hvilket resulterer i, at folk de holder af kommer til at vende sig fra dem og i værste fald vil de blive jagtet for mord, overfald eller lign. De Septoner, der finder ud af, hvem de er føler ofte en stor lettelse ved at vide, at det er en del af deres eksistens og ikke fordi de som person er onde. Andre vælger konsekvent derfor at følge den onde skæbnes vej og bliver frygtede krigere for det onde. Enkelte steder i Panatria lever Septoner sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

Ta'ari / Ta'arier (Kontrolleret race)

Voksenalder/max: 150 / 2500

Sprog: Ataarisk

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Ta'ari ligner mennesker men har spidsede ører.

Påklædning: Ta'ari klæder sig meget som de personligt finder interessant. De følger ikke normer fra nogle bestemte kulturer og derfor kan man ikke let placere en Ta'ari ud fra beklædning.

Personlighedstræk: søgende, magtfulde, hyper intelligente, stor indsigt, tvivlende, analyserende, sørgmodige

Historie:

Da Panaterions folk i tidernes morgen udslettede sig selv blev fragmenter af dem spredt ud over hele det nyskabte Panatria, hvor de lå i dvale – døde og udslukte, men i forbindelsen med magiens gudinde Palicia gav magien fri til at dele mellem andre end guder og drager, blev nogle af disse fragmenter atter vækket til live og slog øjnene op til en verden, der havde forandret sig meget. De havde oplevet en tid i kaos, forladt af deres gud og derfor var det med forundring de igen begyndte at vandre gennem Panaterions nye rige og måtte lære igen at finde ud af, hvem de selv var og hvad deres rolle skulle være, som de første af Panaterions folk. Nogle Ta'ari kunne ikke håndtere denne søgen og forvirring og blev til kaosvæsner. Snart gik det op for de tilbageblevne Ta'ari at meget få af dem, havde overlevet og var blevet vækket til live igen. Panaterion godkendte de nyopvækkede Ta'ari og gav dem en plads i sin verden, men gav dem ikke yderligere fordele, da han også var kommet til at holde af sine andre børn i lige så høj grad. Ta'ari er meget sjældne og magtfulde. De lader sig ikke binde af andre på nogen måde og skaber i stedet hellere deres egen ensomme boliger på steder, hvor de kan være alene med deres tanker.

Kultur:

Den viden og indsigt, der ligger i Ta'ari fra tidernes morgen, hvor de havde kæmpet i lysets eller mørkets hære er både en fordel og en ulempe. De fleste Ta'ari forsøger konstant at finde frem til, hvilken side de skal vælge, hvis nogen og er konstant på jagt efter den ypperste sandhed. De kan ikke huske noget fra tiden før, det er mere fornemmelser og følelser. De lever gerne hver for sig, da deres store forskellighed kan gøre det svært for dem at arbejde endsige leve sammen med andre af deres egen æt. De er også præget af en vis sørgmodighed, da det er meget få af dem, der er vækket til live igen. De er ikke i stand til at få efterkommere med andre racer og er derfor afhængige af at finde en partner indenfor deres egen slags, som de kan med. Dog er det aldrig lykkedes for to Ta'arier at få et barn. Mange Ta'arier har derfor viet deres liv til at finde flere fragmenter fra den svundne tid, for at finde gamle venner, elskede eller familie eller måske bare en anden af deres egen slags. Der er også Ta'arier der vier deres liv til at løse gåden om hvorfor Ta'arier ikke kan få børn.

Talkin / Talkinere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige

egenskaber:

Udseende: Talkinerne er et meget varieret menneskelig folkefærd, da de netop rejser over hele Panatria og tager kulturer, som de passerer igennem, med sig. Det oprindelige folkefærd var mørke med mørkeøjne og gylden hud, men de mange rejser har udvandet dette typiske udseende, så nu varierer Talkinere i alle mulige former og farver.

Påklædning: Dette folk klæder sig dog generelt i farvestrålende tøj og er ikke bange for at vise sig frem i pompøse klædninger, hvis de har pengene til det. De alene Talkinere, der findes, holder sig gerne en smule mere skjult for netop at blænde ind i det samfund, de holder sig skjult i.

Personlighedstræk: Melankolske, fandenivoldske, stolte, loyale mod deres venner/familie, hemmelighedsholdende.

Historie:

Talakinien var et storslået, mægtigt rige, der lå i det syøstlige Exythia. Talkinerne var hovmodige, stolte og langt forud for andre racer i deres udvikling. Byerne i Talakinien var storslåede monumenter over landets umådelige rigdom og alle andre konger bøjede sig i støvet for Talkinernes magtfulde konge. Men Talkinerne kendte deres rigdom og indflydelse og blev opfyldt af en indbildsk ide om, at guderne selv burde bøje sig for dem. Hvad der skete kender ingen der husker. Hvad der dog er klart som dagen er at dette storstilede rige fra den ene dag til den anden styrtede i grus. Store dele af landet sank dybt ned i havet mens andre blev forvreden til ukendelighed. Efter denne dag har alle Talakinere, måtte bære byrden for deres folks forræderi mod guderne. De blev forbandet til aldrig at kunne modtage gudernes hjælp, men eftersom generationer har afløst hinanden, har forbandelsen nu ændret sig. Nogle guder har valgt at tilgive Talkinerne og giver dem igen af deres gaver, men ingen af dem kan fjerne forbandelsen helt. Derfor må ethvert Talkinerbarn acceptere, at det en dag skal stå ansigt til ansigt med dets egen forbandelse og at de må leve med den resten af deres dage. Talkinerne, der blev hjemløse blev et omflakkende folkefærd, der rejser fra land til land. Andre folk accepterer dem, men er ikke glade for at lade Talkinere leve blandt dem i længere tid – af ren og skær frygt for den forbandelse, de bærer med sig.

Kultur:

Selvom Talakinien for mange, mange generationer siden gik til grunde, er Talkinernes sammenhold ikke formindsket. Eftersom de blev landflygtige holder de nu sammen i grupper af storfamilier eller måske flere mindre familier. Sammen forsøger de at bygge små beboelser rundt omkring i Panatria, men langt de fleste holder sig på farten det meste af tiden, fordi andre racer og i en grad også dem selv har den konstante frygt for forbandelsen hængende over hovedet. Netop frygten for forbandelsen gør, at Talkinerne i ren og skær trods har valgt at fejre livet i stedet. De klæder sig i deres folks farvestrålende tøj og har en fandenivoldskhed, der giver dem en følelsesmæssig intensitet, som andre racer ikke altid forstår. De griber nuet i høj grad, netop fordi de ikke ved, om forbandelsen i morgen vil ramme dem og hele deres familie. Nogle Talkinere bryder ud af deres familiegrupper for enten at søge egne veje eller for at kunne "gemme" sig mellem de andre racer og derved ikke længere være holdt ude af de andre samfund. Mange Talkinerfamilier har ikke blot en, men flere medlemmer, der har viet deres liv til at forsøge at bryde denne evige forbandelse, der ligger over hele folket. Nogle forsøger at gøre det ved hjælp af magi, andre kaster sig over den guddommelige vej, men den inderste bøn fra de fleste Talkinere er at blive frigjort fra de slavelænker, som gudernes forbandelse har lagt på dem alle. I visse lande er slavelænkerne blevet yderligere fysiske, da nogle folkeslag har udnyttet Talkinernes svaghed og bruger dem som gratis arbejdskraft.

Zanaze / Zanaze (Kontrolleret race)

Voksenalder/max: 13 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Når Zanaze børn fødes ligner de menneskebørn dog virker de stærkere og sundere end menneskene. De bliver ved med at beholde menneskenes udseende i deres første leveår, men når blodspagten udføres er en sideeffekt at Zanazes hud bliver grøn i forskellige nuancer. Der er således ikke to Zanazes der er helt ens eller har samme nuance og visse har endog mørkere, næsten camouflagesfarvede områder, der løber i huden og lettere holder dem skjult. Når blodspagten én gang er udført så er en Zanaze forandret for evigt og selvom deres Blodbundne våben bliver ødelagt eller stjålet ændrer det ikke udseendet.

Påklædning: Praktisk krigerbeklædning der ikke er for prangende. De fleste Zanazes ser lidt ned på de krigere, der har behov for at overpynte sig og de vil istedet klæde sig fornuftigt og kvalitetsmæssigt. Dog kan de ikke stå for fristelsen for at eje sublimt håndværk. De nærer en dyb respekt for de håndværkere, der evner både at frembringe noget smukt og funktionsdygtigt.

Personlighedstræk: Stolte, modige, stærke, fåmælte, alvorlige, fordybede, ærefulde, private, ærlige, direkte

Historie:

Folkeslaget Zanaze er en race, der stammer fra deres hjemland, som er en ø i Panaterias hav. Her dyrkede de deres evner som krigere og var anerkendte som dygtige soldater. Eftersigende beundrede guderne deres evner i en sådan grad, at en af gudernes tjener steg ned og lavede en pagt med Zanazes krigerkonge. Denne pagt forstærkede Zanaze folkets evner som krigere og gennemsyrrer hele deres kultur. De er en stærkt race, der lever i fred i deres hjemland og som har bosættelser omkring i Panatria, hvor de gør sig godt som lejesoldater, beskyttere eller snigmordere. Deres styrke giver dem en stor rigdom, de dog mest holder for sig selv.

Kultur:

Zanaze folkets kultur drejer sig i stort set alt de gør om deres evner som krigere. Allerede fra helt små bliver børnene udsat for brug af våben og det våben et Zanaze barn udvælger, bliver han eller hun trænet grundigt i af ældre Zanazes. Når et barn når til skels år og alder udføres Blodspagten, hvor man binder sig til et specielt våben. Dette ene våben bliver en del af krigeren selv og de to er uadskillelige. Kulturen i sig selv drejer sig om æren i deres krigergerning og når blodspagten udføres former den enkelte Zanaze sit eget kodeks, som han eller hun sværger til at følge livet igennem. Grupperne lever i samfund omkring småkonger, der igen svarer til den øverste konge. Kongemagten går dog ikke i arv til kongens efterfølgere. Når en konge enten selv ønsker at trække sig eller en anden vil udfordre kongen, udkæmpes en tvekamp. Den, der vinder tvekampen, får kongemagten. Zanazefolket er som sådan ikke blodtørstige, men de finder en vis nydelse i at gøre deres evner perfekte og jo mægtigere krigeren er, jo mere indflydelse har han eller hun. Krigerfolket skelner ikke mellem mand eller kvinde og man kan derfor sagtens finde mægtige kvindelige ledere blandt Zanazes. Hvis en Zanaze mister sit blodbundne våben, er det det samme som at miste en del af sig selv eller en nær ven og krigeren vil føle en dyb sorg eller en gennemtrængende trang til at hævne våbnet eller finde den, der har taget det. Selvom enkelte vælger ikke at leve deres liv som krigere bliver alle Zanazes dog opdraget til og trænet i kamp. Hvis det kom til stykket ville enhver Zanaze mand, kvinde og barn kunne gribe et våben og gå i krig – effektivt og dødeligt. Nogle Zanazes vælger dog at bruge mere tid på opgaver eller leveveje til at støtte op om krigerne. Det kan være håndværkere, handlende eller lign.

Klasser:

I dette kapitel præsenteres de forskellige klasser, du kan spille i Panatria. Alle begynder som klassen "De Normale". Når man spiller i denne klasse, er man borger, bonde, adelig - kort sagt, du er normal og ikke en helt. Alle, selv helte, har engang været normale og derfor vil alle have denne klasse og kunne købe evner, som havde man denne klasse.

Hvis man gerne vil være helt, skal man vælge en af de 4 helte klasser. De Alsidige, De Magikyndige, De Spirituelle eller De Våbenføre. På næste side vil alle klasserne blive forklaret i detaljer. Vælger man at spille en af disse klasser, arbejder man på at blive helt. Dog er man først en rigtig helt, når man har gjort noget stort og er blevet skrevet ind i helte historierne. Dette kan gøres igennem spil eller ved at vælge evnen Helt. Vælges denne evne er man en helt og skal sammen med en arrangør bestemme, hvad ens heltegerning var.

Selvom man nu er blevet helt, har man stadig adgang til De Normales evner. Man har således både adgang til evnerne fra De Normales liste og den af de 4 helte klasser, man har valgt. Man kan aldrig have mere end 1 helteklasse, så vælg din helteklasse med omhu. Hvis man gerne vil starte som helt er det helt okay at starte med at vælge en helteklasse, men man må også vælge en helteklasse senere, eller helt lade være med at vælge en helteklasse og forblive en af De Normale.

Vær opmærksom på at man ikke SKAL have evnen Helt for at vælge en helte klasse, men før man kan kalde sig en rigtig helt skal man have evnen Helt.

De Normale:

Blandt De Normale vil man finde almindelige borgere, der forsøger at leve deres liv og dagligdag i Panatrias forunderlige verden. De normale er hverken store helte, magikere, præster eller krigere. De er i stedet bønder, handlende, adelige, smede og andre for hvem kampen er at holde sammen på familien og overleve. Der er mange muligheder for at skabe en spændende karakter, hvis man vælger denne klasse, men man skal ikke på samme måde forvente at kunne en masse episke ting som heltene. Spiller man normal, skal man altså i højere grad finde det interessant at arbejde med det at være almindelig i en verden, hvor der sker en masse ualmindelige ting.

De Magikyndige:

De Magikyndige dækker over alle de karakterer der gerne vil lege med magien og gerne benytter dens mere aggressive og angrebsmæssige sider. Som Magikyndig kan man f.eks. vælge at lave en karakter der er ved at studere magiens mange anvendelsesmuligheder, den lærde troldmand eller prøve kræfter med en mere spontan udøver af magien, der er født med magiske egenskaber. Ens for dem alle er at interessen for magien skal være der både in og offgame, da en magikyndig kan være en ret krævende karakter. Man skal have styr på sine egne besværgelser og deres effekter samt have lyst til at lære svære ord og håndtegn. Den Magikyndige åbner dog op for en bred vifte af magiske effekter, som kan være sjove og spændende at arbejde med.

De Spirituelle:

De Spirituelle er de personer, der søger gudernes gunst og for hvem, det at følge en overbevisning eller en religion, er det fundamentale i livet. Som Spirituel kan man f.eks. lave en karakter, der er druide, præst eller måske åndemaner. Der er mange muligheder for at lave både fanatiske karakterer, prædikanter eller blot spirituelle personer, der har en indsigt i det åndelige liv. Vælger man denne klasse, kan man få effekter til at ske ved at bede guderne og de højere magter om hjælp.

De Våbenføre:

Heltmodige riddere, lejesoldater, vilde kampmaskiner eller måske hellige krigere er nogle af de forslag til karakterer, der er, når man vælger klassen De Våbenføre. Her er der mest fokus på evner, der gør karakteren stærkere og mere udholdende eller som gør din karakter i stand til at benytte våben og bære rustninger. Hvis man laver en karakter i denne klasse, er det ikke, fordi man SKAL kæmpe hele tiden, men det er klart, at fokus for karakteren i højere grad bliver kamp og beskyttelse af de personer, der ikke bærer våben. Krigere i Panatria kan være af alle mulige forskellige overbevisninger og derfor kan man bruge sine våbenævner både til godt og ondt. Tænk på, at der godt kan være en god ide at have en rustning, hvis man mener, at man gerne vil stige i denne klasse.

De Alsidige:

Klassen De Alsidige dækker over en klasse med vide rammer for hvilken slags karakter man gerne vil spille. Evnerne i denne klasse kan give mulighed for at være en gøgler-bard person, der gerne vil underholde, men også tyvagtig eller mere kamp orienteret. De Alsidige har altså en lang række af muligheder, som netop gør dem alsidige og som ikke er fokuseret på kun ét felt. Hvis du vælger denne klasse, så gør dig klart, hvilken person du gerne vil spille og hvordan du eventuel har fået de egenskaber, som din karakter har. Vælger man at lave en lyssky/kriminel karakter, så husk på, at der er konsekvenser i spillet og de andre spillere vil ganske givet, hvis de pågriber din karakter, være nødt til at reagere, hvis du har begået nogle kriminelle handlinger.

Evner:

I dette kapitel præsenteres de forskellige evner, du har mulighed for at købe i spillet. Evnerne er delt op i de 5 klasser (De Normale, De Våbenføre, De Alsidige, De Spirituelle, De magikyndige). Så under Evne Point Pris vil du se prisen og hvilken klasse der kan købe den pågældende evne. Husk, alle har De normale som klasse, men hvis du er helt, kan du ud over dette også have en helteklasse. I det tilfælde må de købe evner fra begge klasser.

Forstå evner:

Øverste står evnens navn.

Evne Point Pris Dette er prisen du skal betale i EP for at købe evnen, her står også forskellig pris for hver klasse.

Kræver evnen Her står de evner du skal have forud for købet af denne evne.

Må ikke have evnen Her vil der stå navne på de eventuelle evner du IKKE må have hvis du påtænker at købe denne evne.

Kræver racen Hvis der står en race her, kræver det, at du er af den pågældende race for at kunne købe evnen.

Beskrivelse Her står en beskrivelse af evnen. Læg mærke til, hvis der står "regelteknisk" betyder det, hvordan evnen fungerer regelteknisk. Eksempel: "Denne evne gør en person mere hårdfør end andre. Regelteknisk får personen en ekstra i LP" Den første sætning forklarer, hvad evnen er for en evne, men sætningen med regelteknisk forklarer, hvordan den fungerer. I dette tilfælde, at du får 1 ekstra LP.

Afstandsvåben specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 12

Kræver evnen: Våbenbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er specialist i afstands våben og ved hvordan du skal give mest mulig skade med den type våben. Regelteknisk giver du nu 2 i skade med dem.

Afstandsvåbensbrug

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver mulighed for at bruge afstandsvåben, f.eks. buer og små kastevåben.

Antimagisk slag I

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 4
Kræver evnen:	Magisk forbindelse vogter
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan man lave ét antimagisk slag pr. scenarie. Man kan dog genvinde denne ved at meditere uafbrudt i 5 min. Dette slag vil gå igennem næsten alle normale magiske beskyttelser, så som Jernhud, Stenhud osv. Denne evne har ikke nogen indvirkninger på RP rustninger. Der vil stå ved den enkelte besværgelse om slaget går igennem. Vær opmærksom på at dette slag bryder en magikasters koncentration.

Antimagisk slag II

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Antimagisk slag I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave et ekstra antimagisk slag pr. scenarie, dvs. to i alt. Læs mere under Antimagisk slag I.

Antimagisk slag III

Evne Point Pris: De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Antimagisk slag II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave et ekstra antimagisk slag pr. scenarie, dvs. tre i alt. Læs mere under Antimagisk slag I.

Berolige område

Evne Point Pris: De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Berolige person

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver præsten mulighed for at neddæmpe aggressive situationer. Ved at tale beroligende til folk kan præsten neddæmpe ophidsede folk der endnu ikke er i kamp. Regelteknisk taler præsten beroligende og alle inden for 10 meters radius af præsten kan ikke blive yderligere ophidset og folk uden for radiusen som er ophidset vil fjerne sig fra stedet. Alle kan frit forlade cirklen. Man må ikke angribe folk inde i cirklen. Mener man ikke at ens karakter kan neddæmpes må man forlade stedet i vrede.

Berolige person**Evne Point Pris:** De Spirituelle: 6**Kræver evnen:** Ingen**Må ikke have evnen:** Ingen**Kræver racen:** Ingen

Denne evne giver præsten mulighed for at neddæmpe aggressive situationer. Ved at lægge sin hånd på en persons skulder kan præsten neddæmpe personens vrede. Personen vil ikke være i stand til at blive yderligere ophidset eller angribe med mindre personen selv bliver angrebet eller tirret. Kan ikke bruges mod folk der kæmper. Præsten skal tale beroligende til personen. Mener man ikke at ens karakter kan neddæmpes må man forlade stedet i vrede.

Beskytter

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver mulighed for at beskytte en anden. Man skal vælge en person man vil beskytte, kaldet målet. Hvis målet rammes af et angreb, både fysisk og magisk, så vil angrebet i stedet skade beskytteren. Det er kun magi der give skade som ramme beskytteren, magi der på anden måde påvirker målet, bliver man ikke ramt af. Når man har valgt et mål, kan man ikke skifte mål den næste time, men man kan godt stoppe med at beskytte sit mål før tid. Man skal være inden for 2 meter af sit mål og vejen til målet må ikke blokeres af noget, ud over andre personer.

Hvis man er hærleder kan den man beskytter ikke være en del af hæren.

Blænde ind I

Evne Point Pris: De Alsidige: 5

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du har trænet dig i ikke at blive opdaget og dette gør at du kan blænde ind i skyggerne. Regelteknisk gøres dette ved at stå helt stille og ikke bevæge sig i en skygge. Du må ikke have noget i hænderne. Husk mørke tæller IKKE som skygge. Når du benytter evnen skal du bruge håndtegnet for gemt.

Blænde ind II

Evne Point Pris: De Alsidige: 10

Kræver evnen: Blænde ind I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu liste dig fra skygge til skygge. Skyggerne skal overlappe hinanden og du skal holde dig tæt op af bygninger, træer mm. Du kan stadig ikke bære noget i hænderne mens du er blændet ind. Husk mørke tæller IKKE som skygge. Når du benytter evnen skal du bruge håndtegnet for gemt.

Bonk

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan ved hjælp af en godkendt bonk kølle slå folk ud. Man skal føle de samme regler som for snigmord. Med den forskel at personen besvimer og ikke dør.

Bortmane udøde

Evne Point Pris: De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Kontrollere udød, Tilknytning til naturen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan bortmane de udød ved at holde dit magisk symbol frem foran dig og sige bortmane udød. Dette betyder de udøde skal vige bort fra dig og gå væk. De udøde må ikke bruge magi der er rettet direkte mod præsten, så længe denne holder sit hellige symbol foran sig.

Bruge magiske skriftruller

Evne Point Pris: De Alsidige: 6, De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4, De Våbenføre: 7

Kræver evnen: Læse magi

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at bruge magiske skriftruller som er et pergament hvor besværgelsen er nedskrevet på. Når man kaster magi fra en skriftrulle skal man enten pege eller berøre personen magien skal ramme. Man bruger ikke mana på at kaste magi på denne måde. Læs mere under magiske skriftruller i kapitlet om magi.

Brygge magiske drikke (Aura)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde.

Regelteknicisk kan man nu brygge magiske drikke af type Aura. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet.

Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Beskyttelse)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde. Regelteknisk kan man nu brygge magiske drikke af type Beskyttelse. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet. Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Helbrede)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde. Regelteknisk kan man nu brygge magiske drikke af type Helbrede. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet. Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Kamp)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde.

Regelteknic kan man nu brygge magiske drikke af type Kamp. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet.

Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Magi)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde.

Regelteknic kan man nu brygge magiske drikke af type Magi. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet.

Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Modgift)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde.

Regelteknicisk kan man nu brygge magiske drikke af type Modgift. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet.

Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Overvågenhed)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde. Regelteknisk kan man nu brygge magiske drikke af type Overvågenhed. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet. Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke (Påvirkning)

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan brygge magiske drikke, ved at kombinere sjældne ingredienser med magiens tråde. Regelteknisk kan man nu brygge magiske drikke af type Påvirkning. Lister over magiske drikke findes sammen med listerne i Regelbogen. Læs mere under Magiske drikke i Magi kapitlet. Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Brygge magiske drikke expert

Evne Point Pris: De Normale: 7

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er nu så dygtigt til at brygge magiske drikke at du kan lave ekstra drikke set ud fra følgende liste:

1-3 Brygge magiske drikke evner: ingen ændring

4-7 Brygge magiske drikke evner: nok til 1 ekstra flaske per blanding (i alt 4 flasker pr. blanding)

8 Brygge magiske drikke evner: nok til 2 ekstra flaske per blanding (i alt 5 flasker pr. blanding)

Bær person

Evne Point Pris: De Alsidige: 5, De Magikyndige: 6, De Spirituelle: 6, De Våbenføre: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man bære en person, uhindret, man kan endda kaste magi og kæmpe mens man bære på personen, men man må ikke løbe. Dette gælder selvfølgelig kun for personer der kan kæmpe eller bruge magi i forvejen. Regelteknisk ligger man en hånd på personen og siger bær person, personen skal herefter gå ved siden af denne indtil personen bliver lagt et andet sted.

Camouflage

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er nu så dygtig til at blænde ind i naturen at andre ikke kan finde dig. Regelteknisk gøres dette ved at stå helt stille og ikke bevæge sig i nærheden af buske eller lignende. Når du benytter evnen skal du bruge håndtegnet for gemt.

Destillere Modvirknings Drik

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Urtekundskab

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner gør det muligt at lave en drik som stopper effekten af en specifik Magisk Drik. Når man brygger en blanding drikke, kan man på dette tidspunkt og kun dette tidspunkt destillere en smule af blandingen til 1 speciel drik der kan stoppe effekten af de magisk drikke man blander. Den stopper drikkens effekt men helbrede eller ophæver ikke effekten drikken har haft før den bliver stoppet.

Vær opmærksom på denne drik stopper kun den type drikke den er destilleret fra, men den stopper til gengæld alle lignende drikke.

Dirke låse I

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan dirke låse op ved hjælp af små metal dirke. Regelteknisk kan du dirke en type 1 lås op og låse den igen.

Dirke låse II

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Dirke låse I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu dirke type 2 låse og låse dem igen. Du kan også studerer en type 3 lås og finde ud af hvem der har smedet den. Hvem ved måske kan du få fat på en nøgle.

Disciplineret sind I

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 6
Kræver evnen:	Magivogter træning, Frygtløs
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne gør magivogteren i stand til at modstå diverse formularer, der påvirker vogteren mentalt. De kan f.eks. holde sig vågne, selvom der bliver kastet sov. De må dog gerne stadig spille på, at de bliver dødsige. Regelteknisk beskytter dette mod: Glem, Vrede, Sov, Smerte og Svaghed. Hver gang magivogteren rammes af en af de ovennævnte besværgelser, drænes magivogteren 1 LP i stedet for effekten af besværgelsen.

Vær opmærksom på dette er et LP dræn, så det drænes direkte i LP uden om RP.

Disciplineret sind II

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Disciplineret sind I, Magisk forbindelse vogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør magivogteren i stand til at modstå magiske effekter, der forsøger at fastholde magivogteren.

Regelteknisk fungerer dette som at have besværgelsen Fri Bevægelse kaste på sig permanent. Der er dog den forskel, at hver gang magivogteren rammes af en effekt som evnen beskytter imod, drænes magivogteren 1 LP i stedet for effekten af besværgelsen.

Vær opmærksom på dette er et LP dræn, så det drænes direkte i LP uden om RP.

Dø for sagen

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 10
Kræver evnen:	Kæmp til sidste mand
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Dine evner som hærføre gør at du kun kontrollere din hær så den kæmper længst muligt. Du falder ikke før alle i din hær er faldet eller har overgivet sig.

Regelteknisk kan du ikke dø af skade så længe din hær kæmper, men du får stadig skaden, så når kampen slutter vil du dø af dine kvæstelser, hvis disse bringer på 0 LP eller lavere. Du bestemmer selvfølgelig selv om du vil bruge evnen, hvis ikke skal du falde som normalt.

Død

Evne Point Pris: De Normale: 2

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Jeg er død til scenariet og det koster mig derfor 2 EP.

Element slag I

Evne Point Pris: De Våbenføre: 2

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave ét element slag pr scenarie (Man bestemmer selv elementet). Man kan dog genvinde denne ved at meditere uafbrudt i 5 min. Regelteknisk skal man sige elementet man skader med f.eks. ved ild skal man sige ildskade når man rammer.

Element slag II

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Element slag I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave et ekstra element slag pr. scenarie, dvs. to i alt. Læs mere under Element slag I.

Element slag III

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Element slag II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave et ekstra element slag pr. scenarie, dvs. tre i alt. Læs mere under Element slag I.

Energi overførsel I

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man trække magisk kraft (mana) ud af krystaller eller putte magisk kraft ind i krystaller. Regelteknisk fungerer det sådan at man finder på listen hvor meget en krystal indeholder af mana og trækker dette ud. Når det er sket knuses stenen, med mindre det er en diamant der kan genopfyldes med mana. Hvis dette er tilfældet kan man putte mana ind i krystallen. Man skal gå ud fra en diamant der kan genopfyldes med mana er tom når man modtager den, med mindre man selv har puttet mana deri eller har fået at vide de er mana i stenen. Det tager 1 min. at trække mana ud af en sten, ligegyldigt hvor meget mana der trækkes, og magi kasteren er i dyb trance mens det sker.

Energi overførsel II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 8

Kræver evnen: Energi overførsel I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man trække mana ud af magiske ting og andre ting der indeholder mana (ikke personer). Hvis man forsøger dette SKAL man kontakte en mester, da dette aldrig er ufarligt at gøre.

Energi overførsel III

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6

Kræver evnen: Energi overførsel II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne forbedre Energi overførsel I så man kan hente mana ud fra en sten ude dette tager tid og at magisteren skal være i trance. Dette kan dog kun gøres på 1 sten. Hvis man vil tager fra flere sten foregår resten som beskrevet i Energi overførsel I.

Finde fælder I

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at undersøge låse, døre og områder for fælder. Regelteknisk kan du finde type 1 fælder (mekaniske fælder), og undgå dem.

Finde fælder II

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Finde fælder I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu finde niveau 2 fælder (små magiske fælder), og undgå dem. Du kan også hjælpe andre til at undgå niveau 1 fælder.

Finde fælder III

Evne Point Pris:	De Alsidige: 8
Kræver evnen:	Finde fælder II, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Du kan nu finde type 3 fælder (store magiske fælder), og undgå dem. Du kan hjælpe andre med at undgå niveau 2 fælder.

Forstå Magi I

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man undersøge om ting og se om den er magisk aktiv. For at en ting er magisk aktiv skal den have en besværgelse der er aktiv. F.eks. vil et magisk våben aldrig være magisk aktivt, andet end når den rammer en person i kamp, men en portal der, står åben, vil være det hele tiden.

Regelteknisk er denne evne en kombination af følelse (man føler en prikken og snurren i sin krop) og en undersøgelse af tingen der gør at man er klar over at der er magi på spil. Undersøgelsen skal rollespilles og tage min. 10 sekunder. Evnen virker ikke på personer (heller ikke en selv) og man kan ikke se om ting er magiske blot om der er magi aktiveret (man kan f.eks. ikke mærke at en stav kan aktivere et magisk skjold, men hvis magien anvendes, vil man kunne mærke at magien er aktiv).

Forstå Magi II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6

Kræver evnen: Forstå Magi I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evner kan man ved at undersøge en ting finde ud af om den er magisk, ikke kun magisk aktiv. Undersøgelsen skal rollespilles og tage min. 30 sekunder. Man kan desuden med denne evne se hvilken magisk type det er, det sidste kræver dog evne viden magi. (spørg en mester).

Evnen kan bruges på ting/steder og personer (som skal oplyse typen på den højeste niveaubesværgelse vedkommende har aktiv). Hvis den nøjagtige virkning af besværgelsen skal findes, skal man benytte evnen Identificere magi.

Man kan også med denne evne se niveauet på den mægtigste besværgelse eller tilsvarende effekt. Dette vil vise sig som en aura (Se Aura skema under magisektionen i regelsættet.)

Fri meditation

Evne Point Pris:	De Spirituelle: 4
Kræver evnen:	Tilknytning til naturen, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Når man vælger denne evne vil naturen beskytte personen mens denne meditere. Regelteknisk sidder man som hvis man brugte De våbenføres evne "Camouflage"

Frygtløs

Evne Point Pris: De Alsidige: 8, De Våbenføre: 5

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør frygtløs. Regelteknisk er du immun over for frygt, også magisk skabt frygt. Eneste undtagelse er drage frygt.

Føle Magi I

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Forstå Magi I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan med denne magisk indsigt fornemme om en person er magisk aktiv (indeholder Mana) og hvor meget dennes Mana maksimum er. Man skal stå i nærheden af personen i min. 10 sekunder. Regelteknisk vil du se en aura med en farve der fortæller hvor kraftigt magisk personen er. (Se Aura skema under magisektionen i regelsættet.)

Hvis Den magiske kraft foran dig er 2 kategorier over din egen, vil du blive blændet og kan ikke se i 20 sekunder. Husk du kan kun se personens Mana maksimum ikke hvor meget Mana der er tilbage i personen.

Føle magi II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6, De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Føle Magi I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner fungerer som niveau 1 evnen med den undtagelse at du nu også kan se hvor meget Mana personen har tilbage. Dette vil stadig blive vist som en aura omkring personen.

Førstehjælp I

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at man kan yde førstehjælp til et offer. Du forbinder og sørger for at personen ikke forbløder. Dette betyder regelteknisk at så længe du sidder ved ofret og denne ikke flyttes så kan de ikke forbløde. Du kan kun yde førstehjælp på 1 person af gangen og denne person må ikke være dig selv.

Førstehjælp II

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Førstehjælp I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner gør dig i stand til at bruge førstehjælp på op til 4 personer på en gang. Ud over dette har du også så stor forståelse for førstehjælp at du kan forøge din egen forblødningsstid til 20 min. Husk det kræver stadig at du har noget at forbinde dig med, ellers kan du ikke.

Genkende Maskering

Evne Point Pris: De Alsidige: 4, De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Visitering

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør det muligt at genkende folk der bruger maskering. Regelteknisk skal man betragte en person i min. 10 min. men dette skal ikke være sammenhængende, det må godt være 1 min. her og der. Efter de 10 min. er gået har man gennemskuet vedkommende bære en maskering, men ikke hvilken person der gemmer sig bag maskeringen.

Giftkundskab I

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan lære alle niveau 1 gifte. Læs mere under gifte tidligere i regelsættet.
Du kan finde en liste over de gifte du kan lære blandt de andre lister i Spiller Håndbogen.

Giftkundskab II

Evne Point Pris: De Alsidige: 5

Kræver evnen: Giftkundskab I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan lære alle niveau 2 gifte.

*Giftkundska**b** III*

Evne Point Pris:	De Alsidige: 7
Kræver evnen:	Giftkundska b II
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne gør at du kan lære alle niveau 3 gifte.

*Giftkundska**b** IV*

Evne Point Pris:	De Alsidige: 9
Kræver evnen:	Giftkundska b III, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne gør at du kan lære alle niveau 4 gifte.

Handelsnetværk

Evne Point Pris:	De Normale: 6
Kræver evnen:	Vurdere, Handelspartner, Magtfuld kontakt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan du sende en genstand ud af spilområdet ved at aflevere den ved handelskaravanen og opnå den fulde listepriis for genstanden. Hvis genstanden ikke er på handelslisten er det en vurdering fra mestrene om det lykkes at sælge varen.

Der kan kun sendes 1 genstand pr. spilgang.

Handelspartner

Evne Point Pris: De Normale: 7

Kræver evnen: Vurdere

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du har nu fået en fast handelspartner uden for byen, hvilket gør du kan handle ud af spillet. Du kan handle ved havnen eller karavane stationen.

Heale mana

Evne Point Pris: De Spirituelle: 8

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du heale mana hos en anden der har lagt nede i mana. Regelteknisk kan du heale en person op til halv deres mana, lige meget hvor lidt mana de havde. Dette koster dog 1 LP i skade til dig selv, som du ikke kan heale før efter 10 minutter. Du kan ikke heale dine egne mana.

Helt

Evne Point Pris: De Normale: 4, De Alsidige: 3, De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4, De Våbenføre: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Når du tager denne evne, bliver du en helt. Dvs. du skal skrive en kort historie eller stikord om hvordan du er blevet en helt. Denne historie skal godkendes af en arrangør før du kan få denne evne og den vil så blive tilgængelig for dem med videns evner. Med andre ord når du køber denne evner bliver du kendt for en/flere helte gerninger. OBS: Man er IKKE helt før ens helte historie er godkendt. Man kan IKKE få godkendt sin helte historie ude til selve scenariet, den skal sendes pr. mail eller skrives i det online system. Der er ikke noget i vejen med at være en anti-helt.

Regelteknisk giver denne evne 1 LP og 10 mana (hvis man har mana).

Hærfører

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Ridder

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Dine egenskaber som hærleder smitter af på alle omkring dig, som er en del af din hær. For at en person kan være i din hær skal han være optaget i din hær og bære dine farver i kamp.

Regelteknisk så får alle i din hær 2 LP så længe de kæmper sammen med dig.

Håndspålæggelse

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Kodex

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan heale andre med håndspålæggelse. Regelteknisk fungerer det sådan at du kan heal en anden ved at lægge hænde på denne. Du healer alle sår. Du kan bruge denne evne 1 gang i timen pr. gang du køber evnen. Vigtigt den healer kun LP ikke RP.

Håndtere gifte

Evne Point Pris: De Normale: 5

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør så man kan håndtere gifte og bruge disse. Regelteknisk må man købe en gift fra en der kan lave gifte og bruge den. Man kan kun benytte gifte der kan blandes i ting med denne evne. Læs mere under gifte tidligere i regelsættet. Husk en gift holder kun til det scenarie den er blandet.

Hårdfør I

Evne Point Pris: De Alsidige: 5, De Magikyndige: 7, De Spirituelle: 7, De Våbenføre: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør en person mere hårdfør end andre. Regelteknisk får personen 1 ekstra i LP.

Hårdfør II

Evne Point Pris: De Alsidige: 6, De Magikyndige: 8, De Spirituelle: 8, De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Hårdfør I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør en person mere hårdfør end andre. Regelteknisk får personen 1 ekstra i LP.

Identificere magi I

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 4
Kræver evnen:	Forstå Magi II, Viden - Magi
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan magikasteren undersøge om en ting/person/sted er magisk, samt at identificere hvilke formularer der er aktiv. Undersøgelsen skal rollespilles og tage min. et minut. Magikasteren vil vide hvilken besværgelse eller anden magi der er aktiv på personen/stedet eller genstanden.

Er den magiske ting permanent (dvs. ikke bare påvirket af en besværgelse) magisk, vil denne formular kun afsløre nogle af de magiske egenskaber. Som oftest de mægtigste eller dem der knytter sig til den magiske tings hovedfunktionalitet. Denne besværgelse kan ikke identificere besværgelser over et Manakrav på 150, magiske ting/drikke over niv. 3 samt kan heller ikke identificere magi fra artefakter/Mythals/portaler eller lign.

Identificere magi II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6

Kræver evnen: Identificere magi I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner fungerer som niveau 1 evnen med den undtagelse at du nu kan identificere alle besværgelser, magiske ting/drikke op til niv. 9. Man kan dog stadig ikke identificere magi fra artefakter/mythals/portaler eller lign.

Identificere magi III

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 8
Kræver evnen:	Identificere magi II, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evner fungerer som niveau 1 evnen med den undtagelse at du nu kan identificere alle besværgelser og magiske ting/drikke samt delvis identificere magi fra artefakter og Mythals. Vær opmærksom på at portaler har deres egen identifikations evne.

Vær opmærksom på dette altid kan være farligt og der altid skal kontaktes en mester.

Identificere portaler I

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 8
Kræver evnen:	Identificere magi II, Viden - Planer
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan magikasteren undersøge og identificere om det pågældende sted/ting er en portal. Ved yderligere undersøgelse kan man finde ud af hvordan man aktivere en portal hvis den er lukket eller lukke den hvis dette er muligt. Undersøgelsen skal rollespilles og tager en del tid. Man kan f.eks. bruge tid på at afskrive runer, tekst og tegne diagrammer over hvordan runerne kan fortolkes.

Vær opmærksom på at hvis portalen kan indstilles til at føre forskellige steder hen kan man ikke aktivere den til andet en dens sidste lokation

Vær opmærksom på dette altid kan være farligt og der altid skal kontaktes en mester.

Identificere portaler II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 10

Kræver evnen: Identificere portaler I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner fungerer som niveau 1 evnen med den undtagelse at man ud over at identificere en portal, kan finde ud af hvor den føre hen. Hvis en portal kan indstilles til at føre forskellige steder hen, kan man aktivere den til de forskellige destinationer.

Vær opmærksom på dette altid kan være farligt og der altid skal kontaktes en mester.

Kaste magi uden brug af fagter

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 8
Kræver evnen:	Kaste magi uden brug af ord
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne giver mulighed for at kaste besværgelser uden brug af fagter. Denne måde at kaste magi på er mere besværlig og koster ekstra kraft, dette betyder at mana prisen på besværgelsen er fordoblet. Du kan på ingen måde kombinere denne evne med "Kaste magi uden brug af ord".

Kaste magi uden brug af ord

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver mulighed for at kaste besværgelser uden brug af ord. Denne måde at kaste magi på er mere besværlig og koster ekstra kraft, dette betyder at mana prisen på besværgelser er fordoblet.

Kodex

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Naturvogter

Kræver racen: Ingen

For at blive en hellig kriger skal denne have et kodex og det skal godkendes af arrangørerne. Derudover skal du vælge en gud du er hellig kriger for.

Denne evne kræver du har livsanskuelse god.

Kontrollere udød

Evne Point Pris: De Spirituelle: 8

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Bortmane udøde, Tilknytning til naturen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan tage kontrol over en udød der skal følge hvad du siger. Er i to der kæmper om kontrollen af en udød vinder den som har mest mana. Dette virker ikke på intelligente udøde.

Kortvåbensbrug

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver mulighed for at bruge korte våben. Se mere under kamp reglerne omkring længder på våben.

Kurere magiske sygdomme

Evne Point Pris: De Normale: 8

Kræver evnen: Profession

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan kurere magiske sygdomme. Læs mere under sygdomme tidligere i regelsættet. Man skal have valgt evnen profession og dette skal være i læge for at tage denne evne.

Kæmp til sidste mand

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Hærfører

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Dine plusser fra moralsk tale og Hær føre holder stadig hvis du skulle falde i kampen, men også kun den kamp du falder i.

Lang våbens specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 12

Kræver evnen: Våbenbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er specialist i langvåben og ved hvordan du skal give mest mulig skade med den type våben. Regelteknisk giver du nu 2 i skade med dem.

Lave fysiske fælder

Evne Point Pris: De Normale: 8

Kræver evnen: Profession

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man lave en fysisk fælde som kan sættes på døren, kister mf. Det skal være en ting der kan aktiveres ved at åbne noget.

Hvilke fælder der er muligt at lave kan man finde under kapitlet fælder tidligere i regelsættet. (Man skal følge reglerne for fysiske fælder)

Denne evne kræver profession som fældemager/smed.

Lave kort

Evne Point Pris:	De Normale: 2
Kræver evnen:	Læse og skrive Fælles sprog
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan du lavekort. Du har en forståelse for hvordan man tegner kort så andre kan følge dem. OBS: Alle kan bruge et kort, uden denne evne.

Lommetyveri

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Dette er gade drenges lommetyveri, du skal berøre den pung du vil stjæle fra i 5 sekunder.

Hvis du bliver opdaget af personen der ejer pungen eller af andre der råber op om lommetyveriet, fejler lommetyveriet.

Hvis det lykkes kan du offgame bede om at få op til 10 tilfældige mønter fra den pung du berører eller én genstand som du kan have i din hånd.

Læderrustnings specialist

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 8
Kræver evnen:	Rustningsbrug, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Du har lært igennem kamp og træning at benytte din rustning så effektivt som muligt. Regelteknisk giver din samlede rustning 2 ekstra i beskyttelse.

Læderrustningsbrug

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner giver mulighed for at bruge læder rustninger.

Læse magi

Evne Point Pris: De Alsidige: 4, De Normale: 5, De Våbenføre: 5, De Magikyndige: 0, De Spirituelle: 0

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at man kan læse magiens sprog. Dette betyder at man kan åbne en magibog eller skriftrulle og læse hvad det er for en besværgelse og hvad den gør. Man kan ikke kaste magien men kun vide hvad der står i beskrivelsen af den enkelte besværgelse. De magikyndige og De spirituelle kan læse magi og behøver ikke at købe evnen. Du må ikke længere bære de normales orange bånd. Læs mere under det orange bånd i regelsættet.

Læse og skrive Ataarisk

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Læse og skrive Fælles sprog

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan læse og skrive Ataarisk. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Læse og skrive Draconiansk

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Læse og skrive Fælles sprog

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan læse og skrive Draconiansk. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Læse og skrive Fælles sprog

Evne Point Pris: De Normale: 2

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver dig lov til at læse og skrive. Lærer du andre sprog skal du købe evnen til at læse og skriv det enkelte sprog.

Læse og skrive Kaos sprog

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Læse og skrive Fælles sprog

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan læse og skrive Kaos sprog. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Magisk forbindelse

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4

Kræver evnen: Magivogter ritual

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Bemærk denne evne kan først købes efter man har færdiggjort magivogter ritualet og dette er godkendt af en mester. Med denne evne kan magikasteren have adgang til magivogterens LP, som han kan trække på som mana, så længe de to kan se/høre hinanden. Når magikasteren trækker mana fra den anden part, sker det på samme måde, som man ofre LP for mana (læs mere i regelsættet under magi). Den eneste undtagelse er, at mana trækkes med det samme, samt at dette skal råbes/siges til den anden. Magivogteren kan dog nægte at lade magikasteren dræne sine LP. Magikasteren får desuden også muligheden for at benytte sine mana til at skabe en magisk rustning omkring magivogteren. Regelteknisk får denne 1 RP pr. 20 mana, der bruges. Den magiske rustning er underlagt samme regler som rustning, bortset fra, at de RP, som rustningen mister, forsvinder permanent. De mana, der benyttes på denne måde, kan ikke regenereres på nogen måde af magikasteren, før disse er brugt. I takt med, at de mistes i kamp, kan de mediteres tilbage.

Magisk forbindelse vogter

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 4
Kræver evnen:	Magivogter træning
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Bemærk denne evne kan først købes efter man har færdiggjort magivogter ritualet og dette er godkendt af en mester. Med denne evne får man samme effekt, som hvis man havde købt evnen Føle Magi 1, bortset fra man ikke kan købe andre evner som Føle Magi 1 giver adgang til. Derudover kan man med denne evne stoppe den magikaster, som man er linket sammen med igennem magivogtere ritualet. Ved at sætte sig ned og meditere, kan man distrahere den pågældende magikaster, så denne ikke kan kaste magi. Hvis man afbryder eller bliver afbrudt fra at meditere, har magikasteren fuld adgang til at kaste magi igen.

Magisk resistens I

Evne Point Pris: De Normale: 5

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne repræsenterer at man har udviklet en form for resistens i forhold til magien. Regelteknisk vil alle besværgelser som en har tid blive halveret i tid. Det er lige meget om magien er en beskyttelse eller et angreb, resistensen fungerer på godt og ondt mod alt og halvere tiden.

Magisk resistens II

Evne Point Pris:	De Normale: 7
Kræver evnen:	Magisk resistens I
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne repræsenterer at man har udviklet en større form for resistens i forhold til magien. Regelteknisk vil alle besværgelser som har et tal de skader/healer eller hjælper så er dette tal halveret til et minimum på 1. Det er ligegyldigt om det er ekstra til skade, LP helbredelse eller RP skade. Så længe der skades/heales med et tal er dette tal halveret.

Magisk resistens kontrol

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Magisk forbindelse vogter, Magisk resistens I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne har magivogteren fået så meget forståelse for magi, samt sin egen resistens mod magi, at magivogteren kan vælge at lade være med at bruge dennes magiske resistens for en kort stund. Dette betyder regelteknisk, at så længe magivogteren vælger at fokusere på at holde sin resistens nede, så vil alt magi virke som normalt på denne. Magivogteren kan ikke vælge, hvilke besværgelser der går igennem. Dette kræver at magivogteren er ved bevidsthed.

Magivogter ritual

Evne Point Pris: De Magikyndige: 2

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan magikasteren lave et magisk ritual, hvor han binder sig selv og en våbenfør, med evnen Magivogter Træning, sammen, både fysisk men også mentalt. Pagten er ubrydelig, når den først er skabt, og den kan kun fjernes som en del af præstens syndsforladelse, eller hvis den ene part dør, permanent. Begge parter i pagten skal være frivillige, og de må ikke være under påvirkning noget sted fra, hverken magisk eller psykisk under pres. Man kan kun være en del af én magi vogter pagt ad gangen. Denne pagt skal godkendes af en mester.

Magivogter træning

Evne Point Pris: De Våbenføre: 2

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Kodex, Naturvogter

Kræver racen: Ingen

Med denne evne har du brugt meget tid på at træne og gøre dig mentalt parat til at bliver en del af en magivogter pagt. Først når du har denne evne, kan en magikaster lave et magivogter ritual med dig.

Magtfuld kontakt

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner giver dig en magtfuld kontakt i spillet. Hvem denne magtfulde kontakt er og hvad han kan skal aftales med en plot mester. Du kan bruge din magtfulde kontakt til at skaffe dig informationer eller sende ting ud af spillet så han kan passe på dem. Vær opmærksom på at ved at sende ting ud af spillet er disse ikke i sikkerhed og kan stjæles.

Maskering

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du har forstand på at maskere dig. Med denne evne kan du forklæde dig som en anden end den du er. Du kan ikke forklæde dig som en speciel person, men kan forklæde dig som alle andre spilbare racer. Denne evne kræver at du medbringer et kostume til din maskering.

Maskering - Andre

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Maskering

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne virker på samme måde som Maskering, med den forskel at man kan maskere andre.

Mental forbindelse

Evne Point Pris: De Magikyndige: 2

Kræver evnen: Magivogter ritual

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne styrker magikasteren den mentale del af magivogter pagten, så begge parter kan tale telepatisk sammen. Dette symboliseres ved, at man taler med offgame tegn.

Mere mana

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Hver gang evnen købes får man 10 mana ekstra til sin mana pool.

Meta Magi - Element

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 4
Kræver evnen:	Viden - Magi, Viden - Planer
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne gør det muligt at bytte type ud på en magi. F.eks. lave en shock kugle frem for en ild kugle eller en hagl storm (is) frem for en meteor storm (ild). Det koster ikke ekstra mana, men man skal have 30 mana over det normale mana krav for den besværgelse man ændre type på.

Husk at sige den ændrede skades type. f.eks. 3 shock skade.

Husk man kan kun ændre til en af de 4 kendte element typer (ild, is, shock, syre)

Meta Magi - Fokus

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4

Kræver evnen: Viden - Magi

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man ændre en besværgelse, man kaster, fra at målet rammes af ingredienser til en person man berøre. Hvis målet før var flere personer, kan man nu kun ramme 1 person. I kamp skal man være inden for 1 meter af vedkommende, men ikke berøre denne, og besværgelsen skal kunne bruges i kamp.

Meta Magi - Kontrol

Evne Point Pris:	De Magikyndige: 4
Kræver evnen:	Viden - Magi, Viden - Planer
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Denne evne gør det muligt at ændre en besværgelse der kører på tid til koncentration. Denne evne påvirker kun besværgelser der har tid stående i Varighed. Den kan ikke bruges på besværgelser der allerede har koncentration som en del eller har en mana pris for at forøge tiden. Den kan heller ikke bruges på besværgelser af typen: Forsvar og Plan. Det koster ikke ekstra mana, men man skal have 30 mana over det normale mana krav for den besværgelse man ændre type på.

Fordelen er man selv kan bestemme hvornår en besværgelse slutter og man kan ved at bruge denne evne forøge tiden med maksimum det dobbelte. Men man skal holde koncentrationen hele tiden, se mere under koncentration i Magi delen af reglerne.

Modstå tortur

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du har nemmere ved at holde mund under tortur. Regelteknisk betyder det at når du er under tortur må du lyve på alle spørgsmål.

Moralsk tale

Evne Point Pris: De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Hærfører

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Ved at holde en kort tale for dine folk inden i drager i krig kan du gøre alle der kæmper med dig frygtløse så længe jeres togt vare og så længe du er i nærheden. Disse bonusser gælder kun den hær du er hærfører for. Regelteknisk blive alle immun for frygt effekter og din bonus fra hær føre stiger til +4 LP efter din tale.

Naturens Stemme – Druide

Evne Point Pris: De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Tilknytning til naturen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør det muligt at kommunikere som dyr gør over længere afstande.

Denne evne giver regelteknisk lov til at sende en SMS til en anden druide eller naturvogter. Denne kan svare hvis den pågældende har evnen.

Man kan kun sende korte og simple beskeder på under 10 ord. Som f.eks. Pas på x er farlig.

Man kan ikke sende beskeder ud af spilområdet.

Når man sender beskeden, skal man ingame lavet et dyrekald, det kan være et hyl et højt pift eller lign.

Naturens Stemme – Naturvogter

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør det muligt at kommunikere som dyr gør over længere afstande.

Denne evne giver regelteknisk lov til at sende en SMS til en anden druide eller naturvogter. Denne kan svare hvis den pågældende har evnen.

Man kan kun sende korte og simple beskeder på under 10 ord. Som f.eks. Pas på x er farlig.

Man kan ikke sende beskeder ud af spilområdet.

Når man sender beskeden, skal man ingame lavet et dyrekald, det kan være et hyl et højt pift eller lign.

Naturens sti

Evne Point Pris:	De Spirituelle: 8
Kræver evnen:	Vandre i naturen, Helt
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne kan man teleportere sig fra et træ til et andet. Inden man aktivere evnen skal man stå og røre et træ i 30 sekunder. Man må ikke være bundet eller hjælpeløs. Herefter skal man gå offgame til det sted i skoven man havde tænkt sig at teleportere til. (Husk du kan ikke ombestemme dig på vejen) Man kan kun teleportere kortere afstande så man kan ikke teleportere uden for spilområdet med denne evne.

Naturvogter

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Kodex

Kræver racen: Ingen

Når du tager denne evne bliver du en vogter af naturen. Dette betyder at du skal vogte og beskytte naturen. Det er op til den enkelte hvordan dette bør rollespiles, men arrangørerne forbeholder sig ret til at tage din vogter status fra dig hvis du ikke passer på naturen.

Pladerustnings specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Rustningsbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du har lært igennem kamp og træning at benytte din rustning så effektivt som muligt. Regelteknisk giver din samlede rustning 2 ekstra i beskyttelse.

Profession

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver dig en indkomst fra salg af småkager, armbånd, træfældning mm. Kort sagt det er din indkomst fra at have en profession. Du bestemmer selv hvor du får din indkomst fra, men husk at vælge en sammen med du køber evnen og husk at spille på det. Med denne evne får du 7 kobber mønter, pr. gang du køber evnen. Efter du har købt evnen første gang stiger dette beløb med 2 pr. gang evnen købes således at hvis man har evnen 2 gange får man $7+9=16$ kobber pr. spilgang. Hvis man har evnen 3 gange er det $7+9+11=27$ kobber pr. spilgang osv. Disse udleveres ved spilstart.

Læs mere om profession i regelsættet. Kontakt den handelsansvarlige omkring eventuelle fordele ved lige netop din profession.

Profetiens gave

Evne Point Pris: De Spirituelle: 10

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du ved at meditere over en situation kan få nogle svar eller forståelse. Regelteknisk meditere du i 5 minutter hvorefter du opsøger en plotmester og siger hvilken situation du har mediteret over. Denne vil så give dig noget du har modtaget som et syn. Husk på du kan IKKE få besvaret konkrete spørgsmål og at gudernes syn ofte er meget svære at tyde. Man kan kun bruge denne evne et begrænset antal gange pr. scenarie. Dette vil som regel være 3 gange, med mindre man er ypperstepræst eller har en lignende position.

Reparere ødelagt våben

Evne Point Pris: De Normale: 2

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør det muligt at reparere sit eller andres våben hvis disse er ødelagte f.eks. ved besværgelsen ødelægge våben.

Dette kan ikke gøres i kamp, men efter kampen kan man reparere sit våben så det igen kan bruges.

Vær opmærksom på at våbnet ikke kan slibes før det har været forbi en smed og blevet ordentligt repareret.

Ridder

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er slået til ridder og skal i samtale med en arrangør finde ud af hvem der har slået dig til ridder.

Ring og skældrustnings specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Rustningsbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du har lært igennem kamp og træning at benytte din rustning så effektivt som muligt. Regelteknisk giver din samlede rustning 2 ekstra i beskyttelse.

Rustningsbrug

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu bruge alle former for rustninger.

Se druide cirkler

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan en naturvogter se hvor der befinder sig en druide cirkel. Denne kan dog ikke gå ind i den eller se hvem der er inde i druide cirklen uden at være optaget i denne, af en anden druide.

Sjæle ro I

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at meditere bedre. Din meditationscyklus tager nu kun 4 min. for 25% af dine Mana.

Sjæle ro II

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Sjæle ro I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at meditere bedre. Din meditationscyklus tager nu kun 3 min. for 25% af dine Mana.

Sjæle ro III

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Sjæle ro II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at meditere bedre. Din meditationscyklus tager nu kun 2 min. for 25% af dine Mana.

Sjæle ro IV

Evne Point Pris: De Magikyndige: 4, De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Sjæle ro III

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er i stand til at meditere bedre. Din meditationscyklus tager nu kun 1 min. for 25% af dine Mana.

Sjæle Syn

Evne Point Pris: De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Viden - Eksistens

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du se sjæle uanset i hvilken form de er i. Du kan se om en genstand/person har en sjæl i sig. Du er i stand til at genkende en sjæl, hvis denne er i fri form, dvs. ikke i en krop, eller denne er i en fremmed krop. F.eks. kan du se hvis den samme sjæl har besat samme krop flere gange. Da du ikke kan genkende den primære sjæl når den er i sin egen krop, kan du heller ikke genkende en person ud fra en sjæl. Med mindre denne tillader dig at meditere med den i minimum 5 minutter. Dette skal være frivilligt fra sjælens side.

Sjæledyr Bjørn

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Naturvogter, Hårdfør II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Man får 2 ekstra livspoint (LP).

Sjæledyr Brevdue

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Fungere ligesom naturens stemme, bortset fra at man kan sende en besked til en der ikke er druide eller naturvogter. Man kan kun gøre dette 1 gang hver 4. time, samt beskeden ikke kan være længere end 10 ord.

Sjæledyr Bæltedyr

Evne Point Pris:	De Våbenføre: 6
Kræver evnen:	Naturvogter, Rustningsbrug
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Så længe man bære læderrustning, tæller denne rustnings RP mæssigt som ringe.

Sjæledyr Firben

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Man selv regenerer liv ved at sidde i naturen. Man regenerer 1 LP pr. 10 min. Personen skal sidde stille, men må gerne tale.

Sjæledyr Haj

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Man kan trække vejret under vand og svømme hurtigt som en haj.

Sjæledyr Ugle

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Naturvogter

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Man kan gennem et ritual, med en druide, blive forbundet til et sjæledyr. Dette gør at så længe man bære et totem af det sjæledyr man er forbundet til, vil man have dyrets bonus. Man kan godt blive forbundet til flere sjæledyr, men der kan kun været et sjæledyr aktivt af gangen. Hvis man vil skifte fra et sjæledyr til et andet skal man lave et nyt ritual med en druide. Hvis man skifter sjæledyr vil der være en periode på 1 time hvor man er uden sjæledyr.

Effekten af dette sjæledyr: Man får nattesyn og må bruge en rød lommelygte om natten.

Sjælekontakt I

Evne Point Pris: De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver mulighed for at kommunikere med sjæle. Den spirituelle kan forlange en sjæl at vise sig, hvis en sjæl er tilstede eller "banker på" til dette plan. Den spirituelle kan tvinge/tillade sjælen at vise sig fysisk så man kan kommunikere med sjælen. Denne evne kan være farlig da man aldrig ved hvilken sjæl der "bankede på". Der skal altid være en spilleder tilstede når denne evne bruges.

Sjælekontakt II

Evne Point Pris: De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Sjælekontakt I, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Den spirituelle kan påkalde en sjæl for at tale med denne. Den spirituelle skal kende sjælens navn eller have en god beskrivelse af sjælen. Hvis navnet er forkert eller beskrivelsen ikke specifik nok kan en hvilken som helst sjæl komme til syne. Evnen er farlig da man aldrig ved hvad en sjæl der får adgang til vores plan kan finde på. Der skal altid være en spilleder tilstede når denne evne bruges.

Sjælens frihed

Evne Point Pris:	De Spirituelle: 8
Kræver evnen:	Helt, Sjæle ro I, Sjælekontakt II, Viden - Eksistens
Må ikke have evnen:	Tilknytning til naturen
Kræver racen:	Ingen

Den spirituelle kan, når denne dør, forlade sin krop med sin sjæl og kan bevæge sig rundt som sin sjæl. Den spirituelle kan kommunikere verbalt med de levende, men kan ikke røre noget eller påvirker ting eller væsner. Man kan være i denne tilstand 1 time, herefter koster det 20 mana pr. 10 minutter man tvinger sig til at være i denne form. Man kan selv opgive tilstanden eller man bliver tvunget ud af den når man ikke har mere mana, hvorefter man kolliderer og man frisættes og dør. Hvis man genoplives inden denne tidsfrist vil man ikke have været død og mister derfor ikke EP for at være død til scenariet. Tilstanden kan ikke påvirkes af magi med mindre der i beskrivelsen står magien påvirker sjæle eller ånder. Man kan kun undgå døden 1 gang pr. scenarie. Anden gang vil man dø når tilstanden afbrydes. Hvis man genoplives vil man tæller som 2 niv. højere på sjælearket. Man kan ikke genvinde mana i denne tilstand.

Sjælefangst: For at sjælefang en person i denne tilstand skal den som sjælefanger bruge ekstra mana tilsvarende det mana formen har tilbage.

Sjælens lindrede berøring

Evne Point Pris:	De Spirituelle: 6
Kræver evnen:	Sjæle Syn, Viden - Eksistens, Sjælens frihed
Må ikke have evnen:	Ingen
Kræver racen:	Ingen

Med denne evne er den spirituelle i stand til at heale sjælen eller hvis sindet er for skadet lindre dens lidelser for en stund.

Denne evne vil også midlertidig kunne ophæve sindssyge. Den koster 10 mana pr. minut i den periode får personen klarsyn og alt mental stress er fjernet. Besværgelser der påvirker sindet vil midlertidig være ude af effekt men besværgelsen er kun sat på pause og vil genoptage sin funktion efter man stopper. Man kan dog fjerne den magiske effekt helt hvis man har mana nok til at holde besværgelsens oprindelige virkningstid. F.eks. hvis besværgelsen er aktiv i 20 min. når den kastes skal man bruge $10 \times 20 = 200$ mana.

Regelteknisk skal man holde personens hoved mellem sine hænder i de minutter man bruger evnen og man er selv væk som i trance.

Skjold brug

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu bruge alle former for skjolde.

Skrive magiske skriftruller

Evne Point Pris: De Magikyndige: 6, De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Bruge magiske skriftruller

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver magikasteren mulighed for at skrive en besværgelse ned på en skriftrulle. Enhver der kan kaste magien eller har købt evnen til at bruge magiske skriftruller kan så kaste besværgelsen ved at læse magi tegnene eller bønnen op. Læs mere under magiske skriftruller i kapitlet om magi.

Smede Special Våben

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Vedligeholde våben

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man smede special våben, kig i reglerne efter listen af special våben man kan smede med denne evne.

Vigtigt: Vær opmærksom på at disse våben koster ekstra i materialer at smede.

Smykkesmed

Evne Point Pris: De Normale: 8

Kræver evnen: Vurdere, Profession

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man smede små magiske smykker der kun ar magiske i kort afgrænset tid, kig i reglerne efter en liste af smykker man kan smede med denne evne.

Vigtigt: Vær opmærksom på at disse smykker koster ekstra i materialer at smede.

Små våbens specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 12

Kræver evnen: Våbenbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er specialist i små våben og ved hvordan du skal give mest mulig skade med den type våben. Regelteknisk giver du nu 2 i skade med dem.

Snigmord

Evne Point Pris: De Alsidige: 10

Kræver evnen: Blænde ind II

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan slå folk ihjel ved at ligge en kniv til deres hals. Regelteknisk skal dette udføres så ingen ser kniven før den har berørt den andens nakke. Før angrebet må laves skal snigmorderen have stået bag personen og udset sig et kritisk sted (regelteknisk min. 5 sek.) Det er ikke kun kniven men hele angrebet der ikke må ses, råber en person "PAS PÅ!" så er angrebet annulleret. Man dør ligesom beskrevet under Nådesstød tidligere i regelsættet. (Husk at sige nådesstød for en sikkerhedsskyld). Angrebet kan IKKE bruges i kamp. Man kan ikke snigmyrde folk der har rustning som beskytter nakken. Hvis man kan få kniven til nakken på denne måde kan man naturligvis også bruge passiv reglerne.

Spion

Evne Point Pris: De Alsidige: 4

Kræver evnen: Blænde ind I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du lytte ved huse og finde ud af hvad folk snakker om. Regelteknisk må du stille dig ved et hus og lytte og bruge den viden du høre som ingame viden.

Syndsforladelse

Evne Point Pris: De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Tilknytning til naturen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan en spirituel lave en syndsforladelse på anden person, men ikke sig selv.

Denne evne baseret 100% på rollespil aspektet i at man jo synder en gang imellem. Det er meget op til den enkelte spiller om denne mener karakteren har syndet, men et godt hint er hvis man har sat kryds midt i livsanskuelsens trekant og slår en ihjel i koldt blod, så har man syndet da ens livsanskuelse burde ligge nærheden af ond.

Hvis du har syndet og IKKE har fået syndsforladelse og du går hen og dør, kan du IKKE genoplives. Hvis dette sker, kan en spirituel dog vælge at påkalde din sjæl og lave en syndsforladelse inden denne genopliver.

Efter en syndsforladelse og KUN på det tidspunkt må man ændre på sin livsanskuelse.

Vær opmærksom på at denne evne ene og alene er en tale evne, man kan ikke se ind i folk, så det er op til den som syndsforlades om denne føler sig syndsforladt.

Tale Ataarisk

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan tale Ta'ariernes sprog, Ataarisk. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Tale Draconiansk

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan tale dragernes sprog, Draconiansk. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Tale Kaos sprog

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan tale Kaos væsners sprog. Vær opmærksom på dette er et kontrolleret sprog. Se sprog tidligere i regelsættet.

Tilknytning til naturen

Evne Point Pris: De Spirituelle: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Syndsforladelse

Kræver racen: Ingen

Når man tager denne evne bliver man knyttet til naturen. Derfor kan man ikke meditere andre steder end i den frie natur. Når man vælger denne evner får man en anden besværgelses liste (Druide). Du kan ikke længere kaste magi fra andre en denne specielle besværgelses liste.

Denne evne giver også 10 mana.

Tohånds våben specialist

Evne Point Pris: De Våbenføre: 12

Kræver evnen: Våbenbrug, Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du er specialist i tohånds våben og ved hvordan du skal give mest mulig skade med den type våben. Regelteknisk giver du nu 2 i skade med dem.

Tortur

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du udsætte en hjælpeløs person for tortur. Dette kan gøres både fysisk og psykisk. Regelteknisk foregår det på den måde at man rollespiller torturen og så stiller 2 spørgsmål, hvoraf ofret SKAL svare sandt på det ene men godt må lyve på det andet. (Man må ikke stille det samme spørgsmål to gange i træk) Herefter gentager processen sig en sidste gang. Efter 4 spørgsmål i alt, er ofret så afkræftet at det ikke kan holde til mere tortur uden at dø.

Troens hånd

Evne Point Pris: De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Troens styrke

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan lave et angreb der skader onde eller neutrale væsner. Regelteknisk siger du helligt skade på dit angreb og den pågældende vil så blive skadet af hellig skade. Dette virker også selvom væsnet normalt er immun over for skade.

Troens styrke

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Kodex

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Gennem et lille ritual eller meditation kan du gøre dig mental klar på at modstå special angreb fra onde eller neutrale væsner.

Regelteknisk kan du ikke blive besat eller mentalt påvirket af onde eller neutrale væsner. (Plot væsner)

Uddrivelse

Evne Point Pris: De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Troens styrke

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan en hellig kriger uddrive ånder der har besat en anden person. Regelteknisk betyder det at hvis den hellig kriger ligger sin hånd på panden af den besatte person og koncentrere sig, vil denne kunne uddrive den besatte ånd.

Udvidet Tortur

Evne Point Pris: De Alsidige: 6

Kræver evnen: Tortur

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne udvider tortur så der i alt kan stilles 8 spørgsmål, på samme måde som der står beskrevet i evnen tortur.

Undvige angreb I

Evne Point Pris: De Alsidige: 3, De Våbenføre: 5

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man vælge ét angreb pr. scenarie man vil undgå. Man kan dog genvinde denne ved at meditere uafbrudt i 5 min. Det er lige meget hvilket angreb dette er og hvor meget den giver i skade. Angrebet skal dog være et fysisk angreb, dette kan også være special angreb som snigmord og bonk.

Evnen kan ikke bruges hvis man bære nogen form for rustning (læderrustning undtaget)

Undvige angreb II

Evne Point Pris: De Alsidige: 5, De Våbenføre: 8

Kræver evnen: Undvige angreb I

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne virker som Undvige angreb, bare med den forskel at man kan undvige et ekstra angreb pr. scenarie.

Urtekundskab

Evne Point Pris: De Normale: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du kan samle urter og brygge urteafkog. Læs mere under urter tidligere i regelsættet.
Du kan finde en liste over de urter du kan lære blandt de andre lister i Spiller Håndbogen.

Vandre i naturen

Evne Point Pris: De Spirituelle: 6

Kræver evnen: Tilknytning til naturen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør sådan at man kan bevæge sig i naturen som brugte man De Alsidiges evne "Blænde ind II". Eneste forskel er at man skal bevæge sig mellem træer og større buske. Man kan ikke bevæge sig over åbne pladser veje mm. eller i nærheden af enhver form for bygning (15 meter omkring denne)

Vedligeholde rustning

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Profession

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man vedligeholde rustninger så de beskytte 2 ekstra RP i den første kamp man kommer i efter rustningen er blevet vedligeholdt. (Man kan ikke vedligeholde en magisk rustning) OBS: Man skal have evnen profession og det skal være som smed for at købe denne evne.

Vedligeholde våben

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Profession

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan man slibe våben så de giver 1 ekstra i skade på de første 2 slag efter den er blevet slebet. (Man kan ikke slibe magiske våben) Vær opmærksom på at man skal have evnen profession og det skal være som smed for at købe denne evne.

Det koster smede 1 kobber at slibe et våben.

Når man har denne evner behøver man ikke at købe evnen: Reparere ødelagt våben, den er inkluderet i denne evne, se mere under evnen.

Viden - Eksistens

Evne Point Pris: De Normale: 5, De Spirituelle: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver dig en masse viden omkring Krop-Sjæl-Essens og det der ligger dybere.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående eksistens. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Geografi

Evne Point Pris: De Normale: 5

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du ved en masse om de forskellige lande.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående landende. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Helte

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du ved en masse om helte, hvordan de er blevet helte osv. Regelteknisk fungere denne evne sådan at du må kigge i listen over kendte helt og deres gerninger og vide denne information i spillet.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående heltene. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Historie

Evne Point Pris: De Normale: 5

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evner gør at du kender historie for verdenen.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående historie. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Magi

Evne Point Pris: De Magikyndige: 3, De Normale: 5

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du ved en masse om magien, hvordan den fungerer teoretisk mm. Denne evne giver dig ikke viden om at kaste magi, men du må læse besværgelserne i spillet og vide hvad disse gør ud fra beskrivelsen. Du kan ikke genkende en besværgelse ud fra dens håndtegn eller riter. Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående magien. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Monstre

Evne Point Pris: De Normale: 4

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne gør at du ved en masse om diverse monstre. Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående diverse monstre. Det er ikke sikkert, at du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Planer

Evne Point Pris: De Magikyndige: 7

Kræver evnen: Helt

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver dig en masse viden omkring planerne, hvordan de fungerer, hvad en portal er osv.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående planerne. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Viden - Religion

Evne Point Pris: De Normale: 5, De Spirituelle: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Denne evne giver dig en masse viden omkring religion, guder osv.

Evnen giver dig også lov til at kontakte en mester i spillet og få svar på spørgsmål angående religion. Det er ikke sikkert du kan få dit svar til scenariet, men så kan du kontakte arrangørerne og få svaret mellem scenarierne.

Visitering

Evne Point Pris: De Alsidige: 4, De Våbenføre: 6

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du visitere en person og finde skjulte våben på personen lige meget hvordan det er skjult, bare det er fysisk og ikke magisk skjult. Den som visitere kan se hvor de skjulte våben er uden at mærke på personen. Man skal blot betragte personen i 5 sek. og være inden for 1 meter af personen, så har man opdaget hvor alle skjulte våben er på personen. Husk at sige visitering.

Vurdere

Evne Point Pris: De Normale: 3

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Med denne evne kan du vurdere ædelsten og andre eksotiske ting. Regelteknisk får du udleveret en liste med vurderings priser på ædelstene og andre specielle genstande. Vil du vurdere en ting der ikke findes på listen så kontakt en arrangør.

Våbenbrug

Evne Point Pris: De Våbenføre: 4

Kræver evnen: Ingen

Må ikke have evnen: Ingen

Kræver racen: Ingen

Du kan nu bruge alle former for våben.

Magi:

I dette kapitel præsenteres magien for dig, som den er i Panatria. Magien var i Panatrias tidligste fortid kun noget, som guder og de mægtige drager kunne benytte sig af. Men som Panatrias guder blev flere og flere, skænkede de deres tilbedere gaver, når disse bad om mirakler. Palicia, som er guden for magi, valgte dog at give magiens gave til Panatrias folk og lære disse, hvordan magien skulle bruges. På den måde dukkede der magikyndige op overalt, og lærte denne svære kunst videre til deres lærlinge. Da de andre guder så dette, skænkede de magiens gave til deres tilbedere. Disse spirituelle folk lærte ikke at tøjle magien, men fik den som gave, når de bad deres bønner. Derfor er der to klasser, der kan bruge magiens gave - De Spirituelle og De Magikyndige.

Besværgelser:

En besværgelse er en magi, som man kan kaste. Hvilke besværgelser, man kan kaste, kan man se på de enkelte magilister, der er senere i dette kapitel. For at kaste en besværgelse, skal man benytte sig af den bøn, der står under besværgelsen. Er man af klassen De Magikyndige, skal man kaste dem ved at bruge de magitegn, der står under formularen.

Magitegnene er listet senere i dette kapitel. De består af en bevægelse og et ord. Bevægelsen skal laves og ordet skal siges samtidig. Fælles for begge måder at kaste magi på er, at ordene skal siges højt og tydeligt, ligegyldig om det er magitegns-ordene eller bønner. De må altså ikke mumles eller hviskes.

Hvis der ikke står andet skrevet i besværgelsen kan man påvirke ting og personer op til 20 meter fra magikasteren. I forbindelse med besværgelser der kræver et farvet bånd om armen, kan man kun bære et bånd om hver arm.

En nystartet magikyndig skal vælge 3 besværgelser fra listen over start besværgelser. Resten af besværgelserne skal læres før man kan kaste dem. En nystartet spirituel kan bruge de besværgelser som denne opfylder magikravet for.

Koncentration og magi:

Du skal koncentrere dig for at kaste magi, hvis du bliver afbrudt i din koncentration, er Mana brugt men besværgelsen er ikke kastet. Visse besværgelsen kræver også koncentration, dette betyder hvis koncentrationen bliver brudt stopper besværgelsen. Man mister koncentrationen ved at få skade men der kan også være andre spillemæssige grunde hvor man mister koncentrationen. Man får skade hvis man mister LP eller RP (ligegyldigt om disse kommer fra besværgelser, evner, magiske drikke mm.) Man får ikke skade hvis en besværgelse, evne eller lign. blokerer angrebet fuldt ud. Dette kan f.eks. være barkhud der beskytter mod x antal angreb. Man mister også koncentrationen hvis man mister Mana, undtagen hvis det er et bevidst valg, som ved at kaste besværgelser, være med i en kraftens bro osv.

Vær opmærksom på at alle besværgelser der har Koncentration stående i varighed og alle ritualer er påvirket af dette.

Magilister:

Som magikaster (De spirituelle og De magikyndige) har man en magiliste. Hvilken magiliste man skal bruge, afhænger af, hvilken klasse man er og hvilken måde man kaster magi på, den sidste er valgt igennem de evner man vælger. Følgende kombinationer er mulige:

Klasse	Brug	Magiliste
De spirituelle	Besværgelser til de spirituelle	Forkynder listen
	Besværgelser til dem med Tilknytning til naturen	Druide listen
De magikyndige	Besværgelser hvoraf der vælges 3 fra start	Start pulje (Magiker) listen
	Besværgelser der kan læres igennem eksperimenter.	Eksperimental (Magiker) listen
	Besværgelser der kan læres komplekse studier	Kun via studier (Magiker) listen

Lære besværgelser:

Alle de spirituelle, har ikke behov for at lære deres besværgelser - de skænkes i stedet som gaver af guderne. De magikyndige skal lærer deres besværgelser enten gennem komplekse og dyre studier, ved at lave eksperimenter, eller ved at lære dem fra en magisk skriftrulle eller en anden magikyndig. Man kan ikke lære besværgelser fra en anden magikyndiges magibog. Den magikyndige skal undervise i hvordan besværgelsen virker og lære den anden magikyndig at kaste besværgelsen. Man kan aldrig lære en besværgelse man ikke selv ville have adgang til, dette kan f.eks. være en spirituel besværgelse.

Lære besværgelser gennem eksperimenter:

Man kan lære besværgelser gennem eksperimenter. Dette gøres regelteknisk ved at kontakte Panatria mestrene på panatria@thyrf.dk før scenariet, og afklare hvor mange eksperimenter man ønsker at udføre. Ud af hvert eksperiment får man en tilfældig besværgelse fra Eksperimental (Magiker) listen. Når man kommer til scenariet, skal man til spilstart betale det antal magistøv man har brugt, til den magi ansvarlige.

Lære besværgelser gennem studier:

Man kan lære besværgelser gennem komplekse studier. Dette gøres regelteknisk ved at kontakte Panatria mestrene på panatria@thyrf.dk før scenariet, og afklare hvilken besværgelse man gerne vil lære. Dette kan være hvilken som helst besværgelse fra de 3 magikyndiges lister. Så tjekker man magikrav på besværgelsen og slår op i listen nedenfor for at finde ud af hvor meget magistøv der skal bruges. Når man så ankommer til scenariet, skal man til spilstart betale det antal magistøv man har brugt, til den magi ansvarlige.

Lære besværgelser fra en anden magikyndig:

Man kan lære besværgelser fra andre magikyndig. Dette gøres regelteknisk ved at man gennemspiller at den anden lærer besværgelsen og så går man til den magi ansvarlige og betaler den forbrugte magistøv samt hvilken besværgelse man har lært. Husk det er tilladt at tage betaling for at lære besværgelser fra sig.

Lære besværgelser fra en magisk skriftrulle:

Man kan lære besværgelser fra en magisk skriftrulle. Dette gøres regelteknisk ved at man køber/får fat på en magisk skriftrulle med en besværgelse man ønsker at lære. Så studerer man besværgelsen ud fra skriftrulle og skriver besværgelsen over i sin magibog. I løbet af denne proces bliver den magiske skriftrulle aktiveret og dens magi brug. Herefter er den magiske skriftrulle ubrugelig.

Priser på læring som magikyndig:

Type	Mængde
At skrive en besværgelse ind i en magibog	1 portion magistøv
Lære en besværgelse via eksperimenter	1 portion magistøv *, **

Lære en besværgelse via studier:

Mana krav	Mængde
1-20	2 portioner magistøv *, **
21-50	3 portioner magistøv *, **
51-80	4 portioner magistøv *, **
81-110	5 portioner magistøv *, **
111-140	6 portioner magistøv *, **
141-180	7 portioner magistøv *, **
181-210	8 portioner magistøv *, **
211-240	9 portioner magistøv *, **

241-...	10 portioner magistøv *, **
---------	-----------------------------

Magistøv:

Magistøv er ingredienserne der bruges når man studerer magi. Dette er magisk støv, som kan købes hos de fleste handlende eller handelshusene. Magistøvet bruges bl.a. til at drysse over de magiske inskriptioner i en magibog eller skriftrulle for at få magien frem i teksten. Det bruges også når man eksperimenterer eller studere magien for at lære nye besværgelser eller når man laver magiske drikke.

Mana:

Dine Mana bestemmer, hvor magtfulde besværgelser man kan kaste og hvor mange gange. Hvor meget Mana du har, kan du se ud fra listen under Lav en karakter tidligere i spiller håndbogen. Hver besværgelse har en Mana pris. Dette fortæller, hvor meget Mana der bliver drænet fra dig, når du kaster den pågældende besværgelse. Under normale omstændigheder kan man ikke bruge mere Mana, end man har. Kaster man en magi, der gør, at man går lige nøjagtig i 0, vil man falde om i koma og ikke kunne vækkes igen, før man har fået Mana, via en magisk drik eller lign.

Meditation af Mana:

Mana kan genvindes igennem meditation, læs mere under meditation tidligere i spiller håndbogen. Meditationstiden sker i cyklusser af 5 min. For hver 5 min. man mediterer, får man 25% af sine Mana tilbage. En cyklus skal altid færdiggøres før at man få Mana tilbage.

Længeden på meditationscyklussen (altså som standard 5 min.) kan forbedres med evnerne sjælero. Ligeledes kan det at meditere i et bibliotek, tempel eller sammen med sin læremester giver ekstra Mana. Således får du 10 ekstra Mana pr. cyklus for at meditere i et bibliotek eller læremester. Denne effekt fordobles hvis begge ting er opfyldt.

F.eks. for en spirituel at de mediterer i et tempel og har deres læremester til stede. F.eks. hvis man har et Mana Max på 60 (ingen sjæleroevner) og man mediterer i et tempel regenererer man 25% (15 Mana) + Tempel (10 Mana) altså i alt 25 Mana pr. 5 min. Man skal således meditere i 15 min. for at få alt sin Mana tilbage.

Hvis man har en lærermester og denne var til stede i ovenstående regnestykke ville det være: 25% (15 Mana) + Tempel (10 Mana) + Læremester (10 Mana) altså i alt 35 Mana pr. 5 min.

Mana for ikke magi kastere:

Som ikke magi kaster (De magikyndige & De spirituelle) har man ikke Mana. Men det betyder ikke man ikke kan hjælpe en magikaster med ekstra Mana. Hvis en magikaster vil trække Mana fra en der ikke er magikaster trækker denne i stedet LP og konverterer dette til Mana. Man får 40 Mana for hver LP man trækker ud fra en person. De LP man trækker ud på denne måde, mister personen som om denne var skadet, med den forskel at de ikke kan genvindes før tidligst 10 minutter efter de er "ofret".

Magisk Aura:

Hvis du kan føle magi enten via evne eller kaster en besværgelse, der giver dig mulighed for dette, vil du se en aura omkring den magiske ting, hvis denne er aktiv. Den aura du ser, har en farve, som betyder, hvor magtfuld magien eller personen er. Nedenunder er auraskemaet, som viser, hvad de enkelte farver betyder.

Aura skema:

Farve	Mana	Besværgelse	Magisk ting/drik	Mythal (Magisk område)
Hvid aura	0	Ingen	Tømt/opbrugt	0
Lilla aura	1-100	1-50	1-2	1-1.000

Lyseblå aura	101-200	51-100	3-4	1.001-2.000
Mørkeblå aura	201-300	101-150	5-6	2.001-3.000
Grøn aura	301-500	151-200	7-8	3.001-5.000
Gul aura	501-700	201-250	9	5.001-7.000
Orange aura	701-1.000	250+	Artefakt (mindre)	7.001-10.000
Rød aura	1.000+	Gude niveau	Artefakt (større)	10.000+

Sjæle ark:

Klasse	EP	Pris i sølv	Mana pris	Juvel (Mana)
De normale*	Alle	1	20	50
Helteklasse	20-39	3	50	100
Helteklasse	40-59	5	80	150
Helteklasse	60-79	7	110	200
Helteklasse	80-89	9	140	250
Helteklasse	90-99	11	170	300
Helteklasse	100-109	13	200	350
Helteklasse	110-119	15	230	400
Helteklasse	120-129	17	260	450
Helteklasse	130+	20	300	500

*Hvis en fra normale gruppen har købt evnen helt eller på andre måder tæller som helt (f.eks. samlet et magisk ting op eller lign.) tæller de som helteklasse. Dette gælder også hvis man har valgt at tage "De normales" beskyttelses armbind af.

Magiske skades typer (elementer):

I Panatria findes der mange forskellige måder man kan skades på magisk. Hver af disse såkaldte skadestyper kommer fra hvert deres element. Følgende skadestyper/elementer kan man skades med og beskytte sig imod med de forskellige besværgelser til samme formål.

Element	Farve	Type	Modtype
Guddom	Grøn	Hellig	Kaos
Kaosmørke	Grå	Kaos	Hellig
Ild	Rød	Ild	Is
Vand	Blå	Is	Ild
Jord	Sort	Syre	Shock
Luft	Hvid	Shock	Syre
Magi	Lilla	Rå energi	Ingen

Magiske drikke:

Magiske drikke er små flasker med en magisk væske inden i. Man skal drikke en magisk drik for at få dens virkning. Regelteknisk vil der følge en beskrivelse med en magisk drik der fortæller hvad den kan. Denne beskrivelse vil være

offgame og kan ikke vises ingame til nogen.

At lave en magisk drik er ikke nemt og tager masser af erfaring og masser af dyre ingredienser. Hvis man ønsker at lave magiske drikke, kan man se hvilke magiske drikke grupper (typer) der findes blandt de andre lister bagerst i regelbogen.

Regelteknisk er magiske drikke delt op i 1-5 niveauer. Når man blander en magisk drik, koster det et antal magistøv svarende til niveauet på den pågældende drik. Når man har lavet drikken, er der nok til tre små flasker dvs. man laver altid 3 drikke pr. blanding. F.eks. hvis man vil lave "Heltens gerninger" som er en niveau 2 magisk drik skal man betale 2 magistøv og vil ud af dette få 3 drikke med "Heltens gerninger". Man kan ikke lave 3 forskellige drikke på samme magistøv. Man kan godt vælge at lave færre drikke, men så hælder man sådan set det overskydende væk, prisen bliver altså ikke mindre.

For at lære en magisk drik skal man købe den tilsvarende evne. F.eks. for at lave "Heltens gerninger" skal man købe evnen "Brygge magiske drikke (Kamp)". Når man har købt denne evne for EP, kan man lave alle de magiske drikke som ligger under kategorien "Brygge magiske drikke (Kamp)" på listen over magiske drikke. De kan laves lige så mange gange man vil, så længe man husker at købe ingredienserne til dem.

Vigtigt: man kan IKKE tvinge en magisk drik i nogen med mindre de er hjælpeløs.

Vigtigt: man kan ikke stoppe en effekt fra en magisk drik uden en magisk modvirkningsdrik.

Magiske ting og våben:

Magiske ting er ting der magisk er ændret så de er stærkere, mægtigere eller har ekstra evner. Dette kan både være våben, rustninger, skjolde og almindelige ting som amuletter kapper. Næsten alt kan gøres magisk hvis man har årevis nok at studere i og nok indsigt. Den svære kunst at få ting til at forblive magiske er kun kendt af enkelte og kræver meget viden om magien og dens påvirkning på levende væsner og ting. Det siger sig selv at den slags hverken kan betales for penge eller ret mange ønsker at sælge sådanne sjældne genstande. Derfor kan magiske ting ikke købes i Panatria. De er meget sjældne og de heldige folk der finder dem eller får dem som belønning passer ofte godt på dem og skjuler deres hemmelighed. Du skal altså ikke forvente at magiske ting er nemme at få fat på, og de kan ikke bestilles. Folk der søger magiske ting, bruger ofte årtier for at finde det de søger og som oftest for at finde ud af at ejeren ikke vil sælge. Regelteknisk vil der følge en beskrivelse med en magisk ting der fortæller hvad den kan. Denne beskrivelse vil være offgame og kan ikke vises ingame til nogen. Ofte er magiske ting forbundet med meget hemmelighed og derfor er det som oftest ikke sikkert at man kender alle egenskaber af den magiske ting.

Magiske skriftruller:

En magisk skriftrulle er et stykke pergament der indeholder en besværgelse der allerede er kastet og sidder bundet i papiret og vil blive aktiveret når man færdiggør den ved at læse magitegnene højt. For at kunne lave magiske skriftruller skal man have den pågældende evne af samme navn. Ud over det skal man kunne kaste den besværgelse man vil have til at være på en magiske skriftrulle. Det koster magistøv (se listen nedenfor), plus man bruger det Mana det koster at kaste besværgelsen. En besværgelse kastet fra en magisk skriftrulle er svagere end en magi kastet direkte og derfor kan effekten på en besværgelse kastet fra en skriftrulle maksimalt varer i 2 timer. Hvis magien varer kortere, vil skriftrullen naturligvis også være kortere i tid. På alle andre punkter fungerer en magisk skriftrulle som en besværgelse kastet af en magikaster. For at kunne bruge en magisk skriftrulle så skal man have evnen til dette. Vær opmærksom på at hvis besværgelsen kræver en ingrediens skal denne ingrediens bruges når skriftrulle skrives og den ødelægges lige meget om den gør det i besværgelsen. Dette gælder dog kun ingredienser som ikke er en del af kastningen, dvs. det gælder ikke risposer, mel, røde ris og hvad der ellers bruges til at ramme med. Disse skal ikke bruges da alle magiske skriftruller bliver til pegeformularer. Ligeledes giver skriftrullen ikke adgang til viden man ikke har. Vær opmærksom på at man ikke kan lave magiske skriftruller af besværgelser der er et ritual. Husk også at læse den besværgelse man vil lave en skriftrulle af da der findes besværgelser som ikke kan laves på skriftrulle.

Mana krav	Mængde
1-20	1 portioner magistøv

21-50	2 portioner magistøv
51-110	3 portioner magistøv
111-180	4 portioner magistøv
181-240	5 portioner magistøv
241-...	6 portioner magistøv

Læremester:

Det er ikke nødvendigt at have en læremester, men det kan være ganske praktisk, da denne kan hjælpe dig med at lære magitegnene og reglerne om magi. Desuden får man også en bonus på 10 ekstra Mana, når man mediterer sammen med sin læremester. Denne bonus tilfalder selvfølgelig kun lærlingene - ikke mesteren selv. Der findes ingen regel for, hvor mange lærlinge en mester må tage under sig. Man kan kun studere under en læremester ad gangen, altså kan man ikke hoppe mellem flere læremestre, da det kræver tid at associere sig med sin læremester. I overgange mellem to læremestre kan man ikke opnå de ovenstående bonusser hos nogen af læremestrene.

Udgangs stilling

Ord: Ingen

Beskrivelse: Udgangsstilling for armen findes ved at svinge din arm afslappet langs kroppen fremad og stoppe i en højde svarende til midt mellem bæltstedet og brystkassen.

Bortmane

Ord: Exempti

Beskrivelse: Hænderne holdes åbne med håndfladerne fremad og fingrene spredt. Armene er strukket vandret ud fra brystkassen. Hænderne drejes mod hinanden og former en fælles kop. Hænderne trækkes derefter mod brystkassen samtidig med disse lukkes. Når hænderne er tæt ved brystkassen og begge hænder knyttet og knoerne hviler mod hinanden, da føres begge hænder stadig med knoerne hvilende mod hinanden op forbi ansigtet, her deles de og åbnes og rækkes mod himlen i en bortkastende bevægelse hvor armene ender trukket lodret over kroppen med en meters mellemrum mellem hænderne der er åbne.

Skabe

Ord: Tekrea

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med hænde mod himlen.

Ændre

Ord: Terach

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med hænde mod jorden.

Påkalde

Ord: Tevocavi

Beskrivelse: Begge hænder holdes åben med spredte fingrene formet som en kop. Armene strækkes op over hovedet så der er ca. en meter mellem hænderne, albuerne let bøjet. Hænderne trækkes ned forbi brystkassen og derefter væk fra kroppen. Når hænderne føres fremad knyttes disse og armene strækkes i en let nedadgående retning væk fra kroppen.

Sammensætte

Ord: Misceo

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med hænde mod jorden.

Tage

Ord: Arippai

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med hænde mod himlen og højden ud for hovedet.

Give

Ord: Pristitio

Beskrivelse: Hånden starter fastlukket som en knytnæve og med hånden så tæt på skulderen som muligt. Hånden føres da fremad i en lige linje mens hånden åbnes mere og mere så når armen er strakt ud fra kroppen er hænde

helt åben fingrene spredt og håndfladen vender væk fra kroppen.

Ild

Ord: Ignaris

Beskrivelse: Med hånden i udgangsstilling hvor håndfladen er vendt mod jorden trækkes armen skråt op foran sig i højde med hovedet, hånden vendes og føres nedad indtil den igen er i udgangsstilling, men denne gang med håndfladen mod himlen. Armen er strakt under hele bevægelsen.

Vand

Ord: Limpura

Beskrivelse: Med hænder i udgangsstilling hvor håndfladen er vendt mod jorden trækkes armen i en bue op over hovedet og ind mod kroppen så den ender med næsten at røre den modsatte arms skulder med bagsiden af hånden.

Jord

Ord: Metalus

Beskrivelse: Med hånden i udgangsstilling hvor håndfladen er vendt mod jorden trækkes armen i en lodret bue op og ind foran kroppen så hånden kommer i højde med halsen, her lukkes den og føres hårdt mod jorden i en lodret linje til den er i højde med bælttestedet. Armen er strakt under hele bevægelsen.

Luft

Ord: Niebess

Beskrivelse: Med hånden i udgangsstilling hvor håndfladen er vendt mod jorden trækkes armen med løs håndled og let bøjelig arm op foran brystkassen, her drejes hånden så håndfladen vender mod himlen og hånden trækkes tilbage ud til siden samtidig med at hånden åbnes helt. Hele bevægelsen gøres flydende og let uden hårde vrid.

Magi

Ord: Arficto

Beskrivelse: Hånden føres foran kroppen og fremad samtidig med at hånden åbnes fra knyttet til åben håndflade så bevægelsen er som at kaste med noget, derefter føres hånden i strakt arm ned i udgangsstilling, samtidig med at hånden drejer rundt så håndfladen peger mod himlen.

Sjæl

Ord: Ayshii

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med håndfladen vendt mod himlen.

Plan

Ord: Metarea

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med håndfladen vendt mod himlen.

Krop

Ord: Oractum

Beskrivelse: Startende i udgangsstilling med håndfladen vendt mod jorden.

Aldrons magiske barriere

Type:	Universal
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En dør/port eller lignende
Varighed:	Koncentration
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Jord, Skabe, Magi

Med denne besværgelse kan en magikaster holde en dør lukket så denne ikke kan åbnes eller brydes ned. Magikasteren skal berøre døren hele tiden. Magikasteren kan ikke kaste andre besværgelser samtidig med han holder døren.

Aldrons magtfulde sprogøre

Type:	Universal
Mana krav:	100 Mana
Mana:	25 Mana
Mål:	20 meters radius
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Luft, Sjæl

Når man kaster denne magi kan man gøre det samme som med Aldrons sprogøre, med den ændring at man hurtigt kan skifte fra sprog til sprog alt efter hvad man høre eller læser.

Aldrons skjulte tjener

Type: Illusion

Mana krav: 190 Mana

Mana: 100 Mana

Mål: Et hus, eller mindre område

Varighed: Uendeligt

Indgridienser: En facetsleben gul energikrystal (skal købes), plus et papir hvor tjenerens muligheder er skrevet ned

Ritual: Først går man langs kanten af området hvor man for hver meter holder energikrystallen frem og laver håndtegnet for Ændre. I midten af området ligges energikrystallen og med ryggen til denne laver man håndtegnene for Påkalde, Magi, Sammensætte, Magi, Sjæl 4 gange, mod hvert sit verdenshjørne. Derefter samler man energikrystallen op ligger den på et pergament og skriver på pergamentet hvad tjeneren skal kunne.

Denne formular gør, at man kan skabe en tjener, som kan foretage alt hvad et normalt menneske kan gøre. Denne tjener kan f.eks. bruges til at være i ens hus, hvor den kan genkende folk og lukke dem ind og ud af huset som man ønsker. (og låse døren efter sig)

Tjenere genkender folk på deres tanker ikke deres udsende, så man kan ikke foregive at være en person, man ikke er. Tjeneren kan ikke rammes af magi eller anden skade. Dvs. en skjult tjener kan kun fjernes af troldmanden selv. (Ophæve magi og antimagiske effekter påvirker stadig magien)

Tjeneren kan lære at kaste formularer, men kun de formularer som skaberen kan lave selv. Der skal laves et ark papir, hvorpå tjenerens muligheder er skrevet ned. Tjeneren kan kun det, som står på papiret. Vil man lære Tjeneren noget nyt, må han skabes på ny. Tjeneren er usynlig og kan ikke skade andre direkte. Tjeneren fungerer som en maskine. Den kan kun gøre, hvad den får besked på og ikke tænke selv. Man kan snakke med sin tjener telepatisk. Dette papir skal godkendes af en mester før Tjeneren kan tages i brug.

Man kan kun have 1 magisk tjener besværgelse aktiv ad gangen.

Aldrøns sprogøre

Type:	Universal
Mana krav:	40 Mana
Mana:	15 Mana
Mål:	20 meters radius
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Sjæl

Når magikasteren har kastet denne besværgelse, er denne meget let ved at forstå andre sprog. Regelteknisk kan man bruge dette til to ting. Enten vælger man et andet sprog man høre udtalt og kan så forstå dette sprog samt tale det. Ellers vælger man et andet sprog man læser og kan så også skrive dette sprog. Man kan kun vælge en af de to og det er den som man først benytter.

Denne besværgelse kan ikke bruges til at lære sproget eller lære andre sproget.

Man ved ikke hvad det er for et sprog man høre eller læser, dvs. man kan ikke sige dette er Draconisk. For personen ligner det ens eget sprog man høre, taler eller læser og skriver.

Aldrons åbne portal

Type:	Plan
Mana krav:	120 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En eller flere personer (+30 mana per ekstra)
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Sammensætte, Luft, Krop

Med denne besværgelse kan man åbne en portal igennem en væg, bymur eller lign. Åbningen vil lige præcis være så stor, at man kan komme igennem. Derfor vil det for andre se ud som om man bare går direkte igennem væggen, uden at andre ser at der er hul. Magikasteren kan have så mange med sig, som denne ønsker, men det koster ekstra mana pr. person man tager med.

Anti magisk zone

Type:	Plan
Mana krav:	240 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person eller et område
Varighed:	5 (30 ved område) minutter
Indgridienser:	En facetsleben blå energikrystal (skal købes) (+ ved område mel)
Tegn/Bøn:	Bortmane, Sammensætte, Magi

Med denne formular kan magi kasteren skabe en Anti Magisk Zone. Denne kan vælge at kaste det som enten en 5 meter radius omkring sig selv eller et område på maksimalt 2x2 meter pr. 200 ekstra mana brugt på området. For de første 2x2 meter skal der altså bruges de 40 mana for at kaste formularen + de 200 mana for området. Laves der et område skal man sætte et skilt op med effekten og indhegne området med mel.

Alt magi der kastes i området eller ind i området ophøre automatisk med at fungere. Alle magiske ting eller våben vil virke som normale genstande i zonen og ikke fungere magisk. En Anti Magisk Zone kan IKKE ophæves på nogen måde, heller ikke med ophæve magi.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Astral overførsel

Type:	Plan
Mana krav:	240 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil magikasteren ender formularen eller 1 time
Indgridienser:	En facetsleben rød energikrystal (skal købes)
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Plan, Luft

En magikaster, der kaster denne besværgelse, forvandler sin krop til en astral kopi af sig selv. Denne kopi kan hverken gøre skade eller blive skadet af nogen kendt kraft. Når magikaster kaster denne formular placerer denne en magikrystal på det sted, hvor denne stod, da denne kastede besværgelsen. Efter at besværgelsen er ophørt skal mageren vende tilbage til samme sted og samle stenen op. Hvis dette af en eller anden grund er umuligt, dør magikaster! (Derfor er det en god ide at gemme eller beskytte stenen). Mens magikaster besidder en astral krop, kan denne både se, høre og tale, andre kan også se og høre personen. Den astrale krop er dog immun over for alle kendte typer magi (med undtagelse af Sjæle Fangst) og alle våben.

Specielt: En magikaster der er under denne besværgelses virkning kan ikke bruge magi eller våben. Magikasteren kan heller ikke regenerere mana ved meditation. Besværgelser der var aktivt på magikasteren inden denne besværgelse er aktiv på magikrystallen og vil blive aktiv på magikasteren igen når magikasteren ender denne besværgelse.

Denne besværgelse kan KUN ophæves med ophæve magi ved at kaste på ophæve magi på stenen.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Aura

Type:	Forsvar
Mana krav:	70 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Så længe armene holdes krydset
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Bortmane, Krop

Denne besværgelse beskytter magikasteren mod alle former for fysisk vold dog ikke magi. Magikasteren krydser sine arme over brystet og så længe, denne holder sin hænder krydset, er man beskyttet. Magikasteren kan stadig bevæge sine ben, men kan ikke løbe. Magikasteren kan ikke kaste anden magi så længe denne er beskyttet af en aura. Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Barkhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Ændre, Krop

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Blindhed

Type:	Illusion
Mana krav:	50 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Evt. et sort bånd til at blæde ofret med
Tegn/Bøn:	Bortmane, Krop

Med denne besværgelse kan magikasteren totalt blinde en enkelt person. Magikasteren udtaler besværgelsen efterfulgt af ordet "Blindhed 5 minutter", samtidig med at denne peger på ofret. Ofret skal så lukke sine øjne eller have stof rundt om øjnene så denne ikke kan se i de næste 5 minutter.

*Daros bygning gå væk***Type:** Illusion**Mana krav:** 190 Mana**Mana:** 40 Mana**Mål:** En bygning**Varighed:** Permanent**Indgridienser:** En nøgle, (skal købes, evt. ved en smed)

Ritual: Magikasteren skal stille ved hvert hjørne af bygningen og benytte håndtegnene for besværgelsen Usynlighed med fokus på bygningen. Når dette er sket, skal man tage den første nøgle og benytte håndtegnene for besværgelsen Opdager Illusion på nøglen og derefter sætte den i låsen af bygningen og benytte håndtegnene for besværgelsen Usynlighed med fokus på nøglen. Herefter drejes nøglen i låsen og bygningen forsvinder. Skal man indvie flere nøgler skal man sætte en indviet nøgle i låsen, låse op, bytte med den nye nøgle og lave ritualet som ved første nøgle.

Med denne besværgelse kan en magikaster få en bygning til at forsvinde så man ikke kan se eller føle dens tilstedeværelse. For at finde indgange til sin bygning, skal man have en nøgle som, den magikaster der har kastet besværgelsen, skal bruge 2 minutter på at gøre magisk (Dette koster 60 mana pr. nøgle).

Vær opmærksom på at det koster 40 mana pr. 2x2 meter bygning. Bygningen kan ikke opdages med andet end opdage illusioner og før man kan ophæve magien, skal man jo selvfølgelig kunne finde den med opdage illusioner.

Dræne liv

Type:	Skabelse
Mana krav:	140 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Krop, Tage, Sjæl

Med denne besværgelse kan magikasteren stjæle livskraft fra en anden og give til sig selv eller andre. Magikasteren afslutter besværgelsen med at berøre ofret og derved stjæle halvdelen af dennes LP rundet ned. Vær opmærksom på dette er et LP dræn, så det drænes direkte i LP uden om RP.

Man kan kun have LP fra 1 person af gangen. Hvis man dræner fra en anden vil man miste de første drænedes LP. Personen der har fået drænet LP kan først genskabe deres LP 1 time efter de er drænet og kun gennem magisk helbredelse.

Dødsillusion

Type:	Illusion
Mana krav:	100 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil magikasteren er ved at dø første gang eller 4 timer.
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Bortmane, Krop, Jord

Denne besværgelse kaster på forhånd før en kamp og dens virkning træder i kraft når magikasteren normalt ville dø. Denne sættes i stasis og en illusion træder istedet for og får det til at se ud som om magikasteren dør. Alt der sker med magikasteren fra dette punkt og frem er en illusion. Magikasteren er klar over hvad der sker omkring denne og kan på et hvilket som helst tidspunkt bryde illusionen, med den konsekvens at denne forbløder som normalt og vil dø hvis denne ikke får hjælp. Magikasteren kan ikke bruge magi før denne har fået LP tilbage magisk. Vær opmærksom på de 40 Mana besværgelsen koster at kaste, ikke kan mediteres eller fåes tilbage før besværgelsen er ophørt.

Element angreb

Type: Angreb

Mana krav: 170 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Tage, Plan, Sammensætte

Med denne besværgelse kan magikasteren kaste en kugle bestående af alle elementerne mod et offer. Ofret tager en i skade fra alle elementerne, dvs. ild (ild), vand (is), jord (syre), luft (shock) alt i alt 4 i skade, hvis ofret ikke er immun over for nogen af elementerne.

Element beskyttelse, lille

Type:	Forsvar
Mana krav:	50 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Krop, Bortmane

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element beskyttelse, mellem

Type:	Forsvar
Mana krav:	140 Mana
Mana:	60 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre, Bortmane

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element beskyttelse, større

Type:	Forsvar
Mana krav:	220 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre, Magi, Bortmane

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element immunitet

Type:	Forsvar
Mana krav:	270 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	To farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Ild, Vand, Luft, Jord, Bortmane

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod to elementer (også kaldet en skades typer) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af de pågældende elementer inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan ikke beskytte sig mod elementer der er modsætninger til hinanden. (se under skades typer i regelsættet)
Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element pagt

Type:	Mental
Mana krav:	210 Mana
Mana:	150 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time + 1 time pr. 100 mana
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Magi, Plan, Påkalde, Plan, Ild

Med denne besværgelse kan magikasteren lave en pagt med et af elementerne. I denne pagt vil denne få egenskaber fra dette element plan. Først vil personen få immunitet over for det pågældende plans skade.

Ild hvis det er ildplan, is hvis det er vandplan osv. Ikke alene er magikasteren immun imod skade fra planet, men denne bliver også healet af skaden fra planet. (1 LP pr. angreb) Det negative er dog at personen vil få dobbelt skade af skade fra det modsatte plan. Man kan kun vælge de 4 normale elementer (jord, ild, vand, luft)

Man kan ikke have mere end maksimalt en af denne besværgelse aktiv af gangen. Det sidste håndtegn skal byttes ud med det element tegn hvis plan man laver pagten.

Man kan ikke helbrede sig selv med elementet.

Man kan på ingen måde muligt beskytte mod det modsatte element mens denne besværgelse er aktiv.

Emats gå på vand

Type:	Universal
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Vand, Jord

Denne formular gør at personen kan gå og løbe på vandet, som om det var lavet af sten. Hvis man kaster denne formular under vand, vil man straks flyde ovenpå.

Emats Isstråle

Type:	Angreb
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person eller ting
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Vand

Ud af magikasterens finger, kommer en lille stråle af is. Denne er meget kold og kan fryse væsker til is og nedkøle andre objekter så de føles iskolde. Hvis man tager ved en ting som lige er nedkølet får man 1 is skade. Denne stråle kan også rettes mod mennesker, hvorved den lammer en legemsdel i 10 sekunder.

Emats magiske tegn

Type:	Universal
Mana krav:	60 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Et scenarie
Indgridienser:	Et tegnet mærke over højre øjenbryn.
Tegn/Bøn:	Bortmane, Krop, Påkalde, Magi

Med dette besværgelse forsegler mageren en ofring til sin mana beholdning. Så længe denne besværgelse er aktiv, mister magikasteren 1 LP. Til gengæld hæves magikasterens mana med 40 mana. Tegnet tegnes over højre øjenbryn. Tegnet skal forestille et kryds med pile i alle retninger, på nær ned af hvor der skal være 3 prikker. Det LP man har ofret kan ikke heales eller på anden vis fås tilbage så længe tegnet er aktivt. Man kan ikke bruge det forhøjede mana antal til at lære besværgelser med højere mana krav end ens udgangspunkt

Ethranix Telepatisk Forbindelse

Type: Mental

Mana krav: 250 Mana

Mana: 100 Mana

Mål: En person

Varighed: 10 minutter

Indgridienser: En Facetsleben hvid energikrystal (skal købes)

Ritual: Magikasteren skal side i trance i 30 sekunder med lukkede øjne for at tømme sit sind. Herefter skal man tage energikrystallen i hånden og sige personens navn (eller beskrivelse) og udtale håndtegnene for Magi, Sjæl, Luft, Plan, Luft, Sjæl, Magi, Krop dette gøres 7 gange langsomt.

Med denne besværgelse kan man forsøge at komme i kontakt med en anden person man har mødt før eller ved hvem er. Hvis modtageren vil acceptere forbindelse, kan man tale på afstand i korte perioder, hvorefter magien skal genkastes. Jo længere væk personen er jo sværere er det at få en forbindelse, der kan også være magi eller andre kræfter der spiller ind som kan gøre besværgelsen fejler.

Hvis man i stedet for at kommunikere blot bruger tiden på at forbinde ens tanker kan man få så stærk en forbindelse at magikasteren kan teleportere hen til den anden. Hvis man ønsker at bruge denne funktion i stedet skal man kontakte en plotmester.

OBS: Hvis denne person ikke er en spiller, eller ikke er til det pågældende scenarie, skal man kontakte en plotmester før man benytter sig af denne besværgelse.

Fast illusion

Type: Illusion

Mana krav: 40 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: Et mindre område

Varighed: 1 time

Indgridienser: Papir til at skrive beskrivelsen, gule bånd som symbol på illusion

Ritual: Magikasteren skal stille sig i hver 1x1 meter område illusionen fylder og lave håndtegnene for Magi, Ændre, Magi, Påkalde, Magi, Ændre og binde/ligge det gule bånd så det er synligt. Hvorefter man skriver beskrivelsen ned og ligger ved det gule bånd.

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en fast illusion. Denne illusion kan hverken lave lyde eller bevæge sig. Illusionen må ikke være større end 1x1x1 meter (pr. 20 mana brugt). Man kan f.eks. skabe en illusion af en statue, et hus eller lignende med denne formular. Når ritualet er færdiggjort, skal man skrive et offgame dokument der beskriver illusionen. Der skal være mindst 1 gult bånd pr. 1x1 meter illusionen fylder.

Forklædning

Type:	Illusion
Mana krav:	210 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Et gult bånd om hovedet (evt. ekstra udklædning)
Tegn/Bøn:	Skabe, Sjæl, Krop

Med denne besværgelse kan man magisk forklæde sig som en anden person eller væsen som man har set. Formularen vil skabe et tro kopi af personen, inkl. tale og sprog. Man skal dog huske at bare fordi man ligner og lyder som en anden person gør det ikke at man opføre sig som en anden. Selvom man har en anden udklædning med skal man bruge det gule bånd.

Formular beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	40 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et grønt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Bortmane, Magi

Med denne besværgelse kan man vælge en anden besværgelse man ikke kan blive ramt af. Når man kaster besværgelsen skal man vælge en anden magi man vil være beskyttet imod, man er så beskyttet imod denne magi de første 3 gange man bliver ramt af denne. Man skal skrive den besværgelse ned man vil beskyttes mod på et stykke papir og have i lommen.

Den kan kun beskytte mod magi hvor man er et mål, enten ved pege magi, eller via ingredienser. Den beskytter altså ikke mod magiske barriere, som f.eks. Kraftmur eller besværgelser der påvirker magikasteren som f.eks. Aldrons sprogøre.

Fri bevægelse

Type:	Plan
Mana krav:	110 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	1 time
Indgridienser:	En grønt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Give, Krop, Luft

Denne besværgelse gør magikasteren immun over for enhver magi der forsøger at forhindre personen i at flytte sig. Det kan være paralyse eller hold person, men ikke besværgelser der sætter en barriere op som skjold.

Fri illusion

Type: Illusion

Mana krav: 170 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: Et mindre område

Varighed: 1 time

Indgridienser: Papir til at skrive beskrivelsen, gule bånd som symbol på illusion

Ritual: Magikasteren skal stille sig i hver 1x1 meter område illusionen fylder og lave håndtegnene for Magi, Ændre, Magi, Påkalde, Magi, Ændre, Luft, Luft og binde/ligge det gule bånd så det er synligt. Hvorefter man skriver beskrivelsen ned og ligger ved det gule bånd.

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en fri illusion. Denne illusion kan lave lyde og bevæge sig. Illusionen må ikke være større end 1x1x1 meter (pr. 40 mana brugt). Man kan f.eks. skabe en illusion af et væsen, en levende ting som et træ eller lignende med denne formular. Når ritualet er færdiggjort, skal man skrive et offgame dokument der beskriver illusionen. Der skal være mindst 1 gult bånd pr. 1x1 meter illusionen fylder.

Frygt

Type:	Mental
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Alle der rammes af kornene
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Tage, Ændre, Give

Med denne besværgelse kan magikasteren få alle omkring sig til at flygte i frygt. Alle ramte skal flygter øjeblikkeligt væk fra magikasteren så hurtigt som muligt. De skal flygte indtil de har magikasteren ude af syne. Deres eneste formål er at slippe væk, og de vil således kun stoppe op for at beskytte sig selv ikke for at angribe. Når besværgelsen er udtalt kaster magikasteren en håndfuld peber, alle der rammes bliver ramt af frygt.

Glem

Type:	Mental
Mana krav:	30 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	30 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Ændre, Sjæl, Magi

Med denne besværgelse kan magikasteren effektivt få en person denne berører til at glemme en nylig sket ting. Magikasteren skal berører personen og kaste besværgelsen. Magikasteren kan få en person til at glemme ting. Dette kunne være; alt hvad der er sket de sidste ti minutter. At du har mødt mig. Hvad jeg lige sagde osv.) Mageren kan ikke få folk til at glemme ting, de har vidst i lang tid (f.eks. at du er et menneske, dit navn eller at du nogensinde har mødt mig selvom det var 2 timer siden vi snakkede sammen første gang)

Glem kan gøres permanent men så skal der bruges 60 mana på det.

Hold person

Type:	Plan
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	1 minut
Indgridienser:	Grøn rispose til at ramme ofret med
Tegn/Bøn:	Krop, Krop

Med denne besværgelse kan man forhindre en person i at bevæge sig, personen kan dog stadig tale og kaste magi der ikke kræver fagter.

Hold udød

Type:	Skabelse
Mana krav:	90 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En udød man peger på
Varighed:	1 minut
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Ændre, Krop, Jord

Med denne besværgelse kan man forhindre en udød i at bevæge sig. Den udøde kan stadig tale men kan ellers ikke bevæge sig.

Ild greb

Type:	Angreb
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration op til 5 minutter eller indtil et væsen er berørt
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Ild

Når magikasteren har udtalt denne besværgelse, er dennes hænder forvandlet til dødelige våben. Hvis magikasteren rører ved et andet væsen, tager det 1 point i ild skade.

I kamp skal man ikke røre sit offer men være inden for 1 meter af vedkommende.

Ildkugle

Type:	Angreb
Mana krav:	40 Mana
Mana:	15 Mana
Mål:	En person, man peger på.
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Ild

Med denne besværgelse laver magikasteren en kugle af ild og skyder den mod en person. Dette gøres ved at man kaste besværgelsen og peger på personen og siger "Ildkugle, 3 ild skade".

Ildstorm

Type:	Angreb
Mana krav:	210 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	Antal ramte personer
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En håndfuld røde ris
Tegn/Bøn:	Give, Ild, Luft

Med denne besværgelse skaber magi kasteren en ildstorm der breder sig med rasende hast. Regelteknisk tager han formular ingrediensen og kaster ud over et område foran ham. Alle der rammes tager 10 ildskade.

Is kile

Type:	Angreb
Mana krav:	130 Mana
Mana:	15 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Rispose
Tegn/Bøn:	Ændre, Vand, Give

Med denne besværgelse laver magikasteren en kugle af is og skyder den af sted mod sit offer. Dette gøres ved at man siger besværgelsen og kaster en ris posen mod den man vil ramme, hvis man rammer, giver den 3 i skade plus at personen fryser fast i 10 sekunder. Hvis man rammer flere gange med en is kile efter hinanden, tager vedkommende kun skade, fastfrysningen bliver ikke længere. Dvs. første gang rammer fastfrysningen næste gang man rammes får man kun skade den originale fastfrysning tæller stadig ned. Der skal være gået ca. et minut før man igen kan blive fastfrosset af en Iskile.

Is mur

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	Et område
Varighed:	30 minutter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Påkalde, Skabe, Magi, Ild

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en høj mur af is. Muren dannes der hvor magikasteren laver en linie med melet. Når den skabes vælges en side at være skadende, som oftest det modsatte side af magi kasteren. Hvis man står inden for 5 meter af muren på den skadende side får man 1 LP is skade pr. 5. sekunder. Man kan godt se igennem is muren, men man kan ikke kaste magi igennem.

Hvis man laver muren som et bur omkring en person vil denne blive fanget og få skade. Der kan laves et hul i muren ved at skade muren med mere end 10 ild skade.

Jernhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	200 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre, Jord

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Jord hule

Type:	Plan
Mana krav:	40 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En eller flere personer
Varighed:	20 minutter til deling, dvs 2 personer har 10 minutter hver.
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Luft, Jord

Denne besværgelse skaber en hule under jorden og lader magikasteren grave sig igennem til hulen. Når magikasteren har udtalt besværgelsen vil denne blive gravet ned i jorden og ned i en underjordisk hule. Man kan tage andre med ved at røre ved dem, men hvis man ikke tager dem med ud igen, vil de automatisk komme tilbage når besværgelsen ophøre. Magi brugeren kan selv bestemmer hvornår denne vil ud igen og om denne vil tage andre med ud igen, men man vil altid komme frem det samme sted som man forlod.

Kontroller udød

Type:	Skabelse
Mana krav:	190 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En udød man peger på
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	En glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	Krop, Tage, Krop

Med denne besværgelse kan magikasteren bringe ét enkelt udødt væsen under sin fulde kontrol. Magikasteren kaster besværgelsen ved at holde ingrediensen i den ene hånd og pege på væsnet han vil kontrollere med den anden. Så længe magikasteren har ingrediensen i sin besiddelse vil væsnet adlyde alle hans kommandoer (klogere udøde prøver tit at finde smuthuller i kommandoerne som de kan udnytte). Hvis magikasteren mister ingrediensen, han brugte til at tage kontrol over væsnet med, mister han også kontrollen og væsnet vil kunne huske alt hvad der er sket, mens det var under kontrol (hvis den kan huske)

Kraftmur

Type:	Universal
Mana krav:	200 Mana
Mana:	45 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Et scenarie
Indgridienser:	Et reb med hvide bånd på, samt en seddel med en forklaring
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Ændre, Plan

Magikasteren skaber en meget stærk mur af ren kraft. Denne mur kan ikke ødelægges, eller passeres på nogen måde. Muren er forholdsvis tynd og glasagtig, og kan nemt ses igennem. Ingen formularer kan komme igennem. (Dog kan formularer som ikke har indvirkning på muren komme igennem, f.eks. teleport.) Pr. 5 meter ud over de først 5 meter skal betales 15 ekstra mana.

Kulde

Type:	Angreb
Mana krav:	180 Mana
Mana:	70 Mana
Mål:	En genstand
Varighed:	Et scenarie
Indgridienser:	Et stykke papir hvor magien er nedskrevet
Tegn/Bøn:	Påkalde, Vand, Magi, Plan

Med denne besværgelse kan magikasteren forbande en genstand så alle der rør den fryser til is. Den kan kun bruges på magikerens egne ting. Besværgelsen bruges ofte til at beskytte ting for magikasteren. Besværgelsen virker som tipsstop og ofret skal vente til magikasteren vender tilbage. Dog maksimum 30 minutter, herefter frisættes denne.

Kvæle

Type:	Skabelse
Mana krav:	130 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Luft, Ændre, Krop

Magikasteren fjerner alt luft omkring den første person, denne berører efter at have kastet besværgelsen. Ofret bliver nu kvalt (se tilstanden kvæle). Kasteren behøver ikke at røre ofret konstant, men blot berøre ofret for at starte kvælningen. Hvis ingen er blevet berørt 2 min. efter at besværgelsen er kastet går denne tabt. Magikasteren kan naturligvis vælge at lade besværgelsen ophøre før ofret dør af kvælningen.

Lammelse

Type:	Skabelse
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	30 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Bortmane, Plan

Med denne besværgelse kan magikasteren lamme et ben eller en arm i 30 minutter, magikasteren skal røre ved den legemsdel han ønsker at lamme.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Lammelse af sanser

Type:	Skabelse
Mana krav:	50 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Bortmane, Sjæl

Med denne besværgelse er magikasteren i stand til at lamme en hvilken som helst af sanserne (hørelse, syn, lugtesans, smag, følelse) i 10 minutter, magikasteren skal røre ved den person han ønsker at lamme.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Levitation af person

Type:	Universal
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre

Denne besværgelse giver magikasteren evnen til at levitere en person.

En leviteret person vil altid følge efter magikasteren og levitere ca. 0,5 meter over jorden eller andre forhindringer.

Magikasteren kan ikke få personen til at svæve andre steder hen eller lagt op i luften. Hvis magikasteren løber, kan den leviterede ikke følge med og må hænge svævende i luften indtil magikasteren vender tilbage. Magikasteren kan godt kaste magi mens man har en aktiv levitations besværgelse. Hvis man levitere sig selv kan man ikke bevæge sig hurtigere end normal gang. Man kan godt levitere sig selv ned i et hul eller op i et tårn men man kan ikke svæve længere end 0,5 meter fra en genstand.

Personen man levitere skal være frivillig, eller ikke istand til at gøre noget, som bevidstløs/død mm.

Levitation af ting

Type:	Universal
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En ting
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Plan, Ændre

Med denne besværgelse kan magikasteren få ting til at bevæge/flytte sig. Magikasteren kan f.eks. få sit ølkrus til at svæve ned til sig fra bardisken eller hive stolen frem inden han sætter sig. Er man mere suspekt kan man også få terninger til at vise, hvad man vil have dem til eller få penge til at flyve ud af folks tasker. Man skal dog passe på hvad man gør, da de fleste mennesker vil bemærke hvis deres ringe begynder at flyve af deres fingre eller deres tasker flyver ud af deres bælt. Hastigheden på en levitation er ikke hurtigere end man normalt ville kunne flytte tingen med hånden. Man kan ikke kaste ting med levitation.

Lyn kile

Type:	Angreb
Mana krav:	90 Mana
Mana:	25 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Luft, Give

Med denne besværgelse kan magikasteren påkalde lyn til at skade sine ofre. Magikasteren peger på offeret efter at magien er kastet og offeret får 5 LP shock skade.

Lys

Type:	Universal
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Ingen
Varighed:	30 minutter + 1 time pr. 20 mana
Indgridienser:	En lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)
Tegn/Bøn:	Påkalde, Ild

Med denne besværgelse skaber magikasteren et magisk lys. Regelteknisk må man bruge en lommelygte, lommelygten skal vendes ned mod jorden maks 10 meter foran personen.

Magisk beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	70 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et blåt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Magi, Ændre, Luft

Med denne besværgelse kan man beskytte sig mod magiske angreb der påvirker personen direkte. Dette er besværgelser der peges direkte på ofret eller besværgelser hvor man bliver ramt af ingredienser. Virker ikke mod f.eks. ildmur hvor man selv vælger at gå igennem muren eller mod besværgelser der dækker et helt område som f.eks. meteor storm og besværgelser der holder en væk som skjold. Når man kaster besværgelsen skal man vælge en type magi man vil beskyttes mod f.eks. mental magi. Denne besværgelse beskytter mod alle besværgelser der har et mana max på 200 og derunder i af den valgte type.

Magisk immunitet

Type:	Forsvar
Mana krav:	270 Mana
Mana:	140 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et grønt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Ændre, Magi

Med denne besværgelse kan man gøre sig magisk immun over for enhver magi der påvirker personen direkte. Dette er besværgelser der peges direkte på ofret eller besværgelser hvor man bliver ramt af ingredienser. Virker ikke mod f.eks. ildmur hvor man selv vælger at gå igennem muren eller mod besværgelser der dækker et helt område som f.eks. meteor storm og besværgelser der holder en væk som skjold.

Magisk stav

Type:	Universal
Mana krav:	200 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	En stav
Varighed:	Et scenarie eller indtil besværgelserne er brugt
Indgridienser:	En stav
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Skabe, Sammensætte, Ændre, Magi

Med denne besværgelse kan en magikaster lave en stav om til en magisk ting. Når magikasteren har fuldført ritualet vil staven kunne indholde op til 3 besværgelser som magikasteren selv bestemmer. De besværgelser der placeres i staven kan kun have effekt på magikasteren der ejer staven. Når besværgelserne placeres i staven skal man kaste dem som man ellers ville og bruge manaerne på dem. Herefter kan magikasteren blot aktivere dem ved at slå sin stav i jorden. (Der kan kun aktiveres en besværgelse af gangen) Hver besværgelse kan kun bruges 1 gang og når alle 3 besværgelser er brugt ophøre besværgelsen.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Magisk symbol

Type:	Universal
Mana krav:	120 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En genstand
Varighed:	Et scenarie eller indtil opbrugt (hvad der er kortest)
Indgripenheder:	Et stykke papir der forklarer effekten
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Give, Sammensætte, Magi

Denne besværgelse kan bruges på objekter som døre, kister, bøger og andre ting man ønsker at holde folk ude fra. Når besværgelsen er kastet skal man placere et stykke papir, hvorpå effekten af symbolet skal stå nedskrevet. Papiret skal ligge så det er synligt når man åbner objektet der er beskyttet. Magikasteren kan selv åbne den ting der er beskyttet og lukke den uden at den magiske fælde bliver aktiveret.

Magisk symbol fungerer som magiske fælder, effekter på 100+ mana er niveau 3 fælder mens dem under er niveau 2 fælder.

Følgende mulige effekter er der:

Sov, 30 minutter (30 mana)

Paralyse, 30 minutter (30 mana)

Død, personen dør på stedet (150 mana)

Ild, 3 ildskade (50 mana)

Vand, 3 isskade (50 mana)

Luft, 3 Shockskade (50 mana)

Jord, 3 syreskade (50 mana)

Meteor, 12 skade halvdelen ild (100 mana)

Sjæl, Sjæle fangst (som formularen, stenen skal være indenfor 1 meter) (150 mana)

Magisk øje

Type:	Universal
Mana krav:	130 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Koncentration op til 30 minutter
Indgridienser:	En facetsleben gul energikrystal (skal købes)
Tegn/Bøn:	Magi, Luft, Påkalde, Plan

Med denne besværgelse er det muligt for magibrugeren at sende et magisk øje af sted for at observere, øjet er usynligt og kan kun ses med besværgelsen Sandt syn. I praksis går man som påvirket af formularen usynlighed rundt, dog med den forskel at bliver man opdaget siger man Magisk øje så andre ved at det er et øje og ikke magibrugeren de ser.

Mareridt

Type:	Mental
Mana krav:	110 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Sjæl, Skabe, Luft

Med denne besværgelse kan magikasteren gøre en persons værste mareridt virkeligt for personen. Personen vil se sin største angst levende foran sig og vil rædselslagende forsøge at få det til at gå væk. F.eks. hvis det er edderkopper så vil personen se tusindvis af edderkopper overalt på sin krop, som man vil gøre alt for at få af sig.

Mental beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	150 Mana
Mana:	70 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et grønt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Sammensætte, Sjæl, Luft, Magi

Denne besværgelse beskytter magikasteren mod næsten alle former for magi, der mentalt påvirker magikasteren. Regelteknisk beskytter den mod alle formularer af typen mental magi. Dette gælder også sjælefangst.

Meteor storm

Type:	Angreb
Mana krav:	270 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En lille usleben rød elementkrystal (skal købes), der ødelægges
Tegn/Bøn:	Påkalde, Luft, Jord, Ild

Denne besværgelse trækker en meteor storm ned fra himlen. Det første der sker er at området bliver ramt af jordskælv i 2 minutter (Læs mere under tilstanden jordskælv). Alle inden for 15 meter af magikasteren bliver ramt og får 8 i skade. Herefter kan magikasteren vælge op til 5 personer som bliver ramt af en større meteorsten og disse får 12 ekstra i skade oven i de 8. Halvdelen af skaden er ild skade den anden halvdel er ren fysisk skade.

Missil beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	30 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et hvid bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Sjæl, Ændre

Denne besværgelse gør alle former for ikke magiske afstands våben totalt virkningsløse over for personen. En pil skudt fra en bue eller en kastet kniv giver således ingen skade til mageren.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Mørkesyn

Type:	Universal
Mana krav:	30 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Rød lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)
Tegn/Bøn:	Krop, Plan, Luft

Magikasteren kan give sig selv eller en berørt person mørkesyn. Dette betyder at personen må benytte en rød lommelygte til nat scenarier til at se ved. Det røde lys kan selvfølgelig ikke se af andre.

Opdage illusion

Type:	Universal
Mana krav:	110 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	20 meters radius
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Påkalde, Luft

Denne besværgelse gør det muligt at opdage om noget eller nogen er forklædt med en illusion. Man skal undersøge tingen, personen eller området i 1 minut for at fastslå om der er en illusion til stede. Man kan kun opdage om der er en illusion, ikke hvilken form for illusion eller hvem/hvad der skjuler sig i illusionen.

Opdage usynlighed

Type:	Universal
Mana krav:	150 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	20 meters radius
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Luft, Magi

Denne besværgelse gør det muligt at opdage folk der har skjult sig ved at gøre sig usynlige med magi.

Ophæve magi, lille

Type:	Universal
Mana krav:	50 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person/genstanden eller sted
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Bortmane, Magi

Denne besværgelse ophæver virkningen af en anden besværgelse. Næsten enhver form for magi kan ophæves. Hvis f.eks. besværgelses ingrediensen kastes direkte mod en Sov besværgelses mel sky, ophæves Sov besværgelsen inden den overhovedet tager effekt. Hvis man blot ønsker at ophæve en besværgelse på en enkelt person/ting er det nok at berøre denne. Besværgelsen ophæver besværgelser i den rækkefølge de er kastet, med mindre man forinden har undersøgt personen/tingen med identificere magi. I det tilfælde kan man ophæve en specifik besværgelse som man har identificeret. Man kan kun ophæve besværgelser med lilla eller svagere aura (50 eller svagere manakrav), når man kaster den skal man sige "Ophæv magi lille"

Ophæve magi, mellem

Type:	Universal
Mana krav:	150 Mana
Mana:	60 Mana
Mål:	En person/genstanden eller sted
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Bortmane, Magi, Ændre

Denne besværgelse virker som Ophæve magi, mindre med den forskel at den ophæver besværgelser med mørkeblå eller svagere aura. (150 eller svagere manakrav) når man kaster den skal man sige "Ophæv magi mellem"

Ophæve magi, større

Type:	Universal
Mana krav:	250 Mana
Mana:	90 Mana
Mål:	En person/genstanden eller sted
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Bortmane, Magi, Ændre, Magi

Denne besværgelse virker som Ophæve magi, mindre med den forskel at den ophæver besværgelser med orange eller svagere aura. (250+ eller svagere manakrav) når man kaster den skal man sige "Ophæv magi stor"

Paralysation

Type:	Skabelse
Mana krav:	120 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Alle der rammes af grynene
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Havregryn
Tegn/Bøn:	Ændre, Magi, Krop

Ved brug af denne besværgelse kan en magikasteren totalt lamme de ramte ofre. Grynene kastes samtidig med at magikasteren råber "paralyse", alle ramte skal forblive ubevægelige i 5 minutter. Hvis ofret får skade vågner denne af trancen og er ikke længere paralyseret.

Personlig beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et rødt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Magi, Ændre, Krop

Denne besværgelse beskytter magikasteren imod besværgelser der dræner kroppen for LP som f.eks. Dræne livskraft.

Personlig illusion

Type:	Illusion
Mana krav:	150 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	2 timer
Indgridienser:	Et gult bånd, der bindes om hovedet
Tegn/Bøn:	Ændre, Krop, Påkalde, Jord

Med denne besværgelse kan man skabe en personlig illusion, det vil sige man kan ændre noget på sig selv uden at ændre det hele. F.eks. kan man gøre sig selv til en anden race, men beholde sine egne træk, eller gøre sig selv stærkere at se på. Denne illusion er så tæt på virkeligheden at den ikke kan opdages med opdage illusion og selv opdage magi vil ikke kunne afsløre man har en magi kørende. Sandt syn vil dog se igennem illusionen. Man vil altid beholde dele af sine træk, man vil kunne ligne en bror af sin egen familien, men man vil ikke kunne ændre sig fuldt. Ændre man sig til en anden race vil man kunne snakke og forstå den anden races sprog, men stadig have ansigts træk fra sig selv. Er man i tvivl om hvor meget man kan ændre så kontakt en spilleder.

Plan portal

Type: Plan
Mana krav: 300 Mana
Mana: 200 Mana
Mål: En portal
Varighed: Øjeblikkelig

Indgredienser: Fem uslebne elementkrystaller (tre blå, en rød, en grøn) (skal købes), mel

Ritual: Man starter med at tegne en femkant med mel, den skal være stor nok til der kan stå 3 personer med ryggen mod hinanden i den. Så skal man tage stenene en ad gangen og holde dem i hånden og aktivere dem ved at lave håndtegnene for Magi, Ændre og derefter lægges de ned og håndtegnet for Plan laves over dem. Først de 2 røde som ligges i de to hjørner tættes på magikasteren derefter grøn, rød og til sidste blå fra venstre mod højre i de resterende hjørner. Så Går man venstre omkring og ved hvert hjørne laver man håndtenene for Påkalde, Plan, Magi, Krop. Til sidst stående foran de 2 røde med front mod de den sidste røde laver man håndtegnene Tage, Magi, Give, Magi, Plan, Plan, Plan.

Med denne besværgelse kan en magikaster lave en midlertidig portal til et andet plan. Portalen vil stå åben indtil det antal personer som magikasteren ønsker er gået igennem. Det koster 100 mana pr. person ud over magikasteren selv. En plan portal kan genåbnes det samme sted ved at benytte 100 mindre mana på denne. Portalen er tovejs, det vil sige at der også kan komme noget den anden vej som man ikke ønsker. Man skal betale mana for alle der går igennem portalen begge veje fra, ligegyldigt om det er magikasterens ønske. Denne kan dog lukke portalen igen ved at lave håndtegnene for Bortmane & Magi 2 gange, dette koster 100 mana. Der skal altid tilkald en plotmester før man åbner en plan portal.

Ramians farve glans

Type:	Illusion
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En genstand
Varighed:	Permanent
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Ændre, Sammensætte

Med denne besværgelse kan magikasteren ændre en tings farve. Denne ligger en hånd på tingen (denne besværgelse kan IKKE kastes på levende væsner!) mens denne fremsiger besværgelsen og siger navnet på farven.

Ramians Stress

Type:	Mental
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	15 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Sjæl

Med denne besværgelse kan man få en person til, ved berøring, at blive stresset. Det påvirker vedkommende så denne ikke kan tage nogen beslutninger. Denne løber også meget desorienteret omkring da denne er meget stresset.

RaNins tredje øje

Type:	Mental
Mana krav:	140 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration op til 20 minutter
Indgridienser:	En glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	Skabe, Vand, Krop

Med denne besværgelse kan mageren se alt fra en andens øjne. Man kan dog kun se hvad personen kan, ikke høre hvad der bliver sagt. Besværgelsens virkningstid og virkning begynder først at virke når man er fremme ved den person man ønsker at udøve besværgelsen på. Spilleteknisk foregår det på den måde at magikasteren går rundt offgame tegn, og følger offeret over alt i den tid besværgelsen varer, eller til mageren ikke længere ønsker det. Denne besværgelse kan ikke kombineres med RaNins Tredje Øre

RaNins tredje øre

Type:	Mental
Mana krav:	90 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration op til 20 minutter
Indgridienser:	En glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	Skabe, Luft, Krop

Med denne besværgelse kan mageren høre alt fra en andens øre. Man kan dog kun høre hvad personen kan høre, ikke se hvad der sker. Besværgelsens virkningstid og virkning begynder først at virke når man er fremme ved den person man ønsker at udøve besværgelsen på. Spilleteknisk foregår det på den måde at magikasteren går rundt offgame tegn, og følger offeret over alt i den tid besværgelsen varer, eller til mageren ikke længere ønsker det. Denne besværgelse kan ikke kombineres med RaNins Tredje Øje

Ratsogals falske minder

Type: Mental

Mana krav: 230 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: Permanent

Indgridienser: Ingen

Ritual: Magikasteren skal forberede sig inden, ved at stirre mod en sten i 30 sekunder. Så skal man finde offeret inden 20 minutter og stirre ind i dennes øjne, offeret bliver fastholdt af magikasterens blik (skal aftales inden) og magikasteren skal herefter stirre ind i offerets øjne i 30 sekunder, uden de bliver afbrudt, hvorefter offeret vil falde i søvn mens magikasteren fortæller mindet til offeret.

Men denne besværgelse kan magikasteren påvirke offerets tanker og putte falske tanker ind i hovedet på offeret. Offeret vil pludselig kunne huske hvordan den store rubin hos kongen egentlig var hans eller hvordan han engang slog den store drage ihjel. Når magikasteren bruger denne besværgelse, skal han stirre ofret ind i øjnene for at hypnotisere offeret, efter det vil offeret falde i en dyb søvn. Herefter fortæller magikasteren hvad offeret kan huske. Dette skal ikke være en længer historie og heller ikke for detaljeret. Dette må ikke være noget som direkte stride mod offerets overbevisning, eller en dødstrussel. Bagefter vil offeret ikke huske andet end nogle stirrende øjne men vil ikke kunne genkende magikasteren.

Ratsogals hypnose

Type:	Mental
Mana krav:	230 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration op til 15 minutter
Indgridienser:	Ingen
Ritual:	Magikasteren skal forberede sig inden, ved at stirre mod en sten i 30 sekunder. Så skal man stirre ind i offerets øjne, offeret bliver fastholdt af magikasterens blik (skal aftales inden) og magikasteren skal herefter stirre ind i offerets øjne i 30 sekunder, uden de bliver afbrudt, hvorefter offeret være i trance.

Men denne besværgelse kan magikasteren påvirke offerets tanker og læse hemmeligheder eller finde noget offeret har glemt. Offeret vil i trance forsøge at forklare ting ud fra hvad magikasteren siger. Når magikasteren bruger denne besværgelse, skal han stirre ofret ind i øjnene for at hypnotisere offeret, efter det vil offeret falde i en dyb søvn. Herefter fungerer offeret som om det var hypnotiseret. Man kan ikke hive noget ud af hovedet på en person som virkelig ønsker at holde det hemmeligt med denne besværgelse.

Ratsogals magiske aura

Type:	Universal
Mana krav:	80 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En genstand
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Ændre, Magi

Denne besværgelse bliver aktiv så snart der bliver kastet opdage magi på den. Denne formular vil efterlade magi i den genstand, som den er blevet kastet på og derved blive aktiveret når der bliver søgt efter magi ved genstanden. Magibrugeren skal vælge hvilken type magi genstanden skal forestille at være magisk med.

Ratsogals magiske bur

Type:	Plan
Mana krav:	160 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Så længe magikasteren er indenfor 10 meter og 30 minutter efter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Skabe, Jord

Denne besværgelse skaber et magisk bur af blå flammer, som ikke kan brydes eller dirkes kun en ophæve magi kan bryde denne formular. Magikasteren tegner en mel cirkel på jorden, rundt om hans fange og der efter frem siger han besværgelsen og har nu lavet et skjold rundt om sin fange. Fangen kan ikke bryde gennem, eller kaste magi gennem buret.

Ratsogals portal

Type:	Plan
Mana krav:	140 Mana
Mana:	70 Mana
Mål:	To steder
Varighed:	Et scenarie
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Tage, Krop, Magi, Plan

Denne besværgelse skaber en magisk portal, der kun virker på magikasteren selv. Magikasteren skal have to steder, hvor han kan transportere sig selv i mellem. Disse steder skal indvies det vil sige at magikasteren skal tegne en cirkel af mel. Og der bruges 15 minutter ved hver cirkel og bruge 30 mana, for at skabe de magiske cirkler. Hver gang magi brugeren går gennem portalen skal han bruge 5 mana. Denne portal kan dog ødelægges med en ophæve magi (man skal dog være magikaster og have ophæve magi og opdage magi for at finde dem). Hvis dette gøres mens magikasteren er på vej mellem portalerne, kan dette have fatale konsekvenser for magikasteren. Hvis begge portaler ødelægges, mens magikasteren er mellem dem vil han blive fanget på astral plan og være fanget for evigt eller indtil en magikaster planrejser ind og henter denne, selvom magikasteren selv er i stand til at planrejse kan denne ikke forlade astral plan uden hjælp udefra.

Ratsogals skarpe sans

Type:	Universal
Mana krav:	90 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Sjæl, Vand

Men denne besværgelse får magikasteren meget skarpe sanser, og kan ret faktisk høre gennem en mur. Det vil sige at den giver magikasteren mulighed for at lytte ved bygningerne og bruge denne information ingame.

Ratsogals små illusion

Type:	Illusion
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Luft, Skabe

Denne besværgelse kan få folk til at tro på de mærkeligste ting. Denne besværgelse kan på ingen måde gøre skade og må ikke bruges i kamp. Dette er små synds bedrag. Som f.eks. du tror du hele tiden har en sten i din støvle, du synes at du hele tiden har fluer til at flyve rundt om dit ansigt, eller du bliver lige pludselig så frygtelig tørstig.

Ratsogals statue

Type:	Plan
Mana krav:	60 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Krop, Skabe, Jord

Med denne besværgelse kan magikasteren forvandle sig til sten. Når magikasteren kaster denne formular stiller han sig helt stille så snart han bevæger sig, ophæves formularen. Magikasteren kan ikke få skade så længe denne er forvandlet og denne kan ikke påvirkes af magi der påvirker personer og ikke ting. Magi brugeren vil være tung som sten, og der skal to væsner til at løfte ham.

Ratsogals stilhed

Type:	Universal
Mana krav:	90 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	5 meters radius omkring magikasteren
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Ændre, Luft

Denne besværgelse skaber et rum af tavshed omkring magikasteren. I en radius af 5 meter kan ingen kaste besværgelser, heller ikke magikasteren selv.

Ratsogals tavse stemme

Type:	Mental
Mana krav:	160 Mana
Mana:	25 Mana
Mål:	En person
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Ændre, Sjæl, Luft

Når denne besværgelse kastes, skal magikasteren være i kontakt med offeret. Men denne besværgelse kan han bilde sit offer ind at han har sagt noget som han ikke har. Dette må dog kun være en sætning som f.eks. Gorbann har sagt: At han vil give dig to mønter for den, eller Gorbann har sagt at du skal finde ringen til ham. Disse sætninger skal være meget enkle, og må ikke indeholde direkte døds trusler, eller ting som vil være usandsynlig for det offer, som man kaster den på.

Ratsogals tåge

Type:	Illusion
Mana krav:	60 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Et mindre område maks 10x10 meter
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Vand, Ild, Luft

Magikasteren kan med denne besværgelse lave en tåge, der er så tyk at man ikke kan se gennem den. Magikasteren skal tegne et felt på jorden, og når denne så kaster besværgelsen bliver feltet fuld af tåge. Alle der befinder sig i feltet skal nu lukke øjnene som Blindhed eller havde et bind for øjnene. Men så snart ofrene bevæger sig uden for feltet kan de se normalt, bare ikke ind i tågen. Det vil sige at det er umuligt at skyde med pile eller på anden måde at skade, personerne inde i feltet. Tågen som man fremkalder, kan dog ses gennem med mørkesyn.

Ratsogals tågeform

Type:	Illusion
Mana krav:	160 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Et hvidt bånd, der bindes om hovedet
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre, Luft

Denne besværgelse får magikasteren til at fremstå som en tåget skikkelse eller genfærd, men kan dog godt genkendes. Magikasteren kan godt få skade i denne form, og kan godt dø, men pga. effekten er det kun hvert 4. fysiske angreb som rammer (alt magi rammer altid) Magikasteren kan i denne form ikke bære på nogle ting og kan heller ikke gå i kamp. Kun ved hjælp af sin magi. Magikasteren kan heller ikke røre ved andre, heller ikke i forbindelse med magi. Man kan ikke have andre beskyttelser, der beskytter mod fysisk skade (F.eks. "stenhud"), aktiv mens man er i tågeform.

Ratsogals øje

Type:	Forsvar
Mana krav:	120 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et brunt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Krop

Denne besværgelse skaber et magisk øje over hovedet på magikasteren. Dette øje holder øje med magikasteren og fortælle ham hvis der er noget galt. Som f.eks. han bliver snigmyrdet eller bliver bestjålet.

Rays Vandpumpe

Type:	Universal
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person eller et område f.eks. et hus
Varighed:	Koncentration op til 1 minut
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Vand

Denne besværgelse gør at man kan sende en stor vandstråle ud fra sin hånd. Denne er ikke kraftig nok til at have nogen regelteknisk effekt på almindelige spillere, men kan bruges til at slukke ildebrande, vaske syre væk eller give folk et hurtigt bad.

Regenerer Rustning

Type:	Forsvar
Mana krav:	50 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En rustning
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Skabe, Bortmane, Ændre

Magikasteren kan med denne besværgelse regenerer en hver rustning så denne rustning igen beskytter med sit maksimale RP. Magien helbreder 2 RP pr. 10 mana man bruger.

Reparere Udød

Type:	Skabelse
Mana krav:	110 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En udød
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Krop, Påkalde, Krop

Denne formular virker som en helende formular virker på levende med den ændring at den giver 2 LP tilbage pr. 20 mana der bruges.

Rædsel

Type:	Mental
Mana krav:	110 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	30 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Give, Krop, Ild

Med denne besværgelse kan magikasteren gøre en person rædselsslagen for en anden person eller genstand. Denne bliver så bange hver gang denne ser tingen eller personen, at denne bliver helt lam og må flygte som ved tilstanden Frygt. Magikasteren skal pege på sit offer efter han har kastet formularen og sige rædsel og hvilken person eller ting der er for.

Sandstorm

Type:	Forsvar
Mana krav:	210 Mana
Mana:	60 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Koncentration, minimum 1 minut
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Tage, Jord, Luft

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en stor sandstorm, alle inden for 15 meters radius af magikasteren vil blive indhyllet i en sandstorm og kan ikke se noget så længe de er inde i sandstormen. Selv når de er kommet ud fra de 15 meters radius kan de ikke se nogen der er inde i sandstormen. Sandstormen bevæger sig med magikasteren, men denne kan ikke bevæge sig hurtigere en langsom gang og kan ikke bevæge sig ind i områder med bebyggelse eller tætte træer og buske, sker dette vil sandstormen lægge sig. Alle der befinder sig inde i sandstormen ud over magikasteren tage 1 LP i skade pr. 10 sekunder.

Sandt Syn

Type:	Universal
Mana krav:	240 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	10 meter radius
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	Et gult bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Påkalde, Plan, Magi

Denne besværgelse gør at man kan se alt for hvad det virkelig er. Man kan se ting som usynlige, hvor der er skabt illusioner osv. Kort sagt er der brugt magi til at ændre, skjule eller gemme noget, kan man se igennem dette. Hvis man ser på artefakter eller andre magtfulde ting, skal en spilleder tilkaldes. Husk på at når man ser alt som det virkelig er skal man spørge folk efter hvad man kan se, er man i tvivl tilkald en spilleder.

Sazhias renselse

Type:	Universal
Mana krav:	50 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En ting eller en person
Varighed:	Permanent
Indgridienser:	Parfume eller lign. hvis der skal duft med
Tegn/Bøn:	Tage, Jord, Give, Vand

Denne besværgelse gør at man kan rense ting og personer, man vil også kunne rense sår. Hvis man ønsker det kan man også få det til at dufte godt. (kræver man har noget med der gør det kan dufte godt)

Sazhias spilledåse

Type:	Illusion
Mana krav:	60 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En lille kiste/spilledåse eller lign.
Varighed:	2 timer plus 1 time pr 20 mana ekstra
Indgridienser:	Noget der kan afspille musik
Ritual:	Magikasteren tager den ting som skal fungere som spilledåse og sætte foran sig. Så laver magikasteren håndtegnene for Påkalde, Magi, Skabe, Luft. Magikasteren synger en lille sang for spilledåsen som gengiver sangen. Herefter laves håndtegnene for Luft, Skabe, Magi, Påkalde.

Denne besværgelse skaber musik som kommer fra spilledåsen. Musikken kan ikke være højere end man kan snakke når den afspiller i nærheden. Den kan ikke lave andre lyde end normal musik.

Shockbold

Type:	Angreb
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En gul rispose
Tegn/Bøn:	Give, Luft

Dette er den klassiske "magic missile" besværgelse. Magikasteren kaster en lynende kugle af energi mod en af sine fjender, samtidig med at han/hun råber "shockbold". Den ramte personen får 1 shockskade og er lammet i 10 sek. En shockbold kan holdes i op til 2 minutter efter, at besværgelsen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spille. Man kan IKKE give en shockbolden til en anden og man kan ikke skabe mere end en besværgelse af gangen. Hvis man rammer flere gange med en shock formular efter hinanden, tager vedkommende kun skade, lammelsen bliver ikke længere. Dvs. første gang rammer lammelsen næste gang man rammes får man kun skade den originale lammelse tæller stadig ned. Der skal være gået ca. et minut før man igen kan blive lammet af en shockformular (f.eks. shockgreb, shockbold)

Sjæle fangst

Type:	Plan
Mana krav:	250 Mana
Mana:	80 Mana
Mål:	En sjæl
Varighed:	30 minutter eller permanent
Indgridienser:	En facetsleben rød energikrystal (skal købes), ved permanent en facetslebne brilliant (skal købes)
Tegn/Bøn:	Tage, Sjæl, Bortmane, Krop

Med denne besværgelse kan en magikaster fange en anden persons sjæl. Et hvert væsen, der har en sjæl, kan blive påvirket af denne besværgelse. Når magikasteren kaster denne besværgelse skal denne holde en glaskugle eller magikrystal i den ene hånd, og med den anden pege på sit offer, samtidig med at magikaster siger sjæle fangst. Ofrets sjæl vil nu blive ført ind i glaskuglen eller magikrystal. Den tilfangetaget skal nu følge med stenen i tykt og tynd, indtil der er gået 30 minutter, indtil mageren befrier denne eller indtil Ophæve magi kastes direkte på stenen. Magikaster kan tale med sin fange ved at kaste "tale med døde" på stenen. Hvis der bruges en Facetslebne brilliant eller en navngiven sten, kan sjælen holdes uendeligt. (Se på sjæle arket hvad der kræves at holde en person indespærret permanent. (Kontakt en spilleder hvis dette gøres).

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Skabe udød, mindre

Type:	Skabelse
Mana krav:	70 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	15 minutter
Indgridienser:	En til at spille zombie
Tegn/Bøn:	Tage, Jord, Krop

Med denne besværgelse kan man rejse en udød fra en nylig afdød spiller. Den døde vil rejse sig som en zombie og vil adlyde magikasteren blindt. En zombie vil have 10 flydende LP og give en i skade, lige meget hvordan denne var i livet.

Skabe udød, større

Type:	Skabelse
Mana krav:	200 Mana
Mana:	80 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	En til at spille zombie
Tegn/Bøn:	Tage, Jord, Krop, Magi

Virker som skabe udød, mindre med den forskel at zombien har 20 LP og giver 2 i skade.

Skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Så længe magikasteren er indenfor 5 meter
Indgriensener:	En mel cirkel
Tegn/Bøn:	Påkalde, Plan

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en beskyttende cirkel der er immun over for alle former for angrebs magi og fysiske angreb. Skjoldet er tovejs, dvs. man kan heller ikke angribe ud fra skjoldet. Koster 5 mana ekstre pr. person der beskyttes bag skjoldet. Alle kan træde uden for skjoldet efter det er kastet, men man kan på ingen måde træde ind bag skjoldet igen bagefter. Dette gælder også magikasteren.

Slange illusion

Type: Illusion

Mana krav: 80 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 2 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Ændre, Give, Jord

Denne besværgelse vil få offeret til at tro at hans våben eller en anden ting han bærer i hånden lige har forvandlet sig til en slange og vil smide det fra sig, i frygt for at blive bidt. Efter denne besværgelse er ophørt vil alt virke som normalt igen.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Sov

Type:	Mental
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Alle der rammes af melet
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Ændre, Luft

Ved brug af denne besværgelse kan magikasteren få sine ofre til at falde i søvn. Besværgelsens ingredienser spredes ud i området, samtidig med at mageren råber sov, alle der bliver ramt af mel skyen falder i søvn i 5 minutter. Sovende personer, der ruskes af andre, kan vækkes på 10 sekunder. Hvis ofret får skade vågner denne af søvnen.

Spejl Skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	220 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	En glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	Tage, Give, Magi

Denne besværgelse gør at alle besværgelser magikasteren blive ramt af reflekteres tilbage på den der kastede besværgelsen. Hvis både den der kaster besværgelsen og den der bliver ramt af besværgelsen har Spejl Skjold vil besværgelsen blive opløst efter de begge er ramt en gang af formularen hver. Besværgelsen virker kun imod magi der direkte påvirkende magikasteren ikke besværgelser der rammer et område, med mindre man bliver ramt af magi ingredienser.

Spind

Type:	Illusion
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Alle der rammes af grynene
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Havregryn
Tegn/Bøn:	Skabe, Jord, Krop

Alle, der rammes af denne besværgelse er øjeblikkelig bundet til det sted, hvor de står. Med andre ord kan alle der rammes af grynene, ikke flytte deres ben eller fødder fra jorden, dog kan de stadig bevæge arme og krop. Magikasteren skal råbe Lammelse ben 10 minutter, til samtidig med han kaster magi ingredienserne.

Stenhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	70 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Krop, Ændre, Krop

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Svaghed

Type:	Mental
Mana krav:	100 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Alle der rammes af kornene
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Sammensætte, Krop, Jord

Alle der rammes af besværgelsen føler sig meget meget svage. De føler sig ikke i stand til at løfte deres våben eller deres rustning. For at en ramt person kan bevæge sig oprejst, må denne smide alle ting, som ikke direkte er dennes tøj (d.v.s. våben, rustning, tasker, formular bøger, formular ingredienser o.s.v.), denne kan dog stadig kravle fremad. Det kan ikke lade sig gøre at kaste med formular ingredienser, når man er påvirket af denne formular, men man kan dog kaste magi der ikke kræver ingredienser.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Syre Greb

Type:	Angreb
Mana krav:	30 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration op til 10 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Krop, Give, Jord

Når magikasteren har udtalt denne besværgelse, er den valgte persons hænder forvandlet til dødelige våben. Hvis denne rører ved et andet væsen, tager det 1 points i skade pr. min. indtil det er rensset med vand op til maksimum 10 minutter. Hvis det ramte er en arm eller ben vil det yderligere gøre så ondt at benytte armen/benet at dette ikke kan gøres effektivt.

Når det første mål er ramt, skal magien henkastes for at fungere igen.

I kamp skal man ikke røre sit offer men være inden for 1 meter af vedkommende. Her vil det altid være torsoen der er ramt.

Syrebold

Type:	Angreb
Mana krav:	30 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En gul rispose
Tegn/Bøn:	Give, Magi, Jord

Med denne besværgelse fremmaner magikasteren en kugle af syre, som denne kan kaste mod sine fjender, samtidig med at denne råber "syrebold". Dette skal ske inden for 2 minutter efter besværgelsens udtalelse (hvis denne venter mere end to minutter har denne brugt besværgelsen). Ofret tager 2 syreskade.

Tale med døde

Type:	Plan
Mana krav:	60 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	Indtil 5 spørgsmål er besvaret
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Sjæl, Krop

Med denne besværgelse kan magikasteren tilegne sig adgang til en afdød persons viden og udspørge den om ting den vidste, da den var i live. Besværgelsen giver magikasteren ret til at stille fem spørgsmål. Kroppen må besvare spørgsmålene så kort som muligt, den må ikke direkte lyve men må gerne svare undvigende eller mangelfuldt. Kroppen vil bevæge sig mens den svarer. En død krop kan kun udspørges én gang, dog vil en krop der har været død og genoplivet og død igen, spørges igen.

Teleport

Type:	Plan
Mana krav:	210 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Magikasteren selv plus evt. andre
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En facetsleben blå energikrystal (skal købes) (+ ved område mel)
Tegn/Bøn:	Krop, Magi, Give, Plan

Med denne besværgelse kan magikasteren teleportere til et hvilket som helst sted i spillet, bestemt når han kaster besværgelse. Når denne har kastet besværgelsen skal denne gå offgame og gå direkte til det sted personen vil teleportere til. Man kan ikke ombestemme sig på rejsen ud fra hvad man ser eller høre da man regelteknisk ikke er der. De personer der røre en når man færdiggøre formularen bliver tage med hvis magikasteren ønsker det. (OBS: Man kan ikke tvinge folk med i en teleport) Hvis man teleportere ud af spilområdet skal man kontakte en mester. Man skal kende stedet man vil teleportere til, enten ved at have været der selv eller have set stedet på anden vis f.eks. via magi.

Tids Stop

Type:	Universal
Mana krav:	280 Mana
Mana:	150 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	1 minut
Indgridienser:	En facetsleben blå energikrystal (skal købes)
Tegn/Bøn:	Tage, Plan, Give, Plan

Denne besværgelse bruges til at stoppe tiden i et område omkring magikasteren. Denne skal råbe tids stop 1 minut og alle der offgame hører ham stivner i 1 minut. Magikasteren kan i dette minut agere normalt også mht. magi, dog vil alt der er kastet først tage effekt når det minut er ovre, men så sker det hele også på en gang. Alt som er kastet på magikasteren eller hvis magikasteren er forgiftet o.l. er også sat på pause. Man kan ikke påvirke folk direkte, men man kan godt give dem noget eller tage noget fra dem.

Denne besværgelse kan IKKE ophæves på nogen måde, heller ikke med ophæve magi.

Underjordisk vandring

Type:	Plan
Mana krav:	230 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Så længe magikasteren bevæger sig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Påkalde, Luft, Plan, Luft

Denne besværgelse gør det muligt at vandre igennem jorden. Samme øjeblik man stopper op vil man blive sendt op til overfladen. Man kan ikke kaste andre besværgelser mens man vandre. Dog kan man stoppe op og kaste magien Jord hule så man kan holde pause. Mens man går under jorden skal man gå med tegnet for offgame.

Usynlighed

Type:	Plan
Mana krav:	230 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Koncentration, indtil magikeren ender formularen
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Bortmane, Krop, Tage, Plan

Med denne besværgelse kan en magikaster, flytter sit legeme til et sted mellem den virkelige verden og skyggeplanet. Her kan man se alt hver der foregår i den virkelige verden, men man kan hverken gøre skade eller blive skadet af nogen kendt kraft på og fra den virkelige verden, heller ikke med magi. Mens magikasteren befinder sig her, kan denne både se, høre og tale, men andre kan ikke se magikasteren, men godt høre denne. Man vil dog kunne se magikasteren som en skygge af sig selv med formularen sandt syn. Magikasteren skal vise tegnet for usynlighed så længe denne er under formularens effekt. Magikasteren kan skades af andre der også bruger denne formular og kan kaste magi som normalt på dette mellemsted, men den magi påvirker kun andre der på samme måde er midlertidig fanget mellem planerne. Vær opmærksom på man ikke kan påvirke ting eller tage ting på nogen af planerne da man er midt imellem planerne. Ting efterladt på dette sted vil forsvinde og skal afleveres til en plotmester da ingen ved hvor dette bliver af.

Vrede

Type:	Mental
Mana krav:	50 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Ændre, Sjæl

Med denne besværgelse kan magibrugeren skabe utrolig vrede i et anden personen. Ved at kaste magien og pege på væsnet vil denne blive opfyldt af uforklarlig meget stærk vrede, personen vil opføre sig meget aggressivt og tro alle er ude på at gøre hans dag træls.

Xactors fristed

Type:	Plan
Mana krav:	250 Mana
Mana:	150 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	8 timer
Indgriens:	En Facetsleben lilla energikrystal (skal købes), + en rune skrevet på huden der skal indeholde et X
Ritual:	Magikasteren skal sidde i trance 1 min. derefter tegner man runen på huden og laver håndtegnene Give, Magi, Magi. Så tager man energikrystallen i hånden og ligger den til sit bryst mens man føler forbindelsen til den. Derefter laver man håndtegnene Give, Magi, Krop Magi, Plan, Magi, Tage, Magi, Sjæl. Så ligger man energikrystallen fra sig og laver håndtegnene for Påkalde, Magi, Plan, Magi. Så sætter man sig i trance 1 min. mens man fokuserer på kroppen. Så laver man håndtegnene for Magi, Skabe, Magi.

Med denne besværgelse kan en magikaster sikre sin krop mod udnyttelse og skade. Besværgelsen beskytter mod alle besværgelser der forsøger at kontrollere (dominer person mf.), fastholde (paralyse mf.) eller skade (dræne livskraft mf.) magikasteren. Yderligere beskytter den også mod fysiske angreb. Hvis magikasteren modtager nok skade eller blive udsat for dødeligt snit eller lign. effekt vil denne ikke dø, men blive teleporteret til det sted man lavede ritualen. På dette sted vil magikasteren blive samlet, healet. Personen vil starte med maksimum 1 LP, 10 Mana.

Vær opmærksom på de 150 Mana besværgelsen koster at kaste, ikke kan mediteres eller fåes tilbage før besværgelsen er ophørt.

Denne formular kan kun kastes på magikasteren selv, og vil aldrig kunne gå videre til andre ikke engang igennem en magivogter pagt.

Denne besværgelse kan IKKE ophæves på nogen måde, heller ikke med ophæve magi.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Xactors sjæle forankring

Type:	Plan
Mana krav:	260 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	4 timer eller Indtil magikeren ender formularen, hvad der er kortest
Indgridienser:	En Facetsleben lilla energikrystal (skal købes)
Tegn/Bøn:	Påkalde, Magi, Plan, Sjæl

Magikasteren kan med denne besværgelse overføre sin sjæl til en ædelsten. Så længe magikasteren sjæl befinder sig i ædelstenen, kan denne ikke dø! Ædelstenen må ikke befinde sig på magikasteren krop, da dette vil ophæve besværgelsen. Hvis magikasteren krop tager skade nok til, at denne under normale omstændigheder ville dø, kan denne fortsætte med at kæmpe og bruge formularer. Magikasteren skal dog vende tilbage til sin sjæls tilholdssted inden der er gået 15 minutter, ellers vil sjælen blive sat fri og kroppe blot være en tom skal. Når magikasteren når tilbage til ædelstenen skal denne berøre den, i samme øjeblik ophøre besværgelsen og alle magikasterens sår helbredes. Selvom magikasteren ikke kan dø, kan denne stadig påvirkes af magi eller holdes fysisk fanget.

Denne besværgelse kan KUN ophæves med ophæve magi ved at kaste på ophæve magi på stenen.

Vær opmærksom på de 100 Mana besværgelsen koster at kaste, ikke kan mediteres eller fåes tilbage før besværgelsen er ophørt.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Øje for øje

Type:	Mental
Mana krav:	170 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	30 minutter
Indgridienser:	To ens glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	Krop, Tage, Magi, Krop

Denne besværgelse sikrer, at en magikasters fjender lider samme skæbne som magikasteren selv. Besværgelsen virker alt magi der giver skade og alle våben der giver skade. Hver gang mageren får et sår i kamp, får dennes modstander det samme sår og hvis mageren dør i kamp, dør dennes modstander også (dette gælder også mod snigmord)

Barkhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som træets stamme, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Blindhed

Type: Illusion

Mana krav: 50 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Evt. et sort bånd til at blæde ofret med

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] hjælp mig til at blænde denne persons syn.

Med denne besværgelse kan magikasteren totalt blinde en enkelt person. Magikasteren udtaler besværgelsen efterfulgt af ordet "Blindhed 5 minutter", samtidig med at denne peger på ofret. Ofret skal så lukke sine øjne eller have stof rundt om øjnene så denne ikke kan se i de næste 5 minutter.

Blodsbånd

Type: Mental

Mana krav: 150 Mana

Mana: 50 Mana

Mål: Flere personer

Varighed: Uendeligt

Indgripen: En kop til begge parter blod samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Ritual: Alle der er en del af eden, sætter sig i en rundkreds med hinanden i hænderne. Mens de sidder sådan, formuleres eden og nedskrives af en der ikke er en del af eden. Når eden er nedskrevet, skal magikasteren læse eden og alle andre skal messe efter denne. Det kan være en god idé at dele eden op i små dele. Når alle har messet eden, skal magikasteren, derefter venstre om, skære sig i begge hænder og lade blodet blandes med dem man sidder ved siden af, når alle bløder siges der i kor: Jeg sværger ved alt der er mig helligt.

Med dette ritual kan en magikaster skabe en ubrydelig ed mellem flere parter. Eden skal nedskrives og alle der er med i eden skal deltage frivilligt. Eden kan kun ophæves ved en syndsforladelse eller hvis man dør, i begge tilfælde er det kun den døde persons del af eden der ophæves. Hvis eden brydes, vil man blive ramt af en af følgende effekter, bestemt af dem der deltager i eden. Magikasteren kan godt være en del af eden, men skal ikke være det.

Følgende mulige effekter er der:

Skade: Personen tager 1 LP i skade hver gang denne bryder løftet. (koster 30 mana ekstra)

Smerte: Personen vil føle uhyggelig smerte, der vil denne til at vride sig i smerte i flere minutter. (koster 30 mana ekstra)

Sove: Personen vil falde i en magisk søvn og kan ikke vækkes uden brug af magi i 30 min. (koster 50 mana ekstra)

Kvæle: Personen vil blive kvalt og ende med at dø. (koster 80 mana ekstra).

Dagslys

Type: Skabelse

Mana krav: 150 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: Et mindre område

Varighed: 1 time

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] lad dagslyset stråler med din magt oplyse vor vej

Med denne besværgelse skaber magikasteren lys, som var det midt på dagen, i et stort lukket område, så som inde i bygninger og grotter. For at bruge denne formular om natten skal man bruge en stor lygte som kan oplyse et stort område af gangen. Denne formular kan modvirke formularen Skabe mørke.

Evig mørke

Type:	Illusion
Mana krav:	120 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Indtil præsten selv forlader stedet eller opløser bønnen
Indgridienser:	Et helligt symbol
Tegn/Bøn:	[gudenavn] magt, lad mørket sænke sig i dit navn og lægge sit mørke tæppe

Magikasteren blænder i en periode alle inden for en radius af 5 meter. Udefra kan man kun se et mørkt område og kommer man inden for radiusen, er man selv under denne besværgelse. Magikasteren må kun kaste besværgelser, der påvirker ham selv og han kan ikke skades så længe besværgelsen er aktiv. Magikasteren kan heller ikke bruge våben eller evner der skader andre så længe besværgelsen er aktiv.

Evig smerte

Type: Mental

Mana krav: 260 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: Koncentration, så længe magikasteren fokuseret på ofret.

Indgridienser: Et helligt symbol

Tegn/Bøn: [gudenavn] lad denne usling føle din vrede og krybe i støvet

Med denne besværgelse kan magikasteren få personen denne peger på til at vride sig i ufattelige smerter. Ofret falder om på jorden og kan ikke gøre andet end at jamre sig så længe besværgelsen varer. Besværgelsen varer lige så lang tid som kasteren kan fokusere på ofret (dog maksimalt 3 minutter af gangen), der godt kan lave små ophold for at give ofret en pause. Hvis ofret er udsat for mere end 3 minutters konstant brug af denne formular uden pause, dør denne af overbelastningen.

Forbandelse, mindre

Type:	Skabelse
Mana krav:	210 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Permanent
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Forbandelsens formulering skal siges højt gerne i rytme

Denne besværgelse kræver at magikasteren berører personen, den skal virke på. Besværgelsen giver ofret en mindre forbandelse, som magikasteren selv kan udtænke (inden for visse rammer), eller denne kan vælge en allerede nedskrevet forbandelse. En lille forbandelse påvirker kun ofrets liv i mindre grad, og den kan tit være "let" at leve med, men den vil være permanent. Forbandelsen kræver at magikasteren udtaler den højt og gerne i rytme, så meningen er tydelig. Eksempler på brugbare forbandelser kan være følgende:

(Du vil for evigt huske dit møde med mig. Du vil huske min magt med angst, husk blot: jeg er overalt, og en dag vil du blive min fangst)

(Du vil for evigt huske dit møde med mig. Fra dette øjeblik, vil du ønske at fortælle alle på din vej, om dette møde med mig. Du vil altid fortælle om min storhed og magt, dette er vores pagt)

Denne formular kan meget let udnyttes af magikastere der ønsker at bryde spillets regler, dette vil blive set som snyd. Det er altid en god ide at kontakte en spilmester og få sin forbandelse godkendt inden brug.

Forbandelse, større

Type:	Skabelse
Mana krav:	270 Mana
Mana:	70 Mana
Mål:	En person
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Forbandelsens formulering skal siges højt gerne i rytme

Denne besværgelse kræver at magikasteren berører personen, den skal virke på. Besværgelsen giver ofret en større forbandelse, som præsten selv kan udtænke (inden for visse rammer), eller denne kan vælge en allerede nedskrevet forbandelse. En stor forbandelse kan påvirke ofret i meget høj grad, men den virker derimod kun 20 minutter, en stor forbandelse kan gøre livet næsten umulig for ofret. Forbandelsen kræver at magikasteren udtaler den højt og gerne i rytme, så meningen er tydelig. Eksempler på brugbare forbandelser kan være følgende:

(Du som har gjort mig smerte, skal lære at kende min magt - fra dette øjeblik vil hele dit live være en jagt. Alle du møder på din vej er ude på at jage dig. Du vil flygte skræmt af sted og min latter runger derved)

(Vinden føles tør og varm. Vand lokker dig til sig, vand er liv for dig. Så længe du mærker fugt af vand, vil du ikke dø som en fisk på land)

Denne formular kan meget let udnyttes af magikastere der ønsker at bryde spillets regler, dette vil blive set som snyd. Det er altid en god ide at kontakte en spilmester og få sin forbandelse godkendt inden brug.

Forrådnelse

Type:	Skabelse
Mana krav:	240 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person eller et område
Varighed:	Et person, indtil henbredt eller dødt, et i område, permanent
Indgridienser:	1 enhed velsignet vand der opløses (skal købes/laves) pr. kvadratmeter eller 5 enheder til et væsen.
Ritual:	Man skal samle ukrudt og ligge det om væsnet eller i området. Så skal man pr. enhed vand lukke øjnene 1 min. og messe råd råd råd du bringer, råd råd råd du skaber, råd råd råd råddenskab spredes. Vandet spredes så på ukrudtet. Dette gentages 2 gange pr. enhed velsignet vand, en gang med det velsignet vand og en gang uden.

Med denne besværgelse kan man få et væsen eller et område til at gå i forrådnelse. Hvis det er et væsen, vil dette væsen miste 1 LP pr. 3 min. som er gået i total forrådnelse. Hvis det er et område, vil områdets natur forrådnelse og naturen vil dø og efterlade et område af ren død. I dette område kan specielle udøde regenerere deres LP. Området vil føles koldt og lugte af død og råddenskab. Der kan ikke vokse noget i området så længe besværgelsen er i effekt. Et væsen eller et område ramt af forrådnelse, kan kun genskabes med besværgelsen regeneration. En ophæver magi vil kun stoppe magien fra at udvikle sig længere ikke ændret på hvad der er sket. Ved et område bruges der 25 mana mere pr. kvadratmeter ud over den første.

Fremkalde minde

Type:	Mental
Mana krav:	250 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En til flere personer
Varighed:	Et kort øjeblik eller så længe de influerede personer ønsker at spille på det
Indgridienser:	Helligt symbol samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)
Ritual:	Alle der deltager i ritualet, skal sidde i rundkreds så de kan se hinanden. Magikasteren skal dryppe lidt af det velsignede vand i hånden af hver deltager, hvorefter restens skal hældes ud mellem dem, mens magikasteren messer: "Minder finder, minder rinder, minder blandt frænder." Så ser magikasteren på hver deltager og messer sætningen igen og afslutter med: "Vi åbner os for mindet, vis os hvad du skjulte."

Med denne besværgelse kan magikasteren fremkalde et godt eller et ondt minde blandt de tilstedeværende, der deltager i ritualet. Der bruges 40 mana pr. ekstra person ud over den første.

Frihed

Type: Forsvar

Mana krav: 190 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: Magikasteren selv

Varighed: Så længe armene er krydset

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk mig din beskyttelse og sikkerhed og giv mig frihed.

Når magikasteren kaster denne besværgelse er denne fuldkommen i sikkerhed og kan ikke angribes eller påvirkes på nogen måde. (Dette inkludere dog ikke special effekter fra drager, dæmoner og andre gudommelig personer)

Magikasteren krydser begge sine arme ved håndledene og holder op foran sig i højde med hovedet og råber frihed. Så længe magikasteren står i frihed må denne ikke bruge nogen former for evner, herunder magi, og skal stå stille.

Frihed, masse

Type: Forsvar

Mana krav: 250 Mana

Mana: 70 Mana

Mål: Magikasteren selv plus en person for hver 100 mana ekstra

Varighed: Så længe armene holdes krydset

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk os din beskyttelse og sikkerhed og giv os frihed.

Denne besværgelse virker ligesom frihed, med den forskel at magikasteren kan tage et antal berørte personer med i sin frihed. Alle de påvirkede skal krydse armene som der står forklaret under besværgelsen frihed.

Frygt

Type: Mental

Mana krav: 80 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: Alle der rammes af kornene

Varighed: 2 minutter

Indgridienser: Peberkorn

Tegn/Bøn: I [gudenavn]s navn mærk min vrede og flygt

Med denne besværgelse kan magikasteren få alle omkring sig til at flygte i frygt. Alle ramte skal flygte øjeblikkeligt væk fra magikasteren så hurtigt som muligt. De skal flygte indtil de har magikasteren ude af syne. Deres eneste formål er at slippe væk, og de vil således kun stoppe op for at beskytte sig selv ikke for at angribe. Når besværgelsen er udtalt kaster magikasteren en håndfuld peber, alle der rammes bliver ramt af frygt.

Genoplive døde

Type:	Skabelse
Mana krav:	70 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	10 minutter efter ritualet er udført før den døde vender tilbage
Indgredienser:	Kan kun gøres i et tempel
Ritual:	Kroppen ligges fladt på ryggen og pengene til ritualet ligges i en cirkel omkring hovedet på personen samt der ligges en mønt på panden og en over hvert øje. Hvis der mangles en krop, skal man lægge mønterne på samme måde hvor kroppen burde være. Magikasteren skal da tage velsignet vand fra templets fond og vaske sine hænder deri og uden at tørre hænderne vende sig mod hvert verdenshjørner og strække hånden mod himlen og tegne en streg ned mod den døde. For hver gang messes der: "Forvirret vandre sjælen uden mening, uden mål og med fortabelse. Oh [gudenavn] hjælp mig at vise vejen." Så ligges mønterne fra kroppen ned til de andre om hovedet. Så stiller magikasteren sig ved fødderne af kroppen og messer: "Oh [gudenavn] lad din ypperste kraft løbe igennem og giv mig kraften til at bringe denne sjæl hjem." Dette messes 5 gange højere og højre, til sidste råbes: "[gudenavn] i dit navn jeg befaler (personens navn) at slå øjnene op at komme tilbage til de levende."

Med denne Besværgelse genopliver man en person der er død i samme scenarie eller det foregående scenarie. Er personen død før dette skal man først påkalde sjælen med besværgelsen Tilkalde sjæl. Der er forskel på hvor nemt det er at hive en sjæl tilbage fra det hinsides. Der skal som regel betales en pris både økonomisk og mentalt for at blive hevet tilbage til livet. Den mentale pris er på 2 EP som ofret mister for altid.

Hvad magikasteren skal betale i mana ud over de 50 mana besværgelsen koster kan udregnes på sjæle arket som findes i magidelen af regelsættet.

Ritualet skal udføres i et tempel. Vær opmærksom på hvis man har brudt med sin livsanskuelse kan man ikke genoplives før der er udført en syndsforladelse.

Hvis der ikke forefindes en krop, skal der først skabes en krop, dette gør at ritualet koster det dobbelte i mana og pris.

Ved genoplivning uden krop skal man kontakte en plotmester.

Gift beskyttelse

Type: Forsvar

Mana krav: 120 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)

Indgridienser: Et lilla bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] lad ikke giften trænge sig ind og skade mig

Denne formular beskytter magibrugeren eller en anden person mod at blive forgiftet af alle kendte gift typer.

Gudernes indblanding

Type: Forsvar

Mana krav: 300 Mana

Mana: 150 Mana

Mål: Magikasteren selv

Varighed: 8 timer

Indgridienser: En Facetsleben hvid energikrystal (skal købes)

Ritual: Magikasteren tager energikrystallen i hånden og holde den mod sit hjerte, så tegnes der en spiral over hjertet med stenen mens der messes: "Oh [gudenavn] skænk mig din beskyttelse og lad mig gå fri af dødens greb, våg over mig og lad din vilje stå i vejen for min skade." Man lukker da øjnene og sidder stille med energikrystallen foran sig i 30 sekunder. Dette ritual gentages 3 gange.

Med denne besværgelse kan den spirituelle beskytter sig mod fysiske angreb. Hvis magikasteren modtager nok skade eller blive udsat for dødeligt snit eller lign. effekt vil denne ikke dø, men blive teleporteret til det sted man lavede ritualet. På dette sted vil magikasteren, healet. Personen vil starte med maksimum LP og den mana man havde før man blev flyttet. Hvis man bliver slået ihjel igen inden for 2 minutter efter man er blevet genoplivet træder formularen i kraft igen, dog maksimalt en ekstra gang. Denne formular kan kun kastes på magikasteren selv.

Vær opmærksom på de 150 Mana besværgelsen koster at kaste, ikke kan mediteres eller fåes tilbage før besværgelsen er ophørt.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Gudernes skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Så længe symbolet bliver holdt frem
Indgridienser:	Et helligt symbol
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn], giv mig kraft til at modstå verdenens vold og dan her et stykke af dit guddommelige rige

Denne besværgelse gør magikasteren immun over for alt fysisk ikke-magisk skade. Det eneste magikasteren behøver at gøre, er at udtale bønne og holde sit hellige symbol frem for sig, så længe formularen har effekt. Hvis magikasteren mister sit hellige symbol eller hvis denne sænker det, stopper formularen. Formularen gør alle former for ikke magiske våben virkningsløse over for magikasteren, denne kan dog stadig rammes af magiske våben og formularer.

Magikasteren kan godt bruge sin egen magi, hvis denne ikke kræver ingredienser eksklusiv det magiske symbol, så længe denne besværgelse er i kraft.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Helbrede

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Tegn/Bøn: I [gudenavn] navn, skænk mig kraften til at helbrede dette sår

Magikasteren kan med denne besværgelse helbrede ethvert sår. Magikasteren kan kun helbrede sår på et levende væsen men gør ikke skade på et udødt væsen. Magien helbreder 2 LP pr. 10 mana man bruger.

Hellig ild

Type: Angreb

Mana krav: 60 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: I [gudenavn]s navn, må solens ild flamme op og brænde dig væk!

Med denne besværgelse kan magikasteren tilkalde ild fra himlen til at brænde en fjende. Magikasteren skal blot pege på en person og udtale bønne, så får ofret 2 LP i ildskade.

Hellig ord - Paralyse

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	120 Mana
Mål:	En person
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Hellig ord Paralyse

Ved brug af denne besværgelse kan den spirituelle totalt lamme det ramte ofre. Magikasteren peger på sit offer og fremsiger "Hellig ord Paralyse" og den ramte skal forblive ubevægelige i 2 minutter. Hvis ofret får skade vågner denne af trancen og er ikke længere paralyseret.

Hellig ord - Sov

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	140 Mana
Mål:	En person
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Hellig ord Sov

Ved brug af denne besværgelse kan den spirituelle få det ramte ofre til at falde i så dyb en søvn at denne ikke kan vækkes med mindre der er af den spirituelle selv. Magikasteren peger på sit offer og fremsiger "Hellig ord Sov" og den falder i søvn i 5 minutter. Hvis ofret får skade vågner denne af søvnen.

Hellig ord - Stilhed

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	80 Mana
Mål:	En person
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Hellig ord Stilhed

Ved brug af denne besværgelse kan den spirituelle fjerne tales brug fra det ramte ofre. Magikasteren peger på sit offer og fremsiger "Hellig ord Stilhed" og den ramte kan ikke tale de næste 2 minutter.

Hellig rustning

Type: Forsvar

Mana krav: 160 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 2 timer

Indgridienser: Et sort bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] giv mig din hellige beskyttelse så fjendens våben må brække mod min krop

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en rustning ud af ren magi. Denne fungerer som en rustning og giver 4 RP. Vær opmærksom på man kan ikke have en fysisk rustning på samtidig.

Helligt slag

Type: Angreb

Mana krav: 90 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 1 time

Indgridienser: Et rødt bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] lad din hellig styrke ramme igennem disse våben

Denne besværgelse gør at en persons fysiske angreb hellige. Man skal huske at sige hellig skade når man laver sine angreb.

Hold udød

Type: Skabelse

Mana krav: 90 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: En udød man peger på

Varighed: 1 minut

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Åh [Gudenavn] lad dette væsen blive holdt fast af din styrke

Med denne besværgelse kan man forhindre en udød i at bevæge sig. Den udøde kan stadig tale men kan ellers ikke bevæge sig.

Indviet jord

Type: Skabelse

Mana krav: 30 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: Et mindre område maks 3x3 meter

Varighed: Permanent

Indgridienser: Et helligt symbol samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Ritual: Magikasteren sætter man sig på knæerne i området løfter ansigtet mod himlen og hvisker stille: "Oh guder, skænk fred-hellighed til min jord, lad dine tåre dryppe på jorden" Så drypper man stille det velsignede vand omkring sig. Så bukker man sig så panden røre jorden og begraver hænderne i jorden, tager jorden og spreder omkring sig mens man messer stille: "din jord, din gave, din hellighed oh [gudenavn]. Dette ritual gentages 1 gang mod hvert verdenshjørne. Så rejser man sig og går med bøjet hoved ud fra området og løfter så ansigtet mod himlen, tager sit hellige symbol og strækker mod himlen mens man stille siger "Det er fuldbragt".

Med denne besværgelse kan magikasteren velsigne jorden og indvi den i en guds navn. Hvis man indvier jord som allerede er indviet til en gud, vil jorden være indviet til begge guder. Mange ting kræver indviet jord, f.eks. et tempel. At meditere på indviet jord giver sammen effekt som at meditere i et tempel.

Jernhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	200 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som det blanke stål, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Kontroller udød

Type:	Skabelse
Mana krav:	190 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En udød man peger på
Varighed:	20 minutter
Indgridienser:	En glaskugle (skal købes)
Tegn/Bøn:	I [gudenavn]s navn, udøde kom under min kommando du er nu min at kontrollere

Med denne besværgelse kan magikasteren bringe ét enkelt udødt væsen under sin fulde kontrol. Magikasteren kaster besværgelsen ved at holde ingrediensen i den ene hånd og pege på væsnet han vil kontrollere med den anden. Så længe magikasteren har ingrediensen i sin besiddelse vil væsnet adlyde alle hans kommandoer (klogere udøde prøver tit at finde smuthuller i kommandoerne som de kan udnytte). Hvis magikasteren mister ingrediensen, han brugte til at tage kontrol over væsnet med, mister han også kontrollen og væsnet vil kunne huske alt hvad der er sket, mens det var under kontrol (hvis den kan huske)

Kraft skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	140 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	30 minutter eller 5 angreb (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et blått bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Skænk mig et skjold så stærk som troen på dig oh [gudenavn]

Denne besværgelse skaber et magisk skjold på magikasterens arm, der annullerer de første 5 fysiske slag, som skjoldet rammes af. Man kan ikke bruge armen til at kaste magi eller kæmpe med, ligesom et rigtigt skjold. Denne besværgelse beskytter ikke mod magiske angreb, kun mod fysiske angreb.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Kraftens bro

Type:	Universal
Mana krav:	70 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	2 personer
Varighed:	Koncentration, indtil den ønskede mængde er videregivet
Indgridienser:	Et helligt symbol samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)
Tegn/Bøn:	Ved [gudenavn] lad mig være dit kar for kraften. Lad mig være den bro der gør stærk og lader magien vandre

Magikasteren kan fungere som bro mellem forskellige former for magi. På denne måde kan der overføres mana mellem forskellige magibrugere. Hvis en magikaster ikke har mana nok til at kaste en besværgelse, kan broen transportere mana mellem de forskellige deltagere. Denne bro kan også give en magikaster lov til at kaste en besværgelse som kræver mere mana end magikasterens mana maks (dette er dog ikke tilfældet med de magikyndige da de skal kunne kaste den besværgelse de vil kaste). Det tager 20 sekunder at overføre mana per kilde til modtageren. Regelteknisk gør broen alle mana parat inden og når besværgelsen bliver kastet, overføres mana. Alle skal således være forbundet fysisk med hinanden hele tiden. Broen kan ikke selv benytte magi mens dette foregår.

Ved at give mana til en besværgelse bliver man også en del af den besværgelse der bliver kastet, mentalt. Dvs. man oplever, kender til det som er sket. F.eks. ved Fremkalde minde får alle deltager mindet, men de tæller ikke med i prisen der skal betales.

Det at være forbundet til andre på denne måde gør at man føler man kender de andre på en særlig måde, man har delt noget. Dette er helt op til de enkelte hvordan man vil rollespiller.

OBS: Denne besværgelse kan IKKE laves som skriftrulle!

Kvæle

Type: Skabelse

Mana krav: 130 Mana

Mana: 70 Mana

Mål: En person

Varighed: Koncentration

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: [gudenavn] lad dine fjender hive efter vejret indtil døden venter

Magikasteren fjerner alt luft omkring den første person, denne berører efter at have kastet besværgelsen. Ofret bliver nu kvalt (se tilstanden kvæle). Kasteren behøver ikke at røre ofret konstant, men blot berøre ofret for at starte kvælningen. Hvis ingen er blevet berørt 2 min. efter at besværgelsen er kastet går denne tabt. Magikasteren kan naturligvis vælge at lade besværgelsen ophøre før ofret dør af kvælningen.

Lys

Type: Universal

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: Ingen

Varighed: 30 minutter + 1 time pr. 20 mana

Indgridienser: En lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] jeg står her, men der er mørkt, skænk mig lys.

Med denne besværgelse skaber magikasteren et magisk lys. Regelteknisk må man bruge en lommelygte, lommelygten skal vendes ned mod jorden maks 10 meter foran personen.

Mareridt

Type: Mental

Mana krav: 110 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Mareridt og onde drømme skal fylde dig, du vil nu se hvad du frygter mest

Med denne besværgelse kan magikasteren gøre en persons værste mareridt virkeligt for personen. Personen vil se sin største angst levende foran sig og vil rædselslagende forsøge at få det til at gå væk. F.eks. hvis det er edderkopper så vil personen se tusindvis af edderkopper overalt på sin krop, som man vil gøre alt for at få af sig.

Midlertidig ophæv livsanskuelse

Type: Skabelse

Mana krav: 260 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: 30 minutter

Indgridienser: Et helligt symbol samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves).

Ritual: Magikasteren stiller sig foran personen, stirre på vedkommende og siger i en aggressiv tone, "Vær uden grænser, vær uden vejledning, lad gudernes påvirkning slippe og sætte dig fri i kaos." Så smider man det velsignede vand i ansigtet på personen mens man viser dem sit hellige symbol. Så vender man personen ryggen og går væk mens man siger højt "frihed i kaos, dog kaos vil blive frihed".

Denne besværgelse gør at man ophæver en persons livsanskuelse så denne ikke er tvunget til at spille på en speciel måde. Mens besværgelsen er i effekt, må personen ikke spille op til nogen livsanskuelse, dvs. man vil kunne overtales til at gøre noget der normalt går imod ens overbevisning. Denne besværgelse ligger op til rollespil, så tænk over hvad der fungerer godt for spillet.

Mørkesyn

Type: Universal

Mana krav: 40 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En person

Varighed: 1 time

Indgridienser: Rød lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] giv mig ulvens syn så jeg kan bevæge mig i mørket

Magikasteren kan give sig selv eller en berørt person mørkesyn. Dette betyder at personen må benytte en rød lommelygte til nat scenarier til at se ved. Det røde lys kan selvfølgelig ikke se af andre.

Nedlæg våben

Type: Universal

Mana krav: 170 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: En person

Varighed: 2 minutter

Indgridienser: Et helligt symbol

Tegn/Bøn: I [gudenavn]s navn, ved [gudenavn]s kraft og ved [gudenavn]s retfærdighed, stop nu kampen og nedlæg dit/dine våben

Magikasteren bruger denne besværgelse, når de skal have en fjende til at overgive sig uden at dræbe denne.

Magikasteren peger på personen, der skal påvirkes, med sit hellige symbol, og udtaler bønne. Den påvirkede person skal nu lægge sit våben for sine fødder og denne må ikke samle det op igen, før denne formular er ophørt. Hvis den påvirkede person har mere end ét våben i hænderne, skal begge våben nedlægges. Hvis den påvirkede har et ekstra våben i bæltet eller et andet sted på sig, skal dette våben ikke nedlægges. Denne formular virker kun på våben, som den påvirkede person bærer på sig.

Ophidse

Type: Mental

Mana krav: 170 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Helligt symbol

Tegn/Bøn: I [gudenavn] lad stormen suse i sindet på denne mand/kvinde så hans sande jeg viser sig

Magikasteren kan ophidse personer. Alt efter hvem personen er, vil denne hidse sig op og muligvis angribe. Man kan ophede en diskussion eller en samtale - blodet kommer til at koge på den berørte. Magikasteren kan kontrollere hvor ophidset personen bliver, denne kan f.eks. sige at den berørte vil blive ved med at blive mere og mere hidsig ind til denne forsøger at skade andre. Man kan også sige at den ophidsede person kun blive aggressiv men ikke mister besindelsen. Kort sagt denne besværgelse kontrollere ofrets vrede fra lettere ophidset til stjerne arrig. Man skal ved berøring forklare hvor hidsig den berørte kan blive, man kan altså ikke stå på afstand og kontrollere vreden. Man kan dog så længe besværgelsen er aktiv berøre personen og ændre på vreden, men dette kræve at man kan komme til at berøre ofret igen.

Påtage skade

Type:	Skabelse
Mana krav:	220 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil magikasteren går ned på 0 LP eller et scenarie (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et hvidt bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Hjælp mig oh [gudenavn], til at påtage mig denne persons smerte

Med denne besværgelse kan magikasteren beskytte en anden ved at påtage sig halvdelen af dennes skade. Dette sker ved at hver gang den beskyttede tager skade, vil halvdelen af skade blive videresendt til magikasteren. Hvis magikasteren er immun over for skadens typen vil denne selvfølgelig ikke få skade. Af regel tekniske grunden skal magikasteren være så tæt på at han kan se og høre den beskyttede offgame (dvs. der må godt være en mur i vejen, så længe han kan se igennem den offgame) For nemheds skyld så ligger man alt skaden sammen og tager halvdelen, så hvis den beskyttede får 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2 = 12 dvs. 6 til magikasteren og 6 til den beskyttede.

Regenerer Rustning

Type: Forsvar

Mana krav: 50 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En rustning

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Som du beskytter mig [gudenavn] genskab denne rustning som ny

Magikasteren kan med denne besværgelse regenerer en hver rustning så denne rustning igen beskytter med sit maksimale RP. Magien helbreder 2 RP pr. 10 mana man bruger.

Reparere Udød

Type: Skabelse

Mana krav: 100 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En udød

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] giv din udødelige tjener kraften tilbage til at kæmpe din sag

Denne formular virker som en helende formular virker på levende med den ændring at den giver 2 LP tilbage pr. 20 mana der bruges.

Rædsel

Type: Mental

Mana krav: 110 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En person

Varighed: 30 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Gør dette væsen frygtsomt og lad denne frygte mig/denne ting for altid

Med denne besværgelse kan magikasteren gøre en person rædselsslagen for en anden person eller genstand. Denne bliver så bange hver gang denne ser tingen eller personen, at denne bliver helt lam og må flygte som ved tilstanden Frygt. Magikasteren skal pege på sit offer efter han har kastet formularen og sige rædsel og hvilken person eller ting der er for.

Sandt Syn

Type: Universal

Mana krav: 240 Mana

Mana: 50 Mana

Mål: 10 meter radius

Varighed: 20 minutter

Indgridienser: Et gult bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] vis mig verden som den er, fjern løgnens farver og vis det skjulte

Denne besværgelse gør at man kan se alt for hvad det virkelig er. Man kan se ting som usynlige, hvor der er skabt illusioner osv. Kort sagt er der brugt magi til at ændre, skjule eller gemme noget, kan man se igennem dette. Hvis man ser på artefakter eller andre magtfulde ting, skal en spilleder tilkaldes. Husk på at når man ser alt som det virkelig er skal man spørge folk efter hvad man kan se, er man i tvivl tilkald en spilleder.

Shockbold

Type:	Angreb
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En gul rispose
Tegn/Bøn:	[gudenavn] giv mig himlens lyn til at skade mine fjender

Dette er den klassiske "magic missile" besværgelse. Magikasteren kaster en lynende kugle af energi mod en af sine fjender, samtidig med at han/hun råber "shockbold". Den ramte personen får 1 shockskade og er lammet i 10 sek. En shockbold kan holdes i op til 2 minutter efter, at besværgelsen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spilde. Man kan IKKE give en shockbolden til en anden og man kan ikke skabe mere end en besværgelse af gangen. Hvis man rammer flere gange med en shock formular efter hinanden, tager vedkommende kun skade, lammelsen bliver ikke længere. Dvs. første gang rammer lammelsen næste gang man rammes får man kun skade den originale lammelse tæller stadig ned. Der skal være gået ca. et minut før man igen kan blive lammet af en shockformular (f.eks. shockgreb, shockbold)

Sindets bro

Type:	Mental
Mana krav:	260 Mana
Mana:	90 Mana
Mål:	En frivillig, bevidstløs eller sovende person
Varighed:	Så længe magi kasteren fokuserer på at opretholde forbindelsen eller indtil værten afbryder forbindelsen.
Indgridienser:	En Facetsleben hvid energikrystal (skal købes) samt 1 enhed velsignet vand der opløses (skal købes/laves) pr. deltager inkl. magikasteren og værten.
Ritual:	Magikasteren sætter sig overfor værten, og tager denne i begge hænder. Så holdes der øjenkontakt i 1 minut. Derefter hældes en enhed velsignet vand i venstre hånd på værten og venstre hånd på Magikasteren, så tager Magikasteren igen værten i begge hænder og messer: "Dit sind til mit sind, dine tanker til mine, vis vej." Dette gentages 4 gange, så slipper magikasteren værtens hænder, tager krystallen og sætter den mod sin pande, så værtens pande og så mod alle dem der skal deltages pande. Hver gang messes: "Dit sind til mit sind." Så sætter alle sig i en rundkreds om værten og holder hinanden i hænderne og værten skal holde krystallen i begge hænder.

Med dette ritual kan én magikaster tage sig selv, samt andre som frivilligt deltager i rituallet, med sig ind i sindet på en anden frivillig deltager, som fungerer som vært. Sindet vil være som en anden "verden" og styres fuldt ud af værten. Værten beslutter selv hvordan deres tankeverden ser ud og hvad der er i den.

Denne besværgelse er rollespils baseret og kan ikke bruges til at opnå information som målet ikke selv ville give. Kun magikasteren og værten kan afbryde rituallet. Andre er fanget i rituallet og må følge med magikasteren rundt i værtens sind.

Skabe udød, mindre

Type: Skabelse

Mana krav: 70 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: En død person

Varighed: 15 minutter

Indgridienser: En til at spille zombie

Tegn/Bøn: Oh [gudnavn] hjælp mig til at rejse denne krop til at kæmpe i dit navn

Med denne besværgelse kan man rejse en udød fra en nylig afdød spiller. Den døde vil rejse sig som en zombie og vil adlyde magikasteren blindt. En zombie vil have 10 flydende LP og give en i skade, lige meget hvordan denne var i livet.

Skabe udød, større

Type: Skabelse

Mana krav: 200 Mana

Mana: 80 Mana

Mål: En død person

Varighed: 20 minutter

Indgridienser: En til at spille zombie

Tegn/Bøn: Oh [gudnavn] hjælp mig til at rejse denne krop til at kæmpe i dit navn, giv den kraft til at kæmpe længe

Virker som skabe udød, mindre med den forskel at zombien har 20 LP og giver 2 i skade.

Skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Så længe magikasteren er indenfor 5 meter
Indgridienser:	En mel cirkel
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] skab en væg med din styrke og beskyt os fra fjendes angreb

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en beskyttende cirkel der er immun over for alle former for angrebs magi og fysiske angreb. Skjoldet er tovejs, dvs. man kan heller ikke angribe ud fra skjoldet. Koster 5 mana ekstre pr. person der beskyttes bag skjoldet. Alle kan træde uden for skjoldet efter det er kastet, men man kan på ingen måde træde ind bag skjoldet igen bagefter. Dette gælder også magikasteren.

Smerte

Type: Mental

Mana krav: 140 Mana

Mana: 40 Mana

Mål: Alle der rammes af risene

Varighed: 1 minut

Indgridienser: Ris

Tegn/Bøn: [Gudenavn] lad dem føle smerte ved at modsige sig din vilje

Alle ramte af besværgelse vil falde til jorden og vride sig i smerter i 1 minut. Smerterne er så kraftige at ofrene ikke kan gøre andet, end at jamre sig.

Sov

Type:	Mental
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Alle der rammes af melet
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Oh guder som bringer natten bring søvnen til disse folk

Ved brug af denne besværgelse kan magikasteren få sine ofre til at falde i søvn. Besværgelsens ingredienser spredes ud i området, samtidig med at mageren råber sov, alle der bliver ramt af mel skyen falder i søvn i 5 minutter. Sovende personer, der ruskes af andre, kan vækkes på 10 sekunder. Hvis ofret får skade vågner denne af søvnen.

Stenhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	70 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som bjergets sten, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Svaghed

Type: Mental

Mana krav: 100 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: Alle der rammes af kornene

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Peberkorn

Tegn/Bøn: Lad mine fjender føle byrden af deres handlinger og valg oh [gudenavn]

Alle der rammes af besværgelsen føler sig meget meget svage. De føler sig ikke i stand til at løfte deres våben eller deres rustning. For at en ramt person kan bevæge sig oprejst, må denne smide alle ting, som ikke direkte er dennes tøj (d.v.s. våben, rustning, tasker, formular bøger, formular ingredienser o.s.v.), denne kan dog stadig kravle fremad. Det kan ikke lade sig gøre at kaste med formular ingredienser, når man er påvirket af denne formular, men man kan dog kaste magi der ikke kræver ingredienser.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Syre Greb

Type: Angreb

Mana krav: 50 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: Indtil hænderne er vasket med vand op 10 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: [gudenavn] gør denne persons hænder forbandet med jordens ætsende kræfter

Når magikasteren har udtalt denne besværgelse, er den valgte persons hænder forvandlet til dødelige våben. Hvis denne rører ved et andet væsen, tager det 1 points i skade pr. min. indtil det er rensset med vand op til maksimum 10 minutter. Hvis det ramte er en arm eller ben vil det yderligere gøre så ondt at benytte armen/benet at dette ikke kan gøres effektivt.

Når det første mål er ramt, skal magien henkastes for at fungere igen.

I kamp skal man ikke røre sit offer men være inden for 1 meter af vedkommende. Her vil det altid være torsoen der er ramt.

Tale med døde

Type:	Plan
Mana krav:	60 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	Indtil 5 spørgsmål er besvaret
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Oh gudernes magt er mægtig kald viden tilbage fra det hensides

Med denne besværgelse kan magikasteren tilegne sig adgang til en afdød persons viden og udspørge den om ting den vidste, da den var i live. Besværgelsen giver magikasteren ret til at stille fem spørgsmål. Kroppen må besvare spørgsmålene så kort som muligt, den må ikke direkte lyve men må gerne svare undvigende eller mangelfuldt. Kroppen vil bevæge sig mens den svarer. En død krop kan kun udspørges én gang, dog vil en krop der har været død og genoplivet og død igen, spørges igen.

Tilkalde sjæl

Type: Skabelse

Mana krav: 270 Mana

Mana: 70 Mana

Mål: En sjæl

Varighed: Indtil en sjæl dukker op

Indgridienser: En Facetsleben hvid energikrystal (skal købes) samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Ritual: Magikasteren vasker sine hænder i vandet og tager krystallen imellem begge hænder. Så lukkes øjnene og man messer 3 gange: "Oh [Gudenavn] hjælp mig til at se sjæle, se dem vandre." Man tager så krystallen i venstre hånd og rækker hænderne ud til hver sin side, men man messer: "Se mig, jeg står her i [Gudenavn]s vælde og påkalder dig. Hvis man har et navn, siges det her. Så venter man og slår hovedet ned og samler igen begge hænder foran sig med krystallen imellem dem.

Magikasteren kan tilkalde omflakkende ånder. Denne rite er særdeles farlig og kan koste en magikasteren livet, hvis denne tilkalder en magtfuld ånd eller ikke magter opgaven, men for det meste bruges den til at kalde en død sjæl til sig for at udspørge denne.

Udøde Beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	130 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	[gudenavn] beskyt mig, så de udøde ikke vil skade mig

Denne besværgelse gør at ingen udøde kan skade magikasteren på nogen måde, hverken via magi eller evner. Dog forhindre denne besværgelse også magikasteren i at skade udøde, medmindre at denne ophæver besværgelsen.

Vand til blod

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En beholder eller kar med vand

Varighed: Permanent

Indgridienser: Et helligt symbol

Ritual: Man holder om sit hellige symbol og siger: "Gør vand til blod, i dette kar. Lad det blive hvad det ikke var. I [gudenavn]s navn, lad blodet flyde. I sandhedens syn, skal dette lyde." Så lader man den hånd man holdt om sit symbol røre vandet og det bliver til blod.

Magikasteren kan forvandle vand til blod (i mindre mængder dvs. maksimalt en liter, skal man forvandle større mængder til blod må man tale med en plotmester) Denne magi kan ikke ophæves med ophæve magi, da blodet er forvandlet og selv med sandt syn vil det være ægte blod.

Velsigne

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En person/genstanden

Varighed: 10 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk din velsignelse til os og gør os stærke

Denne besværgelse kan kastes på enten et våben eller et væsen. Hvis besværgelsen kastes på et våben, vil det være i stand til at såre væsner som normalt ikke kan rammes af andet end magiske eller velsignede våben. Hvis formularen kastes på et væsen vil det få +2 LP så længe formularen virker. Magikasteren skal berøre våbnet eller personen mens denne kaster besværgelsen.

Velsigne vand

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En flaske med vand

Varighed: Indtil opbrugt

Indgridienser: 1 sølvmønt

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk din velsignelse og gør dette vand helligt.

Med denne besværgelse kan man gøre vandet i en beholder velsignet. Dette vand kan bl.a. bruges som ingrediens til andre besværgelser. Ved at kaste denne besværgelse og ofre en sølvmønt skaber man 10 enheder velsignet vand. Hvor mange enheder velsignet vand der skal bruges til en besværgelse vil fremgå an den individuelle besværgelse, hvis der ikke er angivet en mængde skal der bruges 1 enhed velsignet vand.

Vær opmærksom på at vand i et tempel eller lign. allerede er velsignet men kun hvis det bruges inden for templets vægge.

Velsigne, masse

Type: Skabelse

Mana krav: 240 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En eller flere personer inden for 10 meters radius

Varighed: 10 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk din velsignelse til os og gør os stærke

Denne besværgelse virker ligesom velsignelse bare på alle indenfor 10 meters radius af magikasteren. Magikasteren skal vælge om denne velsigner personerne eller våbnene.

Vrede

Type: Mental

Mana krav: 40 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Giv mig magten oh [gudenavn] til at forstærke vreden i dette væsen og slippe den løs

Med denne besværgelse kan magibrugeren skabe utrolig vrede i et anden personen. Ved at kaste magien og pege på væsnet vil denne blive opfyldt af uforklarlig meget stærk vrede, personen vil opføre sig meget aggressivt og tro alle er ude på at gøre hans dag træls.

Barkhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	10 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som træets stamme, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Blindhed

Type: Illusion

Mana krav: 50 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Evt. et sort bånd til at blæde ofret med

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] hjælp mig til at blænde denne persons syn.

Med denne besværgelse kan magikasteren totalt blinde en enkelt person. Magikasteren udtaler besværgelsen efterfulgt af ordet "Blindhed 5 minutter", samtidig med at denne peger på ofret. Ofret skal så lukke sine øjne eller have stof rundt om øjnene så denne ikke kan se i de næste 5 minutter.

Dagslys

Type: Skabelse

Mana krav: 150 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: Et mindre område

Varighed: 1 time

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] lad dagslyset stråler med din magt oplyse vor vej

Med denne besværgelse skaber magikasteren lys, som var det midt på dagen, i et stort lukket område, så som inde i bygninger og grotter. For at bruge denne formular om natten skal man bruge en stor lygte som kan oplyse et stort område af gangen. Denne formular kan modvirke formularen Skabe mørke.

Element beskyttelse, lille

Type:	Forsvar
Mana krav:	40 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	[Element navn] jeg befaler dig, skad ikke denne person med din kraft

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element beskyttelse, mellem

Type:	Forsvar
Mana krav:	140 Mana
Mana:	60 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	[Element navn] jeg befaler dig, skad ikke denne person med din kraft

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Element beskyttelse, større

Type:	Forsvar
Mana krav:	220 Mana
Mana:	100 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et farvet bånd i elementets farve, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	[Element navn] jeg befaler dig, skad ikke denne person med din kraft

Denne besværgelse beskytter magikasteren sig mod et element (også kaldet en skades type) læs mere om de forskellige typer og deres farver i regelsættet. Når besværgelsen er kastet binde magikasteren et bånd om armen på den person beskyttelsen er kastet mod. Besværgelsen beskytter mod de første x (se besværgelsens varighed) antal angreb af det pågældende element inden for den fastsatte tid (se besværgelsens varighed).

Man kan godt kaste denne magi mod det samme element flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Evig mørke

Type: Illusion

Mana krav: 120 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: Magikasteren selv

Varighed: Indtil præsten selv forlader stedet eller opløser bønnen

Indgredienser: Et helligt symbol

Tegn/Bøn: [gudenavn] magt, lad mørket sænke sig i dit navn og lægge sit mørke tæppe

Magikasteren blænder i en periode alle inden for en radius af 5 meter. Udefra kan man kun se et mørkt område og kommer man inden for radiusen, er man selv under denne besværgelse. Magikasteren må kun kaste besværgelser, der påvirker ham selv og han kan ikke skades så længe besværgelsen er aktiv. Magikasteren kan heller ikke bruge våben eller evner der skader andre så længe besværgelsen er aktiv.

Evig smerte

Type:	Mental
Mana krav:	260 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Koncentration, så længe magikasteren fokuseret på ofret.
Indgridienser:	Et helligt symbol
Tegn/Bøn:	[gudenavn] lad denne usling føle din vrede og krybe i støvet

Med denne besværgelse kan magikasteren få personen denne peger på til at vride sig i ufattelige smerter. Ofret falder om på jorden og kan ikke gøre andet end at jamre sig så længe besværgelsen varer. Besværgelsen varer lige så lang tid som kasteren kan fokusere på ofret (dog maksimalt 3 minutter af gangen), der godt kan lave små ophold for at give ofret en pause. Hvis ofret er udsat for mere end 3 minutters konstant brug af denne formular uden pause, dør denne af overbelastningen.

Forrådnelse

Type:	Skabelse
Mana krav:	240 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person eller et område
Varighed:	Et person, indtil henbredt eller dødt, et i område, permanent
Indgridienser:	1 enhed velsignet vand der opløses (skal købes/laves) pr. kvadratmeter eller 5 enheder til et væsen.
Ritual:	Man skal samle ukrudt og ligge det om væsnet eller i området. Så skal man pr. enhed vand lukke øjnene 1 min. og messe råd råd råd du bringer, råd råd råd du skaber, råd råd råd råddenskab spredes. Vandet spredes så på ukrudtet. Dette gentages 2 gange pr. enhed velsignet vand, en gang med det velsignet vand og en gang uden.

Med denne besværgelse kan man få et væsen eller et område til at gå i forrådnelse. Hvis det er et væsen, vil dette væsen miste 1 LP pr. 3 min. som er gået i total forrådnelse. Hvis det er et område, vil områdets natur forrådnelse og naturen vil dø og efterlade et område af ren død. I dette område kan specielle udøde regenerere deres LP. Området vil føles koldt og lugte af død og råddenskab. Der kan ikke vokse noget i området så længe besværgelsen er i effekt. Et væsen eller et område ramt af forrådnelse, kan kun genskabes med besværgelsen regeneration. En ophæver magi vil kun stoppe magien fra at udvikle sig længere ikke ændret på hvad der er sket. Ved et område bruges der 25 mana mere pr. kvadratmeter ud over den første.

Frygt

Type:	Mental
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Alle der rammes af kornene
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	I [gudenavn]s navn mærk min vrede og flygt

Med denne besværgelse kan magikasteren få alle omkring sig til at flygte i frygt. Alle ramte skal flygte øjeblikkeligt væk fra magikasteren så hurtigt som muligt. De skal flygte indtil de har magikasteren ude af syne. Deres eneste formål er at slippe væk, og de vil således kun stoppe op for at beskytte sig selv ikke for at angribe. Når besværgelsen er udtalt kaster magikasteren en håndfuld peber, alle der rammes bliver ramt af frygt.

Gift beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	120 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et lilla bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] lad ikke giften trænge sig ind og skade mig

Denne formular beskytter magibrugeren eller en anden person mod at blive forgiftet af alle kendte gift typer.

Gift Sky

Type:	Skabelse
Mana krav:	270 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Alle der rammes af kornene
Varighed:	Indtil kurreret
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] lad giften sprede sig over dine fjender og lad døden herske

Med denne besværgelse lader magikasteren en sky af gift indhulle området, ved at kaste en håndfuld peberkorn og alle der rammes får 3 LP i skade plus at skyen ætser ens lunger og giver 1 LP i skade pr. 5 minut, indtil man får fjernet giften (niv. 4 gift).

Helbrede

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Tegn/Bøn: I [gudenavn] navn, skænk mig kraften til at helbrede dette sår

Magikasteren kan med denne besværgelse helbrede ethvert sår. Magikasteren kan kun helbrede sår på et levende væsen men gør ikke skade på et udødt væsen. Magien helbreder 2 LP pr. 10 mana man bruger.

Hellig ild

Type: Angreb

Mana krav: 60 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: I [gudenavn]s navn, må solens ild flamme op og brænde dig væk!

Med denne besværgelse kan magikasteren tilkalde ild fra himlen til at brænde en fjende. Magikasteren skal blot pege på en person og udtale bønner, så får ofret 2 LP i ildskade.

Indviet jord

Type: Skabelse

Mana krav: 30 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: Et mindre område maks 3x3 meter

Varighed: Permanent

Indgridienser: Et helligt symbol samt 1 enhed velsignet vand der opløses. (skal købes/laves)

Ritual: Magikasteren sætter man sig på knæerne i området løfter ansigtet mod himlen og hvisker stille: "Oh guder, skænk fred-hellighed til min jord, lad dine tåre dryppe på jorden" Så drypper man stille det velsignede vand omkring sig. Så bukker man sig så panden røre jorden og begraver hænderne i jorden, tager jorden og spreder omkring sig mens man messer stille: "din jord, din gave, din hellighed oh [gudenavn]. Dette ritual gentages 1 gang mod hvert verdenshjørne. Så rejser man sig og går med bøjet hoved ud fra området og løfter så ansigtet mod himlen, tager sit hellige symbol og strækker mod himlen mens man stille siger "Det er fuldbragt".

Med denne besværgelse kan magikasteren velsigne jorden og indvi den i en guds navn. Hvis man indvier jord som allerede er indviet til en gud, vil jorden være indviet til begge guder. Mange ting kræver indviet jord, f.eks. et tempel. At meditere på indviet jord giver sammen effekt som at meditere i et tempel.

Jernhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	200 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 7 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som det blanke stål, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Jord hule

Type:	Plan
Mana krav:	50 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En eller flere personer
Varighed:	1 time til deling, dvs 2 personer har 30 minutter hver.
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Oh jord opslug mig og giv mig et sted at være

Denne besværgelse skaber en hule under jorden og lader magikasteren grave sig igennem til hulen. Når magikasteren har udtalt besværgelsen vil denne blive gravet ned i jorden og ned i en underjordisk hule. Man kan tage andre med ved at røre ved dem, men hvis man ikke tager dem med ud igen, vil de automatisk komme tilbage når besværgelsen ophøre. Magi brugeren kan selv bestemmer hvornår denne vil ud igen og om denne vil tage andre med ud igen, men man vil altid komme frem det samme sted som man forlod.

Jord rystelser

Type:	Plan
Mana krav:	100 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	30 sekunder
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] lad din vrede sprede sig i jorden og rysten dine fjender

Med denne besværgelse kan magikasteren lave et lille jordskælv, der kun kan ramme en person af gangen. Når personen bliver ramt, skal denne reagere som ved jordskælv i 30 sekunder. For at skabe rystelserne, skal magikasteren stampe i jorden, samtidig med han peger på offeret.

Jordens fængsel

Type:	Plan
Mana krav:	100 Mana
Mana:	50 Mana
Mål:	En person
Varighed:	5 min. per 50 mana ud over de første 50 mana
Indgridienser:	En håndfuld jord
Tegn/Bøn:	Oh jord forvis denne til dit fængsel

Denne besværgelse skaber en hule under jorden og lader en person magikasteren vælger fange dernede. Når magikasteren har udtalt besværgelsen vil den berørte person blive gravet ned i jorden og ned i en underjordisk hule. Personen vil være spærret inde under jorden ind til besværgelsen ophøre. Personen vil blive trukket op af jorden hvor magikasteren ønsker det inden for 10 meter af denne.

Kvæle

Type: Skabelse

Mana krav: 130 Mana

Mana: 70 Mana

Mål: En person

Varighed: Koncentration

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: [gudenavn] lad dine fjender hive efter vejret indtil døden venter

Magikasteren fjerner alt luft omkring den første person, denne berører efter at have kastet besværgelsen. Ofret bliver nu kvalt (se tilstanden kvæle). Kasteren behøver ikke at røre ofret konstant, men blot berøre ofret for at starte kvælningen. Hvis ingen er blevet berørt 2 min. efter at besværgelsen er kastet går denne tabt. Magikasteren kan naturligvis vælge at lade besværgelsen ophøre før ofret dør af kvælningen.

Lys

Type: Universal

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: Ingen

Varighed: 30 minutter + 1 time pr. 20 mana

Indgridienser: En lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] jeg står her, men der er mørkt, skænk mig lys.

Med denne besværgelse skaber magikasteren et magisk lys. Regelteknisk må man bruge en lommelygte, lommelygten skal vendes ned mod jorden maks 10 meter foran personen.

Mørkesyn

Type: Universal

Mana krav: 40 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En person

Varighed: 1 time

Indgridienser: Rød lommelygte (Kun nødvendig hvis man skal bruge den)

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] giv mig ulvens syn så jeg kan bevæge mig i mørket

Magikasteren kan give sig selv eller en berørt person mørkesyn. Dette betyder at personen må benytte en rød lommelygte til nat scenarier til at se ved. Det røde lys kan selvfølgelig ikke se af andre.

Naturens beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	180 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time, maksimalt 10 minutter pr. gang
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Lad mig være en del af naturen en stund og [gudenavn]

Denne besværgelse giver magikasteren mulighed for at gemme sig i naturen. Hvis magikasteren stiller sig tæt op af et træ, en busk eller ligger sig flat på jorden i et natur område vil magikasteren blive trukket ind i naturen. Personen vil stadig kunne se og høre hvad der sker men ellers ikke være fysisk til stede. Regelteknisk skal spillere benytte offgame tegnet så længe denne er beskyttet i naturen. Man kan maksimalt være beskytte af naturen i 10 minutter før man skal bevæge sig en andet sted hen (minimum 5 meter).

Naturven

Type: Mental

Mana krav: 30 Mana

Mana: 20 Mana

Mål: En person

Varighed: 15 minutter

Indgridienser: En håndfuld grønne blade

Tegn/Bøn: Og [gudenavn] vis denne person at han må elske den natur som han færdes i

Ved at kaste en håndfuld grønne blade på en person vil denne blive en ivrig elsker af træer, de næste 15 minutter. I de 15 minutter vil denne aldrig finde på at gøre naturen fortræd. Personen vil forsøge at belære andre om naturens værdier. Når de 15 minutter er gået ophører virkningen delvist, men personen vil stadig mærke en knuden i maven, hvis denne gør naturen fortræd resten af scenariet.

Regeneration

Type: Skabelse

Mana krav: 230 Mana

Mana: 30 Mana

Mål: Et mindre område

Varighed: 15 minutter

Indgridienser: Mel samt 1 enhed velsignet vand der opløses (skal købes/laves) pr. kvadratmeter eller 5 enheder til et væsen.

Ritual: Magikasteren tegner en melcirkel samtidig med at denne messer "Oh [gudenavn] lad din kraft genskabe, genskabe hvad der er tabt." Dette messes 3 gange. Ved en person ligges personen i cirklen og denne skal drikke det velsignede vand. Ved et område dryppes vandet i en spiral fra melcirklen (som skal være lille) og ud i det ønskede område. Mens vandet drikkes langsomt, eller dryppes i området skal der messes: "Livgivende kilde, livgivende kraft, livgivende dråber." gentagende gange indtil vandet er brugt/drukket.

Magikasteren laver et område af genskabende kraft. Denne tegner en cirkel hvor personen skal ligge. Over de næste 60 sekunder vil personen regenerere alle lemmer. Denne formular giver IKKE LP tilbage. Denne formular kan genskabe forrådnede områder der er skabt med magien forrådnelse. Personen der regenereres, skal være et levende væsen.

Regenerer Rustning

Type: Forsvar

Mana krav: 50 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En rustning

Varighed: Øjeblikkelig

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Som du beskytter mig [gudenavn] genskab denne rustning som ny

Magikasteren kan med denne besværgelse regenerer en hver rustning så denne rustning igen beskytter med sit maksimale RP. Magien helbreder 2 RP pr. 10 mana man bruger.

Rust metal

Type:	Forsvar
Mana krav:	110 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Et våben
Varighed:	Indtil 1. våben angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgridienser:	Et blad med druidens blod på
Tegn/Bøn:	Natur skænk mig træsaftens beskyttelse i mit blod

Når magikasteren bliver ramt af et angreb vil dennes blod få våbnet til at ruste, så dette tæller som et 0 våben indtil det er blevet vedligeholdt af en smed. Dette påvirker ikke magiske eller velsignede våben.

Sandt Syn

Type: Universal

Mana krav: 240 Mana

Mana: 50 Mana

Mål: 10 meter radius

Varighed: 20 minutter

Indgridienser: Et gult bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] vis mig verden som den er, fjern løgnens farver og vis det skjulte

Denne besværgelse gør at man kan se alt for hvad det virkelig er. Man kan se ting som usynlige, hvor der er skabt illusioner osv. Kort sagt er der brugt magi til at ændre, skjule eller gemme noget, kan man se igennem dette. Hvis man ser på artefakter eller andre magtfulde ting, skal en spilleder tilkaldes. Husk på at når man ser alt som det virkelig er skal man spørge folk efter hvad man kan se, er man i tvivl tilkald en spilleder.

Shockbold

Type:	Angreb
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Øjeblikkelig
Indgridienser:	En gul rispose
Tegn/Bøn:	[gudenavn] giv mig himlens lyn til at skade mine fjender

Dette er den klassiske "magic missile" besværgelse. Magikasteren kaster en lynende kugle af energi mod en af sine fjender, samtidig med at han/hun råber "shockbold". Den ramte personen får 1 shockskade og er lammet i 10 sek. En shockbold kan holdes i op til 2 minutter efter, at besværgelsen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spille. Man kan IKKE give en shockbolden til en anden og man kan ikke skabe mere end en besværgelse af gangen. Hvis man rammer flere gange med en shock formular efter hinanden, tager vedkommende kun skade, lammelsen bliver ikke længere. Dvs. første gang rammer lammelsen næste gang man rammes får man kun skade den originale lammelse tæller stadig ned. Der skal være gået ca. et minut før man igen kan blive lammet af en shockformular (f.eks. shockgreb, shockbold)

Sjæle forsinket bortgang

Type:	Skabelse
Mana krav:	60 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	En død person
Varighed:	Resten af scenariet og næste scenarie.
Indgridienser:	3 enheder velsignet vand der opløses (skal købes/laves)
Ritual:	Man skal sætte sig ved kroppen og have dennes hoved pegende mod sig. Så skal man meditere 1 minut for at få kontakt til naturånderne i nærheden. Så messer man: "Ånder kom, ånder lyt, ånder find. Find dennes sjæl, som forvirret flakker rundt." Dette messes højt 3 gange hvorpå man hælder de velsignet vand på panden og på vestre og så højre hånd.

Med denne besværgelse kan man tilbage kalde sjælen til et væsen, der er dødt i samme scenarie, for at forsinke personens bortgang. Personen vil kunne fungere normalt resten af scenariet og næste scenarie. Hvis personen dør igen inden perioden, er slut kan denne ikke tilbage kaldes en ekstra gang. Denne besværgelse vil ikke virke hvis man ikke har kroppen.

Skjold

Type:	Forsvar
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Et mindre område
Varighed:	Så længe magikasteren er indenfor 5 meter
Indgridienser:	En mel cirkel
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] skab en væg med din styrke og beskyt os fra fjendes angreb

Med denne besværgelse kan magikasteren skabe en beskyttende cirkel der er immun over for alle former for angrebs magi og fysiske angreb. Skjoldet er tovejs, dvs. man kan heller ikke angribe ud fra skjoldet. Koster 5 mana ekstre pr. person der beskyttes bag skjoldet. Alle kan træde uden for skjoldet efter det er kastet, men man kan på ingen måde træde ind bag skjoldet igen bagefter. Dette gælder også magikasteren.

Slange illusion

Type:	Illusion
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	2 minutter
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] forvandle mine fjenders våben til slanger

Denne besværgelse vil få offeret til at tro at hans våben eller en anden ting han bærer i hånden lige har forvandlet sig til en slange og vil smide det fra sig, i frygt for at blive bidt. Efter denne besværgelse er ophørt vil alt virke som normalt igen.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Smerte

Type:	Mental
Mana krav:	140 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Alle der rammes af risene
Varighed:	1 minut
Indgridienser:	Ris
Tegn/Bøn:	[Gudenavn] lad dem føle smerte ved at modsige sig din vilje

Alle ramte af besværgelse vil falde til jorden og vride sig i smerter i 1 minut. Smerterne er så kraftige at ofrene ikke kan gøre andet, end at jamre sig.

Sov

Type:	Mental
Mana krav:	20 Mana
Mana:	5 Mana
Mål:	Alle der rammes af melet
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Mel
Tegn/Bøn:	Oh guder som bringer natten bring søvnen til disse folk

Ved brug af denne besværgelse kan magikasteren få sine ofre til at falde i søvn. Besværgelsens ingredienser spredes ud i området, samtidig med at mageren råber sov, alle der bliver ramt af mel skyen falder i søvn i 5 minutter. Sovende personer, der ruskes af andre, kan vækkes på 10 sekunder. Hvis ofret får skade vågner denne af søvnen.

Spind

Type:	Illusion
Mana krav:	80 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	Alle der rammes af grynene
Varighed:	10 minutter
Indgridienser:	Havregryn
Tegn/Bøn:	I [gudenavn]s navn, jeg befaler jer at stå og ikke vandre videre

Alle, der rammes af denne besværgelse er øjeblikkelig bundet til det sted, hvor de står. Med andre ord kan alle der rammes af grynene, ikke flytte deres ben eller fødder fra jorden, dog kan de stadig bevæge arme og krop. Magikasteren skal råbe Lammelse ben 10 minutter, til samtidig med han kaster magi ingredienserne.

Stenhud

Type:	Forsvar
Mana krav:	70 Mana
Mana:	20 Mana
Mål:	En person
Varighed:	Indtil 5 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)
Indgredienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	Lav huden så stærk som bjergets sten, oh [gudenavn]

Denne besværgelse annullerer de første x (se besværgelsens varighed) fysiske slag, der rammer magikasteren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Denne besværgelse beskytter kun mod direkte fysiske slag ikke mod magiske angreb eller specielle angreb som Bonk og Snigmord.

Man kan godt kaste denne magi flere gange i træk, men dette forøger kun tiden, ikke det antal angreb man er beskyttet imod.

Vær opmærksom på at Magivogterens Antimagisk slag vil gå igennem denne beskyttelse.

Svaghed

Type:	Mental
Mana krav:	100 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Alle der rammes af kornene
Varighed:	5 minutter
Indgridienser:	Peberkorn
Tegn/Bøn:	Lad mine fjender føle byrden af deres handlinger og valg oh [gudenavn]

Alle der rammes af besværgelsen føler sig meget meget svage. De føler sig ikke i stand til at løfte deres våben eller deres rustning. For at en ramt person kan bevæge sig oprejst, må denne smide alle ting, som ikke direkte er dennes tøj (d.v.s. våben, rustning, tasker, formular bøger, formular ingredienser o.s.v.), denne kan dog stadig kravle fremad. Det kan ikke lade sig gøre at kaste med formular ingredienser, når man er påvirket af denne formular, men man kan dog kaste magi der ikke kræver ingredienser.

Vær opmærksom på denne besværgelse kan ikke bruges i kamp.

Syre Greb

Type: Angreb

Mana krav: 50 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: Indtil hænderne er vasket med vand op 10 minutter

Indgribsens: Ingen

Tegn/Bøn: [gudenavn] gør denne persons hænder forbandet med jordens ætsende kræfter

Når magikasteren har udtalt denne besværgelse, er den valgte persons hænder forvandlet til dødelige våben. Hvis denne rører ved et andet væsen, tager det 1 points i skade pr. min. indtil det er rensset med vand op til maksimum 10 minutter. Hvis det ramte er en arm eller ben vil det yderligere gøre så ondt at benytte armen/benet at dette ikke kan gøres effektivt.

Når det første mål er ramt, skal magien henkastes for at fungere igen.

I kamp skal man ikke røre sit offer men være inden for 1 meter af vedkommende. Her vil det altid være torsoen der er ramt.

Udøde Beskyttelse

Type:	Forsvar
Mana krav:	130 Mana
Mana:	30 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	1 time
Indgridienser:	Et sort bånd, der bindes om den ene arm
Tegn/Bøn:	[gudenavn] beskyt mig, så de udøde ikke vil skade mig

Denne besværgelse gør at ingen udøde kan skade magikasteren på nogen måde, hverken via magi eller evner. Dog forhindre denne besværgelse også magikasteren i at skade udøde, medmindre at denne ophæver besværgelsen.

Underjordisk vandring

Type:	Plan
Mana krav:	230 Mana
Mana:	40 Mana
Mål:	Magikasteren selv
Varighed:	Så længe magikasteren bevæger sig
Indgridienser:	Ingen
Tegn/Bøn:	Oh [gudenavn] skænk mig naturens beskyttelse og lad mig vandre igennem jorden

Denne besværgelse gør det muligt at vandre igennem jorden. Samme øjeblik man stopper op vil man blive sendt op til overfladen. Man kan ikke kaste andre besværgelser mens man vandre. Dog kan man stoppe op og kaste magien Jord hule så man kan holde pause. Mens man går under jorden skal man gå med tegnet for offgame.

Velsigne vand

Type: Skabelse

Mana krav: 20 Mana

Mana: 5 Mana

Mål: En flaske med vand

Varighed: Indtil opbrugt

Indgridienser: 1 sølvmønt

Tegn/Bøn: Oh [gudenavn] skænk din velsignelse og gør dette vand helligt.

Med denne besværgelse kan man gøre vandet i en beholder velsignet. Dette vand kan bl.a. bruges som ingrediens til andre besværgelser. Ved at kaste denne besværgelse og ofre en sølvmønt skaber man 10 enheder velsignet vand. Hvor mange enheder velsignet vand der skal bruges til en besværgelse vil fremgå an den individuelle besværgelse, hvis der ikke er angivet en mængde skal der bruges 1 enhed velsignet vand.

Vær opmærksom på at vand i et tempel eller lign. allerede er velsignet men kun hvis det bruges inden for templets vægge.

Vrede

Type: Mental

Mana krav: 40 Mana

Mana: 10 Mana

Mål: En person

Varighed: 5 minutter

Indgridienser: Ingen

Tegn/Bøn: Giv mig magten oh [gudenavn] til at forstærke vreden i dette væsen og slippe den løs

Med denne besværgelse kan magibrugeren skabe utrolig vrede i et anden personen. Ved at kaste magien og pege på væsnet vil denne blive opfyldt af uforklarlig meget stærk vrede, personen vil opføre sig meget aggressivt og tro alle er ude på at gøre hans dag træls.

Ødelægge våben

Type: Universal

Mana krav: 210 Mana

Mana: 50 Mana

Mål: Magikasteren selv

Varighed: Indtil 3 angreb eller 20 min. (hvad der er kortest)

Indgridienser: Et gult bånd, der bindes om den ene arm

Tegn/Bøn: Ved [gudenavn], må din kraft beskytte mig mod fjendens stål og ødelægge deres våben

Når magikasteren har kastet denne besværgelse, ødelægges de næste 3 våben denne rammes af. Når magikasteren rammes af et våben, tager magikasteren normal skade, men våbnet denne rammes af bliver også ødelagt (indtil det kan ordnes af en smed).

Magiker

Aldrons magiske barriere	Glem	Mental beskyttelse	Ratsogals tåge
Aldrons magtfulde sprogøre	Hold person	Meteor storm	Ratsogals tågeform
Aldrons skjulte tjener	Hold udød	Missil beskyttelse	Ratsogals øje
Aldrons sprogøre	Identificere magi	Mørkesyn	Reparere Udød
Aldrons åbne portal	Ild greb	Opdage illusion	Rædsel
Anti magisk zone	Ildkugle	Opdage magi	Sandstorm
Astral overførsel	Ildstorm	Opdage usynlighed	Sandt Syn
Aura	Is kile	Ophæve magi, lille	Shockbold
Barkhud	Is mur	Ophæve magi, mellem	Sjæle fangst
Blindhed	Jernhud	Ophæve magi, større	Skabe udød, mindre
Daros bygning gå væk	Jord hule	Paralysation	Skabe udød, større
Dræne liv	Kontroller udød	Personlig beskyttelse	Skjold
Dødsillusion	Kraftmur	Personlig illusion	Slange illusion
Element angreb	Kulde	Plan portal	Sov
Element beskyttelse, lille	Kvæle	Ramians farve glans	Spejl Skjold
Element beskyttelse, mellem	Lammelse	Ramians Stress	Spind
Element beskyttelse, større	Lammelse af sanser	RaNins tredje øje	Stenhud
Element immunitet	Levitation af person	RaNins tredje øre	Svagthed
Element pagt	Levitation af ting	Ratsogals falske minder	Syre Greb
Emats gå på vand	Lyn kile	Ratsogals hypnose	Syrebold
Emats Isstråle	Lys	Ratsogals magiske aura	Tale med døde
Emats magiske tegn	Magisk beskyttelse	Ratsogals magiske bur	Teleport
Fast illusion	Magisk immunitet	Ratsogals portal	Tids Stop
Forklædning	Magisk stav	Ratsogals skarpe sans	Underjordisk vandring
Formular beskyttelse	Magisk symbol	Ratsogals små illusion	Usynlighed
Fri bevægelse	Magisk øje	Ratsogals statue	Vrede
Fri illusion	Magivogter pagt	Ratsogals stilhed	Xactors fristed
Frygt	Mareridt	Ratsogals tavse stemme	Xactors sjæle forankring
Glem	Mental beskyttelse	Ratsogals tåge	Øje for øje

Start pulje (Magiker)

Barkhud	Ild greb	Levitation af person	Lys
Hold person	Lammelse	Levitation af ting	Shockbold
Ild greb	Levitation af person	Lys	Skjold

Eksperimental (Magiker)

Aura	Frygt	Lammelse af sanser	Regenerer Rustning
Barkhud	Glem	Levitation af person	Rædsel
Blindhed	Hold person	Levitation af ting	Sandstorm
Dræne liv	Hold udød	Lyn kile	Shockbold
Dødsillusion	Ild greb	Lys	Skjold
Element angreb	Ildkugle	Mareridt	Slange illusion
Element beskyttelse, lille	Ildstorm	Mental beskyttelse	Sov
Element beskyttelse, mellem	Is kile	Meteor storm	Spejl Skjold
Element beskyttelse, større	Is mur	Missil beskyttelse	Spind
Element immunitet	Jernhud	Mørkesyn	Stenhud
Fast illusion	Kontroller udød	Opdage illusion	Svaghed
Forklædning	Kraftmur	Opdage usynlighed	Syre Greb
Formular beskyttelse	Kulde	Paralysation	Syrebold
Fri bevægelse	Kvæle	Personlig beskyttelse	Underjordisk vandring
Fri illusion	Lammelse	Personlig illusion	Usynlighed
Frygt	Lammelse af sanser	Regenerer Rustning	Vrede

Kun via studier (Magiker)

Aldrons magiske barriere	Jord hule	RaNins tredje øre	Ratsogals øje
Aldrons magtfulde sprogøre	Magisk beskyttelse	Ratsogals falske minder	Rays Vandpumpe
Aldrons skjulte tjener	Magisk immunitet	Ratsogals hypnose	Reparere Udød
Aldrons sprogøre	Magisk stav	Ratsogals magiske aura	Sandt Syn
Aldrons åbne portal	Magisk symbol	Ratsogals magiske bur	Sazhias renselse
Anti magisk zone	Magisk øje	Ratsogals portal	Sazhias spilledåse
Astral overførsel	Ophæve magi, lille	Ratsogals skarpe sans	Sjæle fangst
Daros bygning gå væk	Ophæve magi, mellem	Ratsogals små illusion	Skabe udød, mindre
Element pagt	Ophæve magi, større	Ratsogals statue	Skabe udød, større
Emats gå på vand	Plan portal	Ratsogals stilhed	Tale med døde
Emats Isstråle	Ramians farve glans	Ratsogals tavse stemme	Teleport
Emats magiske tegn	Ramians Stress	Ratsogals tåge	Tids Stop
Ethranix Telepatisk Forbindelse	RaNins tredje øje	Ratsogals tågeform	Xactors fristed
Jord hule	RaNins tredje øre	Ratsogals øje	Xactors sjæle forankring

Forkynder

Barkhud	Gudernes indblanding	Kvæle	Skabe udød, større
Blindhed	Gudernes skjold	Lys	Skjold
Blodsbånd	Helbrede	Mareridt	Smerte
Dagslys	Hellig ild	Midlertidig ophæv livsanskuelse	Sov
Evig mørke	Hellig ord - Paralyse	Mørkesyn	Stenhud
Evig smerte	Hellig ord - Sov	Nedlæg våben	Svaghed
Forbandelse, mindre	Hellig ord - Stilhed	Ophidse	Syre Greb
Forbandelse, større	Hellig rustning	Påtage skade	Tale med døde
Forrådnelse	Helligt slag	Regenerer Rustning	Tilkalde sjæl
Fremkalde minde	Hold udød	Reparere Udød	Udøde Beskyttelse
Frihed	Indviet jord	Rædsel	Vand til blod
Frihed, masse	Jernhud	Sandt Syn	Velsigne
Frygt	Kontroller udød	Shockbold	Velsigne vand
Genoplive døde	Kraft skjold	Sindets bro	Velsigne, masse
Gift beskyttelse	Kraftens bro	Skabe udød, mindre	Vrede
Gudernes indblanding	Kvæle	Skabe udød, større	

Druide

Barkhud	Frygt	Kvæle	Skjold
Blindhed	Gift beskyttelse	Lys	Slange illusion
Dagslys	Gift Sky	Mørkesyn	Smerte
Element beskyttelse, lille	Helbrede	Naturens beskyttelse	Sov
Element beskyttelse, mellem	Hellig ild	Naturven	Spind
Element beskyttelse, større	Ild greb	Regeneration	Stenhud
Element immunitet	Indviet jord	Regenerer Rustning	Svaghed
Element pagt	Jernhud	Rust metal	Syre Greb
Evig mørke	Jord hule	Sandt Syn	Udøde Beskyttelse
Evig smerte	Jord rystelser	Shockbold	Underjordisk vandring
Forrådnelse	Jordens fængsel	Sjæle forsinket bortgang	Velsigne vand
Frygt	Kvæle	Skjold	Vrede

Bedøvelses urter

Niveau: 1

Varighed: 15 minutter

Mål: En person

Beskrivelse: Når man indtager dette urteafkog/urter vil man øjeblikkelig begynde at blive døsig.

Beroligende urter

Niveau: 1

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: En person

Beskrivelse: Når man indtager dette urteafkog/urter vil man øjeblikkelig begynde at blive mere rolig og enhver vrede eller frygt vil blive fjernet.

Healende urter

Niveau: 1

Varighed: 1 LP tilbage pr. 20. minut

Mål: En person

Beskrivelse: Når man indtager dette urteafkog/urter vil man efter 20 minutter helbrede 1 LP og for hver efterfølgende 20 minutter får man endnu et LP tilbage indtil man når sit maksimale LP. Får man ekstra skade i denne periode, stopper helbredelsen.

Opkvikkende urter

Niveau: 1

Varighed: 15 minutter

Mål: En person

Beskrivelse: Når man indtager dette urteafkog/urter vil man øjeblikkelig opleve en opkvikkende effekt.

Aura intensivering

Niveau: 0

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver dig en aura x (Hvor x er niveauet på drikken) antal højere end personens. Når drikken blandes bestemmer man i hvilket niveau drikke laves. Dette kan ikke ændres efter drikke er færdigblandet.

Aura maskering

Niveau: 1

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Giver personen en hvid aura, ligegyldigt personens oprindelige aura.

Magiske hænder

Niveau: 3

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man føler en svag summen i sine fingre hvis man røre ved noget der er magisk aktiv. Hvis man er i tvivl så virker den som føle magi 1.

Element beskyttelse

Niveau: 0

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man absorberer de første x antal element skade svarende til niveau drikken laves i. Når drikken blandes bestemmer man hvilket element der beskyttes mod og i hvilket niveau drikke laves. Dette kan ikke ændres efter drikke er færdigblandet.

Gudernes beskyttelse

Niveau: 2

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik beskytter mod en specifik besværgelse. Når drikken blandes, bestemmer man hvilken specifik besværgelse drikke beskytter mod. Dette kan ikke ændres efter drikke er færdigblandet.

Sindets styrke

Niveau: 1

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man er immun over for tortur så længe drikken er aktiv.

Healerens hjælp

Niveau: 0

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man får et antal LP tilbage svarende til drikkens niveau. Når drikken blandes bestemmer man i hvilket niveau drikke laves. Dette kan ikke ændres efter drikke er færdigblandet.

Lava blod

Niveau: 2

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør så man healer sine sår i stedet for at få skade når man bliver ramt af ild. Regelteknisk healer man det antal LP man normalt vil få i skade. Til gengæld får man dobbelt skade hvis man bliver skadet med is.

Troldeblod

Niveau: 4

Varighed: Se tekst

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør man regenerere 1 LP pr. 10. minut indtil man har fået alle sine LP tilbage. Hvis man får skade mens man regenerere stopper regenereringen. Drikke gør også at man renegere afhuggede lemmer.

Heltens gerninger

Niveau: 2

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver den som indtager den ret til at bruge kamp våben som en kriger. Regelteknisk kan man ikke påvirkes af nogen effekt der forbedre ens kamp (giver mere i skade eller anden skades type), hverken ved besværgelser eller andre drikke. Eneste undtagelse er et permanent magisk våben.

Sejhed

Niveau: 0

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man får x (Hvor x er niveauet på drikken) antal LP ekstra så længe drikke virker. Hvis man får skade tager, mister man disse LP først, disse LP kan ikke renegeres eller heales.

Styrkens hjælp

Niveau: 5

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man giver ét ekstra LP i skade på de næste 10 angreb inden for den tid drikken er aktiv.

Magiens drømme

Niveau: 4

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at du er i stand til at meditere bedre. Regelteknisk så genskaber du nu 50% af dine mana på én meditationscyklus. Man skal påbegynde sin meditation umiddelbart efter indtagelsen af denne drik og effekten stopper hvis man bliver afbrudt eller selv stopper sin meditation.

Magiens regeneration

Niveau: 3

Varighed: Se tekst

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man får 25% mana tilbage pr. 10. minut indtil man har alle sine mana tilbage. Bruger man af sine mana stopper effekten.

Magisk potentiale

Niveau: 0

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver x (Hvor x er niveauet på drikken) * 25 mana ekstra pr. niveau så længe drikken er aktiv. Hvis man bruger af de ekstra mana kan man regenerere dem som normalt så længe drikken er aktiv. Når drikken stopper mistes de overskydende mana. Man kan ikke bruge de ekstra mana til at lære besværgelser der kræver højere mana krav, og man vil heller ikke skifte aura niveau. Regelteknisk tæller man som har man sine oprindelige mana. Man har bare flere mana til at kaste magi med.

Fjernegift

Niveau: 0

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik fjerner en gift i samme niveau som drikken eller svagere, den skade giften har givet fjernes ikke. Når drikken blandes bestemmer man i hvilket niveau drikke laves. Dette kan ikke ændres efter drikke er færdigblandet.

Gift forsinkelse

Niveau: 2

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at når man rammes af en gift så udsættes virkningen så længe drikken er aktiv, hvorefter giften træder i kraft som var man lige blevet forgiftet.

Giftens skjold

Niveau: 4

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at man ikke kan forgiftes så længe drikken er aktiv.

Episk madlavning

Niveau: 1

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver den som indtager den næring som et måltid mad og slukker tørsten og smager af personens livretter. Hvis denne drik blandes i mad så vil virkningen fordi den fortyndes kun være at maden eller drikken smager af personens livretter, men så kan en drik også nemt blandes i en gryde til 10-15 mand.

Mørkesyn

Niveau: 1

Varighed: 1 time

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver den som indtager den mørkesyn som magien af samme navn så længe drikken er aktiv.

Opdage illusioner

Niveau: 3

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik giver, den som indtager drikken, muligheden for at opdage hvis noget er en magisk illusion så længe drikken er aktiv. Man opdager kun noget er en illusion, man kan ikke fastslå hvad der gemmer sig bag illusionen.

Drømmens hjælp

Niveau: 1

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at den som indtager den bliver ramt af magien sov så længe drikken er aktiv.

Kærligheds drik

Niveau: 4

Varighed: Se tekst

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at, den som indtager drikken, vil få nære følelser for målet (målet bestemmes når drikke laves, og man skal bruge et hår fra vedkommende). Hvordan følelserne viser sig er op til spilleren. Effekten varer indtil målet gør noget man finder meget forkert. Ellers er effekten uendelig.

Usynligheds hjælp

Niveau: 5

Varighed: 20 minutter

Mål: En person, der drikker

Beskrivelse: Denne drik gør at, den som indtager drikken, blive usynlig som magien af samme navn så længe drikken er aktiv.

Alkohol forgiftning

Niveau: 1

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelsen af denne gift bliver man ekstrem fuld. Dette fjerner hævninger og personen dømmekraft. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Blindheds gift

Niveau: 1

Varighed: 10 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelsen af denne gift bliver man øjeblikkeligt blind og kan ikke se noget de næste 10 minutter. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Sløvheds gift

Niveau: 1

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelsen af denne gift bliver man sløret og sløv. Man bevæger sig i ca. halv fart og sidder man stille kan man nemt falde i søvn. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Sove gift

Niveau: 1

Varighed: 10 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift falder man i en drømmeløs søvn. Man kan ikke vækkes fra denne søvn. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Hallucinations gift

Niveau: 2

Varighed: 15 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelse af denne gift vil man begynde hallucinere, dvs. man ser monstre og andre ting der ikke er der. Ofte er disse syner meget fordrejede og i forkerte farver, som f.eks. lyserøde elefanter. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Lammelse af dømmekraft

Niveau: 2

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift mister man sin dømmekraft. Ting som normalt var let at tage stilling til er nu svært og man fejlbedømmer ofte ting som man normalt har styr på. Man vil også begynde at tage forhastede beslutninger, og generelt ikke tænke ting igennem før man gør dem. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Lammelse af Tale

Niveau: 2

Varighed: 30 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift mister man talens brug. Man kan ikke få en lyd over sine læber. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Mana skade gift

Niveau: 2

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelsen af denne gift begynder man at få skade. Hver 5. minut mister man 20 mana så længe gifter varer. Mana kan godt mediteres tilbage. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Døvheds gift

Niveau: 3

Varighed: 10 minutter

Mål: Mad & drikke / våben, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift mister man total hørelsen. Dette betyder bl.a. at ens egen tale bliver i et underligt toneleje og vrøvlet. Denne gift kan hældes i mad og drikke eller smøres på våben. (I kamp råber man døvhed 10 minutter)

Mana stjæler

Niveau: 3

Varighed: Øjeblikkelig

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift mister man halvdelen af sine mana. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Paranoia

Niveau: 3

Varighed: 30 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelse af denne gift begynder man at udvikle en ekstrem paranoia. Man vil tro hele verden holder øje med en, er ude for at skade en og selv gamle venner virker som om de har alternative motiver. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Ukoncentret

Niveau: 3

Varighed: 30 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelse af denne gift vil man føle det er svært at koncentrere sig. Man bliver nødt til at gøre ting 2 gange for det virker, da man ofte mister koncentrationen. F.eks. magi kastere skal bruge dobbelt tid til at meditere og kaste deres håndtegn eller sige deres bøn dobbelt. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Balance gift

Niveau: 4

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelsen af denne gift begynder man at miste balancen. Man vil begynde at gå usikkert og ofte miste balancen. Er man i kamp vil man ikke kunne ramme sin modstander. Er man magikyndig vil man ikke kunne ramme med besværgelser der kræver man peger eller rammer målet med noget. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Magisk glemhed

Niveau: 4

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: 5 minutter efter indtagelse af denne gift mister man muligheden for at kaste enhver form for magi. Man kan dog stadig blive påvirket af magi, eller bruge magiske ting. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Magisk uhelbredelig

Niveau: 4

Varighed: 1 time

Mål: Mad & drikke, en person

Beskrivelse: Straks efter indtagelse af denne gift vil kroppen afvise enhver form for magisk helbredelse. Normal helbredelse via urter mm. virker stadig. Denne gift kan hældes i mad og drikke.

Skade gift

Niveau: 4

Varighed: 20 minutter

Mål: Mad & drikke / våben, en person

Beskrivelse: 2 minutter efter indtagelsen af denne gift begynder man at få skade. Hver 2. minut mister man 1 LP så længe gifter varer. Skade kan godt helbredes. Denne gift kan hældes i mad og drikke eller smøres på et våben. (I kamp råber man 1 i skade pr. 2 minutter)

Kaos forfald

Niveau: 1

Varighed: Ukendt

Mål: En person, smitter ikke

Beskrivelse: Når en person rammes af denne sygdom vil denne, begynde at udvikle kaos sygdom. Dette viser sig først ved at blodårene træder frem i sorte farver. Herefter vil man begynde at mutere både fysisk og i sindet, indtil man er et fuldbyrdet kaosvæsen.

Lycantropi

Niveau: 2

Varighed: Indtil kurreret

Mål: En person, smitter ikke

Beskrivelse: Når en person rammes af denne sygdom vil denne, ved første fuldmåne ændre sig til et varevæsen.

Udødelig rådenskab

Niveau: 1

Varighed: Indtil personen er død af sine kvæstelser

Mål: En person, smitter ikke

Beskrivelse: Når en person rammes af denne sygdom vil denne, 10 minutter efter smitten indtræder, begynder at rådne. Man rådner et LP i timen. Magisk healing er den eneste form for healing der virker, men det udsætter blot sygdommen, det kurerer den ikke. Det er meget smertefuldt at rådne op så personen vil have konstant ondt.

Vampyrisme

Niveau: 2

Varighed: Indtil kurreret

Mål: En person, smitter ikke

Beskrivelse: Når en person rammes af denne sygdom vil denne, 10 minutter efter smitten indtræder dø for derefter at genopstå som vampyr. Regelteknisk hvordan en vampyr virker skal man kontakte en plot mester for at vide. Så længe du er smittet med Vampyrisme skal du indtage blod svarende til dine LP pr. scenarie (dobbelte til 42 timers)

Skarp klinge våben

Niveau: 1

Varighed: 4 angreb

Mål: Et våben

Beskrivelse: Når dette våben slibes beholder den den ekstra i skade helt op til 4 gange og ikke kun 2 som normalt.

Sølv våben

Niveau: 1

Varighed: Permanent

Mål: Et våben

Beskrivelse: Dette våben smedes med sølv æg som gør at våben kan skade væsner der ellers kun kan skades af sølv.

Skjold smykke

Niveau: 1

Varighed: Indtil skadet første gang

Mål: Et smykke

Beskrivelse: Dette smykke giver personen 2 ekstra RP. Disse RP tæller oven i eksisterende RP fra andet udstyr. Disse RP er de første der forsvinder før RP fra anden rustning. Når disse RP er forsvundet, er smykket et helt normalt smykke.