



*Regelsæt til*

**Præst**

*Opdateret: 11. februar 2024*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>7</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>8</b>
Evne beskrivelse . . . . .	8
Ekstra LP Niv. 1 . . . . .	8
Gudens Magi Niv. 1 . . . . .	8
Gudens Vejledning . . . . .	8
Kirkeskat Niv. 1 . . . . .	9
Læse og skrive Hellig . . . . .	9
<b>Niveau 2</b>	<b>10</b>
Evne beskrivelse . . . . .	10
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	10
Gudens Magi Niv. 2 . . . . .	10
Helligt våben . . . . .	10
Kirkeskat Niv. 2 . . . . .	11
<b>Niveau 3</b>	<b>12</b>
Evne beskrivelse . . . . .	12
Ekstra LP Niv. 2 . . . . .	12

Gudens Magi Niv. 3 . . . . .	12
Kirkeskat Niv. 3 . . . . .	12
<b>Niveau 4</b>	<b>13</b>
Evne beskrivelse for Ypperstepræst . . . . .	13
Ekstra NK Niv. 2 . . . . .	13
Kardinal . . . . .	14
Gudens Magi Niv. 4 . . . . .	14
Gudens Velsignelse . . . . .	14
Gudens Lovprise . . . . .	14
Kirkeskat Niv. 4 . . . . .	14
Evne beskrivelse for Krigspræst . . . . .	14
Brug af Ringbrynje/Pladerustning . . . . .	14
Brug af Tårnskjold . . . . .	15
Ekstra LP Niv. 3 . . . . .	15
Ekstra NK Niv. 2 . . . . .	15
Gudens Våben . . . . .	15
Reparere rustning Niv. 1 . . . . .	15
Velsignet Våben . . . . .	15
<b>Generelle evner</b>	<b>16</b>
Evne beskrivelse . . . . .	16
6. sans Niv. 1 . . . . .	16
6. sans Niv. 2 . . . . .	17
Bonk . . . . .	17

Bære person . . . . .	17
Førstehjælp . . . . .	17
Lave Artefakter . . . . .	17
Læse og skrive . . . . .	21
Minearbejder . . . . .	21
Påfør gift . . . . .	21
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	22
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	22
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	22
Speciale . . . . .	22
Universets Centrum . . . . .	23
Urtesamler . . . . .	23
<b>Magi som Præst</b>	<b>24</b>
Generelle regler om Magi . . . . .	24
Magiens elve bud . . . . .	24
At kaste magi . . . . .	26
At spille præst . . . . .	26
Kaste magi som præst . . . . .	27
Hellig grund . . . . .	27
Genvinde mana som præst . . . . .	27
Stjerne . . . . .	28
<b>Esseleia</b>	<b>29</b>
Beskrivelse . . . . .	30

Helbredelse . . . . .	30
Indre fred . . . . .	30
Monisme . . . . .	30
Naturlig harmoni . . . . .	30
<b>Ewen</b>	<b>32</b>
Beskrivelse . . . . .	33
Helbredelse . . . . .	33
Magiens fontæne . . . . .	33
Magiens Mester . . . . .	33
<b>Ishtar</b>	<b>34</b>
Beskrivelse . . . . .	34
Helbredelse . . . . .	35
Ishtars blik . . . . .	35
Sort magi . . . . .	35
Hellig beskyttelse: . . . . .	35
<b>Kellwan</b>	<b>37</b>
Beskrivelse . . . . .	37
Helbredelse . . . . .	38
Helligt våben . . . . .	38
Kellwans hammer . . . . .	38
Gudens retfærdighed . . . . .	38
<b>Morwen</b>	<b>39</b>

Beskrivelse . . . . .	40
Dødens nåde . . . . .	40
Den sande død . . . . .	40
Dødens gave . . . . .	40
Dødens tjener . . . . .	41
Dødens beskyttelse . . . . .	41
<b>Orlek</b>	<b>42</b>
Beskrivelse . . . . .	42
Blodrus . . . . .	43
Livets Ritual . . . . .	43
Orleks Navn . . . . .	43
Orleks Vrede . . . . .	44
Orleks næve . . . . .	44
<b>Raffael Moordet</b>	<b>45</b>
Beskrivelse . . . . .	46
Dæmon blod . . . . .	46
Dæmonernes hjælp . . . . .	46
Villigt sind . . . . .	46
Dæmonisk berøring . . . . .	47
Åbent Sind . . . . .	47
Bundet sjæl . . . . .	47
Dæmonernes redskab . . . . .	48
Livs Drikker . . . . .	48

Korrupt beskyttelse . . . . . 48

# Indledning

Denne profession kræver special ansøgning.

Som præst kan du kun bruge læderrustning rustning, men har mulighed for at lære at bruge ringbrynje og pladerustning senere, og du kan lære at bruge alle våben med mulighed for at lære at bruge tårnskjold.

Præsterne fokuserer på det guddommelige arbejde, messer og vejledning af de troende. Præster får deres kræfter fra deres gud, og skal derfor gøre alt, hvad de kan for at tilfredsstille guden. Præster er forskellige alt efter hvilken gud, de tilbeder. Præster kæmper for at udbrede gudens ord og for at skaffe troende. Dette gøres gennem messer og taler om guden. Præster er tit gode til at helbrede sårede og velsigne deres troende. Dog vælger nogle præster en lidt anderledes vej og form at tjene sin gud på. Disse præster træner sig selv i kampens veje, og bruger disse færdigheder til at beskytte gudens hellige skatte, de hellige grunde og gudens følgere. Der er forskel på at spille ypperstepræst og tempelridder derfor gør vi opmærksom på at man læser magiregler.



# Niveau 1

Du har startet din rejse som præst. Det er en lang rejse men du har hørt kaldet fra din gud og vil hjælpe hvor du kan.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	1
Gudens Magi Niv. 1	1
Gudens Vejledning	1
Kirkeskat Niv. 1	1
Læse/Skrive Hellig	1

## Evne beskrivelse

### Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

### Gudens Magi Niv. 1

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 1 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

### Gudens Vejledning

Præsten har mulighed for at stille gudens generaler, og måske selve guden, ét spørgsmål pr spilgang.

## Kirkeskat Niv. 1

Ved check ind får du 1d6<sup>1</sup> fjend.

## Læse og skrive Hellig

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

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	△	□	✕	✓	>	<	X	┌	⊗	⊗	└	▲
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∞	∞	∞	∞	∞	†	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞

Figur 1: Helligt alfabet

---

<sup>1</sup>Du ruller med 1 6-siddet terning og får resultatet

# Niveau 2

At være præst kan være meget svært, men dine evner til at kalde på din guds vilje er blevet meget bedre, du finder ofte at folk omkring dig anser dig som en god allieret når du bruger din guds magi til at hjælpe dem.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Gudens Magi Niv. 2	2
Helligt Våben	1
Kirkeskat Niv. 2	2

## Evne beskrivelse

### Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

### Gudens Magi Niv. 2

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 2 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

### Helligt våben

Præsten bruger 4 mana på at gøre sit eget, eller et våben fra en anden person af præstens tro, helligt i 15 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

## Kirkeskat Niv. 2

Når du checker ind får du  $2d6^2$  fjend.

---

<sup>2</sup>Du ruller med 2 6-sidede terninger og får resultatet

# Niveau 3

At finde syndere og kættere er din specialitet. Dine evner til at hjælpe dine venner og skade dine fjender gør dig til et værdifuldt redskab i din guds hænder. Med deres ord og våben i hånd vil du altid finde arbejde i deres navn.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 2	2
Gudens Magi Niv. 3	2
Kirkeskat Niv. 3	3

## Evne beskrivelse

### Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

### Gudens Magi Niv. 3

Som præst har du adgang til magi afhængig af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 3 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

### Kirkeskat Niv. 3

Når du checker ind får du 12 fjend og 1 manasten

# Niveau 4

Du er din guds talerør, du er deres sendebud, deres Apostel. Du hjælper på din guds vegne om det er i form af helbredende kræfter og venlige ord, eller om det er et budskab om vold til et punkt hvor jorden er mudret med dine fjenders blod, det ved kun du.

**Ypperstepræst** er den titel der gives til de øverste præster inden for din guds religion. Du vil blive anset som en af de spirituelle ledere af kirken og kun stå til ansvar overfor din gud.

**Krigspræst** er forskellige fra Tempelkrigere da en krigspræst evner og våben er langt mere effektive til at besejre kættere og vantro. Deres gud står bag deres ord og handlinger.

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

Ypperstepræst		Krigspræst	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 2	2	Brug af Ringbrynje/Pladerustning	0
Kardinal	1	Brug af Tårnskjold	2
Gudens Magi Niv. 4	2	Ekstra LP Niv. 3	2
Gudens Velsignelse	3	Ekstra NK Niv. 2	2
Kirkeskat Niv. 4	3	Gudens Våben	3
Gudens Lovprise	3	Reparere Rustning Niv. 1	2
		Velsignet Våben	2

## Evne beskrivelse for Ypperstepræst

### Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

## **Kardinal**

Når du har kontakt til andre dele af din religion vil du blive anset som værende en af de religiøse ledere.

## **Gudens Magi Niv. 4**

Som præst har du adgang til magi afhænging af hvilken gud du tilbeder. Du har nu adgang til niveau 4 magier indenfor din sti. For mere information omkring dine magier se kapitlet "Magi som Præst".

## **Gudens Velsignelse**

Præsten kan vælge en forkæmper, pr spilgang, som får +2 LP og +3NK. Disse er permanente for spilgangen, så længe forkæmperen følger gudens dogma. kan kastes på 1 person.

## **Gudens Lovprise**

Du kan lave et ritual, som skal varer minimum 5 min, hvor folk kan erklærer deres tro til din gud som en del af ritualet. For hver person som erklærer deres tro til din gud foran de andre deltagere, vil du få +2 til dit maksimum mana i 30 min.

## **Kirkeskat Niv. 4**

Når du tjekker ind får du 20 fjend og 2 manasten.

## **Evne beskrivelse for Krigspræst**

### **Brug af Ringbrynje/Pladerustning**

Du kan nu bruge både ringbrynje og pladerustning.

## **Brug af Tårnskjold**

Du kan nu bruge tårnskjold.

## **Ekstra LP Niv. 3**

Du har et ekstra liv.

## **Ekstra NK Niv. 2**

Du har et ekstra nævekamp.

## **Gudens Våben**

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

## **Reparere rustning Niv. 1**

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter 2 min på at reparere dem. Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'.

## **Velsignet Våben**

Du kan få adgang til en af din guds niveau 4 magier, såfremt at den kun påvirker dit våben. Almindelige regler for niveau 4 magier er stadig gældende, så som ritter ovs.



# Generelle evner

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

Evne navn	Pris i XP
6 sans Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Bære person	1
Førstehjælp	1
Lave Artefakter <sup>1</sup>	6
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale <sup>2</sup>	5
Universets Centrum <sup>1</sup>	4
Urtesamler	2

## Evne beskrivelse

### 6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

---

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

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

## 6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2.

### **Bonk**

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

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

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

### **Bære person**

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

### **Førstehjælp**

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

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

### **Lave Artefakter**

Et artefakt er en genstand som du har på dig, som ændre den måde du kaster magi på. Disse genstande er ikke permanente og vil kun varer en spilgang/sommerscenarie.

For at skabe et artefakt skal du lave en cirkel sammen med en anden spiller, kun en af jer behøver evnen Lav Artefakt. I må meget gerne inddrage andre spillere, men denne begrænsning er der af følgende årsager:

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

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

Disse artefakter kan kun bæres af magikasterer, og vil ikke have nogen effekt for andre spillere.

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

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

### Liste af Kendte artefakter

#### Artefakt: Mana Batteri

**Pris:** 1 Stjernestøv

Du vil kunne bruge dette artefakt til at give dig 4 mana tilbage. Når du har genvundet disse 4 mana vil dette artefakt gå i stykker.

#### **Artefakt: Mana Fokus**

**Pris:** 1 Stjernestøv

Så længe du bærer dette artefakt vil du kunne genvinde mana ved at gøre en af følgende ting: Mediter, Prædike eller Hyldest gennem musik og dans. Du vil tælle som at have evnen "Universets Centrum" så længe du bruger en metode til at genvinde mana på som du normalt ikke ville kunne bruge. Hvis du genvinder mana gennem Hyldest, så vil du være påvirket af de sædvanlige regler for dette som beskrevet under shaman.

#### **Artefakt: Mana Føde**

**Pris:** 1 Stjernestøv

Når du genvinder mana og når dit maksimale mængde af mana vil du samtidig få fuld liv. Dette virker ikke hvis du ikke mangler mana, eller hvis du bliver stoppet fra at få fuld mana af nogen eller noget.

#### **Artefakt: Mana Kondensering**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du har kun halvt så meget maksimalt mana, men dine magier koster også kun halv pris (Rundet ned). Vær opmærksom på at dine mana ikke nødvendigvis tæller for mere i forhold til ritualer mv.

#### **Artefakt: Mana Manifestering**

**Pris:** 1 Stjernestøv

Du må ændre en pegemagi til at bruge et projektil (Bold eller ærtepose) eller berøringsmagi i stedet.

#### **Artefakt: Mana Manipulation**

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du må gøre diameteren på dine cirkler 1 meter bredere.

#### Artefakt: Mana Mur

**Pris:** 2 Stjernestøv

Så længe du har dette artefakt på dig vil du kunne ignorere den næste negative magi. Derefter vil der gå en time før dette artefakt kan bruges igen. Du kan kun bære en mana mur af gangen.

#### Artefakt: Mana Muskler

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du er immun over for vælte effekter.

#### Artefakt: Mana Substitution

**Pris:** 2 Stjernestøv

Du kan bruge manasten i stedet for mana når du kaster magi.

#### Artefakt: Mana Vector

**Pris:** 2 Stjernestøv

Så længe du bærer dette artefakt kan du kaste en magi mere effektivt. Dette manifesterer forskelligt alt efter hvordan du normalt kaster:

**Troldmand:** Du kan kaste en magi og undlade to riter og deres håndtegn fra den rite du bruger. (Der skal minimum bruges 1 rite og dets håndtegn).

**Druide, Præst & Shaman:** Når du kaster magi vil den tælle som et niveau lavere når du skal bestemme hvor mange ord din bøn skal være på. (Du vil kun skulle bruge 5 ord for niveau 1 magi.)

### Artefakt: Mana Vifte

**Pris:** 4 Stjernestøv

Du vil kunne bruge magier fra din profession som du ikke har valgt at kende. Disse vil koste deres niveau gange 3 deres normale pris. Evner som ikke bruger mana, kan ikke bruges gennem dette artefakt. Dette Artefakt kan ikke give adgang til passive magier, så som Arkanisten's "Vævet Magi" eller Shaman stien "Orlek's Arv".

*Eks: Thomas er Esselaia præst. Han har adgang til niveau 3 magier. Han har valgt at droppe Helbredelse da han fik adgang til niveau 2 og Naturlig harmoni i niveau 3. Dette betyder at han har indre fred og monisme som sine niveau 3 magier. Med magiens vifte kan han vælge at kaste Helbredelse som niveau 3, selvom han har fravalgt den. Den vil dog koste ham 9 mana (Niveau 3 ganget med 3).*

### Læse og skrive

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

### Minearbejder

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

### Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun vare på det næste slag eller i 15 min, giver du våbnet væk forsvinder giftens effekt.

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

## **Slagsbror Niv. 1**

Du får +2 NK

## **Slagsbror Niv. 2**

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

## **Slagsbror Niv. 2**

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

## **Speciale**

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen "Speciale" som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. "Speciale" er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Universets Centrum**

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

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.



# Magi for Præst

## Generelle regler om Magi

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

## Magiens elve bud

1. Alle pegemagier og områdemagier har en maksimal rækkevidde på 5 meter.
2. Der findes ingen magi der ikke bruger verbale komponenter, dette er ofte i form af en bøn eller en rite.
3. Riter skal altid siges højt nok til, at dit mål kan høre det. Hører målet ikke riten, har de ret til at ignorere magien.
4. Magiens kommando skal altid siges højt, så målet kan høre dig.
5. Alle magier koster det dobbelte af deres niveau i mana at kaste. Dvs. en niveau 1 magi koster 2 mana, imens en niveau 3 magi koster 6 mana.
6. Antallet af mana en magibruger har, er det samme som hans optjente XP, en magibruger kan maksimalt opnå 18 mana fra hans XP, samt eventuelt tilkøbt mana, skaffet gennem evner eller lignende.
7. Når en magibruger går på 0 LP, går han også automatisk på 0 mana.
8. Hvis en magibruger kaster en magi, kan de kun holde den tilbage i 2 sekunder, før de skal kaste den. Kaster de den ikke, vil den ramme dem selv uanset effekt eller hvilke barrierer, der måtte beskytte dem fra magi.
9. Alle magier kan bruges i og udenfor kamp. Vær opmærksom på, at når du forklarer en effekt til et offer, at i begge stadig in-game og derved kan tage skade

osv. Hvis du er udenfor kamp eller skal kaste en magi på en person, som ligger ned, er det tilladt at bøje sig over personen og sige effekten lavt, således at du ikke forstyrrer spillet.

10. Alle magier går direkte igennem skjold, rustning og våben.

11. Bruger du mere end 20 mana bør du tage kontakt til en arrangør.

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

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

### **Negativ magi**

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

### **Positiv magi**

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

### **Øjeblikkelig magi**

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

### **Passiv magi**

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

Derudover findes der fire kategorier af magier:

### **Berøringsmagi**

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

### **Pegemagi**

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

## **Områdemagi**

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

## **Kastemagi**

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

## **At kaste magi**

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

## **At spille præst**

Begrebet "guder" har eksisteret næsten lige så længe som Kalish. Da Misrush og Kalleans tanker ramte hinanden, skabte de Armandos, Gudernes Gud. Få årtusinder senere ophøjede Armandos de første guder, og da han kort derefter begrænsede deres muligheder for at forlade deres hjem, opstod der en ny æra for guderne. Æraen hvor gudernes magt afhang af deres troende. Denne æra eksisterer stadig, og derfor har guderne brug for folk som dig, folk som vil kæmpe gudens sag - til den bitre ende. En meget vigtig del for alle præsteselskaber er at skaffe troende og omvender andre guders troende. Dette er en meget vigtig del af gudernes magtbalance, og det siges, at hvis en gud mister alle sine troende, vil den dø for evigt. Til messer er det også vigtigt at få flest muligt af de troende med, både for at de kan få vejledning og blive afklaret. Hver religion kan kun have én helliggrund. Har man et fysisk tempel, vil dette altid være ens helliggrund. Jo mere man gør ud af sit tempel/helliggrund, jo større er chancen for at din gud belønner dig. En helliggrund skal indvies med et ritual hvor mindst 1 arrangør skal være til stede. Ønsker man at flytte sin helliggrund skal man kontakte en arrangør, hvorefter der holdes et nyt ritual, og arrangøren vil tage stilling til konsekvenserne heraf.

Niveau magi	Antal ord i bøn
1	10
2	15
3	20
4	25

## Kaste magi som Præst

Man kaster en magi ved at sige en bøn. Denne bøn skal minimum være 6 ord for hvert niveau den ønskede magi er. Hvis man siger det samme ord 2 gange tæller det stadig kun som 1 ord. Hvis du helbreder nogen så husk at informere dem om dødsreglerne, som kan findes i det almindelige regelsæt.

Hvis man bliver afbrudt i ens bøn, skal man starte helt forfra. Magien vil ikke blive brugt og derfor koster forsøget ikke noget mana.

*Eksempel: Jeg vil kaste en niveau 2 magi. Derfor siger jeg en bøn på mindst 12 ord, og da jeg siger "store" to gange skal jeg mindst sige 13 ord. Man må godt sige mere end de 6 ord per niveau, dette er kun et minimum.*

## Hellig grund

En præst har et sted som et helligt for hans gud. Dette sted refereres til som præstens hellig grund. Hver gud kan kun have et sted per land, men dette kan dog flyttes af en præst. For at flytte eller skabe en hellig grund skal præsten udføre et ritual hvor han lægger vægt på sin guds dogma og bud. En hellig grund har ingen fast størrelse, men skal dog godkendes af en arrangør når den bliver lavet.

## Genvinde mana som præst

Man kan regenerere ens mana ved at holde en messe eller prædike for en forsamling. For hvert minut en præst messer eller prædiker får præsten 2 mana. Foregår messen på præstens helliggrund eller tempel genvinder han 3 mana per min.

## Stierne

Der findes 4 stier som hver har forskellige magier. Man kan kun kaste magier fra de stier som man selv har, og kun i det niveau som man har valgt stien i. Hver gang man køber et maginiveau som præst, må man vælge et vist antal stier. Det er meget vigtigt at huske at når først man har valgt en sti kan dette aldrig gøres om. Skriv på dit karakterark hvilke stier du har valgt og hvilket niveau de er i, så du ikke glemmer det.

Når man får Gudens Magi Niv. 1 får man niveau 1 i alle stier.

Når man får Gudens Magi Niv. 2 må man frit vælge 3 stier man får niveau 2 magierne fra.

Når man får Gudens Magi Niv. 3 må man frit vælge 2 stier, som man har niveau 2 i, som man nu også får niveau 3 magierne fra.

Til sidst, når man får Gudens Magi Niv. 4, må man vælge 1 sti, som man har niveau 3 i, som man får niveau 4 magien fra.

# Esseleia

Niveau	Helbredelse	Indre fred	Monisme	Naturlig harmoni
1	1 LP helbredelse til 3 person. Kræver berøring.	Helbreder gifte og op-hæver negative magier.	Tillader præsten at tale med andre væsner, i 30 min, selvom den ikke burde være i stand til det. Dette er en positiv magi.	En gryncirkel med radius på 2,5m. Ingen personer kan trække våben inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden
2	2 LP helbredelse til 5 personer. Kræver berøring.	Helbreder gifte, op-hæver negative magier og fjerner sygdomme.	Gør at 1 væsen ikke kan kaste magier på andre personer, bære våben eller slås i 15 min. Dette er en negativ magi.	En gryncirkel med radius på 5m. Ingen personer kan slås inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden
3	4 LP til 7 personer. Kræver berøring.	Helbreder gifte, negative magier og sygdomme. Derudover giver denne magi 2 personer immunitet over for ærefrygt 15 min.	En gryncirkel med en radius op 2,5m. Alle som står i denne cirkel kan forstå hinanden.	En gryncirkel med en radius på 5m. Ingen personer kan slås eller kaste magi inden for denne. Kan kun laves på hellig grunden.
4	Fuld LP til 9 Personer. Kræver berøring	Helbreder gifte, negative magier og sygdomme. Derudover giver denne 4 personer immunitet over for ærefrygt og paralyse i 30 min.	Gør at 2 væsner ikke kan kaste magier på andre personer, bære våben eller slås i 30 min. Dette er en negativ magi	En gryncirkel med en radius på 5m. Ingen kan slås, kaste magi, bære våben eller lyve indenfor denne.

## Beskrivelse

Esseleia: Naturens beskytter, Fredens center, Dragernes Gudinde.

Esseleia er en forholdsvis ny gud, men ikke desto mindre er alle racer velkommende i hendes tro. Derfor er det ikke unormalt at se mange forskellige typer præster, dette blev blandt andet udtrykt i at den første Esseleia præst var blodork. En Esseleia præst bære aldrig våben, men kan bære skjold og rustning. Denne rustning kan ikke være metal, da dette strider mod Esseleias oprindelse som druide. Esselia har for nyligt lavet en pagt med dragerne, som hun nu taler for.

## Helbredelse

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødsregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter

## Indre fred

**Type:** Øjeblikkeligmagi / Positivmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Krav:** Dette kan kun påvirke folk, som meditere mens præsten prædiker.

## Monisme

**Type:** Se magien

**Kategori:** Berøringsmagi

**vigtigt:** Husk at forklare effekten grundigt.

## Naturlig harmoni

**Type:** Negativmagi

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** gryn

Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 20 minutter eller indtil præsten forlader den. Forlader præsten cirklen vil magien blive ophævet.



# Ewen

Niveau	Helbredelse	Magiens fontæne	Ewens beskyttelse	Magiens Mester
1	1 LP helbredelse til 1 person. Kræver berøring.	Giv 2 personer 1 mana og øg deres maksimum mana med +1 i 10 minutter.	1 person bliver immun over for den næste negative magi i 10 min. Markeres med et blåt bånd.	Du må vælge to niveau 1 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter
2	2 LP helbredelse til 2 personer. Kræver berøring.	Giv 2 personer 2 mana og øg deres maksimum mana med +2 i 20 minutter	3 personer bliver immune over for den næste negative magi i 10 min. Markeres med et blåt bånd.	Du må vælge to niveau 2 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter.
3	Helbreder 3 LP til 3 personer. Kræver berøring.	Giv 2 personer 3 mana og øg deres maksimum mana med +3 i 1 time	Præsten bliver immun over for den næste negative eller øjeblikkelige magi i 10 min. Markeres med et gult bånd.	Du må vælge en niveau 3 magi, og to niveau 1 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter
4	Fuldt LP til 5 Personer. Kræver berøring.	Giv 3 personer +4 mana og øg deres maksimum mana med +5 i 2 Timer	2 personer bliver immune over for den næste negative eller øjeblikkelige magi i 30 min. Markeres med gult bånd.	Du må vælge to niveau 3 og to niveau 2 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter.

## Beskrivelse

Ewen: Magiens stormester, broderskabets herrer. Ewen Uwle var, dengang han var af dødelig æt, høj-elver. Han var blevet udvalgt af Armandos til at skulle balance kampen mellem de oprindelige elvere, de korruptere elvere og dværge, og ikke mindst finde en løsning til Ilsher problemet, med tiden er Ewen dog blevet mere en vogter for magiens sfære, og mange magikastere tilbeder ham derfor.

## Helbredelse

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter

## Magiens fontæne

**Type:** Positivmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Ingredienser:** Vand

**Info:** Du skal velsigne et glas med vand. Personen du vil kaste denne magi på skal drikke dette glas mens du prædiker på din helliggrund.

## Magiens Mester

Ewen mestre magien og dette kan man se i hvilke magier du kan kaste som Ewen præst. Når vælger denne magi skal du vælge magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikereren. For at kaste disse magier kan du enten bruge riter som en troldmand eller bede en bøn på 25 ord. Når du har valgt dine magier kan disse ikke ændres. Magierne vil koste mana alt efter deres niveau.

*FX. Hubert er lige startet som Ewen præst. Han får derfor Magiens Mester i niveau 1. Han vælger Vindstød fra Elementalisten, og Sandhed fra Mentalisten.*

# Ishtar

Niveau	Helbredelse	Ishtars blik	Hvid magi	Hellig Beskyttelse
1	2 LP-helbredelse til en person. Kræver berøring	Offeret mærker stor smerte i 10 sekunder. Berøringsmagi	Du må vælge en niveau 1 magi fra en troldmand, Druide eller Shaman.	En gryncirkel med en radius på 2,5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
2	2 LP helbredelse til 2 personer. Kræver berøring	Offeret mærker stor ærefrygt i 15 sekunder. Berøringsmagi	Du må vælge en niveau 2 magi fra en troldmand, Druide eller Shaman.	En gryncirkel med en radius på 5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
3	2 LP helbredelse til 4 personer. Kræver berøring	Du paralyserer offeret i 30 sekunder. Pegemagi.	Du må vælge en niveau 3 magi fra en troldmand, Druide eller Shaman.	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund. Kan ophæves med ophæv magi.
4	Fuldt LP til 5 personer. Kræver berøring	Folk knæler hvor præsten går. 5 personer bliver påvirket af ærefrygt i 30 sekunder. Pegemagi.	Du må vælge en niveau 4 magi fra en troldmand, Druide eller Shaman	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan laves overalt. Kan ophæves med ophæv magi.

## Beskrivelse

Ilsherne er ikke guder, men da de er børn af overguden Misrush og guden Daikia, så gør det dem til demi-overguder. Men som alle søskende så bære det rod i samme magt, men er samtidig meget forskellige. En præst er dedikeret til en enkelt ilsher, mens det kun er præsten for det hvide hus, som har lov til at bede til alle.

Disse regler gælder specifikt for Ishtar præstinden. Ishtar er den største af alle ilsherne. Hun er den mest magtfulde og alle hendes brødre frygter hendes evner. Den hvide ilsher er så magt fuld at det siges at en mandelig sortelver vil dø, hvis han så direkte på hende. Af denne årsag er det forbudt for en mand at kikke på en person fra det hvide hus. En præstinde, fra det Hvide hus, Mister 1 mana for hvert minut hun prædiker for en anden Ilsher end Ishtar.

## Helbredelse

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter

## Ishtars blik

**Type:** Negativmagi

**Kategori:** Afhænger af niveau

**Kommando:** "Smerte, 10 sekunder", "Ærefrygt - Knæl, 15 sekunder", "Paralyse, 30 sekunder", "Ærefrygt - Knæl, 30 sekunder".

## Hvid magi

**Type:** Afhænger af valg

**Kategori:** Afhænger af valg

**Effekt:** Når du første gang får et niveau i denne sti må du vælge en anden sti fra enten: Troldmand, Druide eller Shaman. Du kan nu kaste magier fra denne sti som om de var præste magier. Du må ignorere evt ritter og bruge bønner med den passende længde i stedet. Når du først har valgt en sti kan denne ikke ændres igen

## Hellig beskyttelse:

**Type:** -

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** Gryn

**Effekt:** Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 10 minutter eller indtil en person forlader cirklen. Alt efter hvilket niveau du har denne magi på, kan forskellige ting blive blokeret af den. Hvis du kun har niveau 1-2 kan alle magier gå igennem, dog blokerer den stadig for alle fysiske angreb som sværd, spyd og pile. Personer kan heller ikke gå ind. Hvis du har niveau 3-4 kan magier heller ikke gå igennem. Dog kan "ophæv magi" stadig fjerne denne magi.

# Kelllwan

Niveau	Helbredelse	Gudens retfærdighed	Kelllwans kampånd	Helligt våben
1	2 LP-helbredelse til en person. Kræver berøring	Tag en troldmands magi fra ham i 10 min. Dette skal udføres på din helliggrund	Giver 2 personer +1 LP i 10 minutter	1 våben skader med hellig skade. Markeret med et grønt bånd omkring våbnet
2	3 LP helbredelse til 2 personer. Kræver berøring	Tag magien fra en troldmand, shaman eller druide i 15 min. Dette skal udføres på din helliggrund	Giver 4 personer +1 LP i 15 minutter	4 våben skader hellig skade. Markeret med et grønt bånd omkring våbnet.
3	Helbred 4 LP til 2 personer. Kræver berøring	Tag magien fra en magibruger som ikke er en Kelllwan præst i 20 min. Skal udføres på din helliggrund	Giver 4 personer +2 LP i 20 minutter	7 våben skader hellig skade. Markeret med et grønt bånd omkring våbnet Passiv: Kelllwan præsten kan nu bruge rune genstande
4	Fuldt LP til 5 personer. Kræver berøring	Tag magien fra en hvilken som helst magibruger i 1 time. Kan bruges alle steder	Giver 6 personer +3 LP i 20 minutter	Giver Præstens våben evnen, Kelllwans hammer. Denne varer i 5 minutter eller på de første 3 slag.

## Beskrivelse

Kelllwan: Retfærdighedens klinge, Lysets messias. Kelllwan er guden for retfærdighed, beskyttelse, selv offer, kamp, loyalitet, ære og ansvar. Blandt hans troende findes mange forskellige folk. Alt fra fattige som søger støtte til loyale krigere som sikrer lande og byer mod orkernes togter og sortelvernes list. Kelllwan sætter også en ære i at udrydde ukyndige magibrugere da dette er efter kejserens bud. Dette gælder for alle magikere

der ikke bruger hellig magi.

## Helbredelse:

**Type:** Øjeblikkeligmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødsregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

## Helligt våben

**Type: - Kategori:** Berøringsmagi

**Ingredienser:** Grønt bånd

Bemærk at denne magi ikke kan kastes på pistoler, pile, buer eller hvilket som helst andet våben der bruger projektiler. Helligt våben kan maksimalt kastes 15 minutter inden kamp, ellers forsvinder effekten. Helligt våben varer indtil personen dør eller indtil personen går ud af kamp. Husk at samle dine bånd ind efter hver kamp.

## Kelllwans hammer

Denne magi kan kun bruges på køller eller hamre. Når en person rammes af et våben med der har evnen Kelllwans hammer falder personen bagover. Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Denne evne kan godt bruges på runevåben.

**Kommando:** "Kelllwans hammer, vælt"

## Gudens retfærdighed

**Type:** Negativmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

Ofret kan ikke kaste magi i den pågældende tid.

# Morwen

Niveau	Dødens nåde	Den sande død	Dødens tjener	Dødens beskyttelse
1	Helbred 1 bevidstløs person 1 LP.	1 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd våbnet.	Præsten ofre et LP i et ritual. 3 personer, der deltager i ritualen får +1 LP i 10 minutter.	En cirkel af gryn med en radius på 2,5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum 1 LP
2	Helbred 3 bevidstløse personer 1 LP.	4 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd våbnet.	Præsten ofre to LP i et ritual. 4 personer, der deltager i ritualen får +2 LP i 15 min.	En cirkel af gryn med en radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum 1 LP.
3	Helbred 3 bevidstløse personer 2 LP. Disse personer kan huske hvad der er sket før de døde.	Giv hellige våben til 7 personer. Kræver et grønt bånd på alle hellige våben. Passiv: Morwen præsten kan nu bruge rune genstande	Præsten ofre tre LP i et ritual. 5 personer, der deltager i ritualen får +3 LP i en time.	En cirkel af gryn med radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke dø, men vil i stedet altid være på minimum halvdel af deres max LP.
4	Helbred 4 bevidstløse personer til fuldt LP. Disse personer kan huske hvad der er sket før de døde, samt hvad der er sket omkring dem, mens de var døde.	Giver præstens våben evnen: Dødens gave.	Præsten ofre alle sine liv med undtagelse af et. En Morwen følger får +6 LP og +6 NK. Så længe denne person lever kan Morwen præsten ikke have mere end 1 liv. Dette varer i 30 minutter.	En cirkel af gryn med en radius på 5 meter. Alle inden for denne cirkel kan ikke tage skade.



## Beskrivelse

Morwen er en sortelverkvinde, der blev ophøjet til gud. Hun blev dræbt som gud og blev dermed til en ærkedæmon. Med hjælp fra Grådighed og Hovmod blev hun genskabt og har taget pladsen som dødens gud, en neutral og retfærdig gud.

## Dødens nåde

**Type:** Berøringsmagi

**Kategori:** Øjeblikkelig

**Effekt:** En person bliver helbredt fra at have været bevidstløs. Vær opmærksom på at denne magi ikke kan bruges på personer som *ikke* er døde. Husk at folk der er helbredt af denne magi stadig lider under svaghed, og kan derfor ikke kæmpe de næste 10 minutter

## Den sande død

**Type:** Positivmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Ingredienser:** Grønt bånd

Bemærk at denne magi ikke kan kastes på pistoler, pile, buer eller hvilket som helst andet våben der bruger projektiler. Helligt våben kan maksimalt kastes 15 minutter inden kamp, ellers forsvinder effekten. Helligt våben varer indtil personen dør eller indtil personen går ud af kamp.

Husk at samle dine bånd ind efter hver kamp.

## Dødens gave

**Type:** Positivmagi

**Kategori:** Kun præsten

Denne magi kan kastes på præstens våben. Når en præst rammer en spiller med et slag vil dette dræbe den pågældende spiller, uanset deres mængde af liv. Denne effekt gælder IKKE hvis personen bliver ramt på et skjold, og vil også blive brugt. Denne effekt

kan ikke kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler. Vær opmærksom på at denne effekt kun er gældende på det næste slag. Når dette slag rammer vil præsten blive påvirket af svaghed<sup>3</sup>.

**Kommando:** "Dødens gave - Død."

## Dødens tjener

**Type:** Positivmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

Ved at ofre liv kan præsten hjælpe deres følgere. I dette ritual er det ikke nok at sige den passende mængde ord i en bøn. Udover den passende bøn skal præsten også miste liv i løbet af ritualet.

## Dødens beskyttelse

**Type:** -

**Kategori:** Områdemagi

Så længe en person står inde i den angivne cirkel kan de ikke dø. Hvis præsten træder ud af cirklen forsvinder den. Hvis en person træder ind i cirklen med mindre liv end hvad de burde, så genvinder de ikke liv.

---

<sup>3</sup>Svaghed gør at man ikke kan kæmpe i 10 minutter. Dette er IKKE en magisk effekt, og hvis den undgås vil du i stedet dø.

# Orlek

Niveau	Blodrus	Livets Ritual	Orleks Navn	Orleks Vrede
1	Præsten selv og en blodork går i blodrus får + 2 LP.	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 3 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 2 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved berøring	Præsten får +4 nævekamp.
2	Præsten selv og en blodork eller ork får + 3 LP og + 2 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder 3 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 4 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 personer ved berøring.	Præsten får +8 nævekamp
3	Præsten selv og 3 blodorker eller orker får + 4 LP og + 5 Nævekamp	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 6 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 6 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved Pegemagi.	Præsten får +18 nævekamp
4	Præsten selv og 5 grønhuder får + 5 LP og + 10 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder fuldt LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 10 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 person ved Pegemagi.	Præstens våben får "Orleks næve" på deres næste 3 slag eller i de næste 3 minutter.

## Beskrivelse

Som dødelig regerede Orlek riget A'kastin indtil han blev myrdet af gift. Han favoriserede sit folk, grønhuderne, uden lige, hvilket overraskende nok førte til høj velstand i alle omgivende lande. Alle ikke-grønhuder som levede i A'kastin var dog under slave-

lignende forhold og alle som prøvede at gøre oprør blev dræbt af Orlek i kamp.

## Blodrus

**Type:** Positiv magi

**Kategori:** Berøringsmagi

Ved at tilbede Orlek gennem et ritual som minimum varer 5 min, får de grønhuder som er under effekten alt efter niveau +X antal LP og nævekamp. Næste gang orkerne kommer i kamp efter ritualet vil de gå bersærk, dog vil de stadig kunne genkende venner hvis de er grønhuder. Man kan ikke kaste magi når man er i blodrus. **Man kan som maksimum blive påvirket af Blodrus 1 gang pr. time.** Blodrusen varer fra kampen begynder og 15 min frem eller til man dør. De LP som man får fra blodrus er de første man mister efter RP, og kan ikke genvindes.

**VIGTIGT:** Denne magi kan IKKE påvirke gobliner. Man kan kun kaste denne magi 1 gang i timen.

## Livets Ritual

**Type:** Øjeblikkeligmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

Igennem dette ritual som minimum kræver 2 minutter prædiken, du genvinder ikke mana fra denne prædiken, kan en præst genoplive grønhuder. Hvis du under denne prædiken ofre en Ikke-Orlek troende vil du genvinde det angivne antal mana.

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødsregler og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

## Orleks Navn

**Type:** Negativmagi

**Kategori:** Afhænger af Niveau

Tvinger en person i knæ.

**Kommando:** "Ærefrygt, Knæl"

## Orleks Vrede

**Type:** Positivmagi

**Kategori:** Berøringsmagi - Præsten selv

Denne effekt varer i 15 minutter.

## Orleks næve

Med denne evne kan Orlek præsten ophæve en magi, når han rammer noget/nogen med sit våben. Dette gælder på de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først.

Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Denne effekt kan ikke gennem kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler.

**Kommando:** "Orleks næve, ophæv magi"

# Raffael Moordet

Niveau	Dæmon blod	Dæmonernes hjælp	Dæmonernes Redskab	Korrupt Beskyttelse
1	1 LP Helbredelse til 2 personer	Villigt sind	Præsten kan fornemme om 1 person oprigtigt er Raffael Moordet tilbeder. Dette skal gøres under et ritual.	En gryncirkel med en radius på 2,5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
2	2 LP helbredelse til 2 personer. Disse personer vil også være immun overfor smerte i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi.)	Dæmonisk berøring	Præsten kan fornemme om 1 person oprigtigt er Raffael Moordet tilbeder.	En gryncirkel med en radius på 5m. Kun magi kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund.
3	3 LP helbredelse til 4 personer. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt og Smerte i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi).	Åbent Sind	Giver præstens våben effekten: "Livs drikker" på de næste 3 slag eller i de næste 3 minutter. Skal markeres med rødt bånd.	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan kun laves på ens helliggrund. Kan ophæves med ophæv magi.
4	Fuldt LP og RP til 4 personer. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt, tortur og smerte i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi)	Bundet sjæl	Giver præstens våben effekten: "Livs drikker" på de næste 10 slag eller i de næste 5 minutter. Skal markeres med rødt bånd	En gryncirkel med en radius på 5m. Intet kan gå igennem det. Kan laves overalt. Kan ophæves med ophæv magi.

## Beskrivelse

Raffael Moordet: Dæmonernes konge, Kniven i mørket Raffael Moordet er den intelligente ondskabs gud, gud for mordere, tyve, røvere og andre lyssky aktiviteter. Men han er også dæmonernes Herre og mester og kontrollerer deres sfære, som er ledet af Hadets dæmon

## Dæmon blod

**Type:** Øjeblikkeligmagi

**Kategori:** Berøringsmagi

**Vigtigt:** Folk du helbreder er stadig påvirket af almindelige dødreger og kan derfor ikke kæmpe i 10 minutter.

Denne magi tæller som et ritual. For at kaste denne magi er det ikke nok at sige en bøn med den korrekte mængde af ord, men de der bliver påvirket af denne magi skal drikke præstens blod.

## Dæmonernes hjælp

Denne sti er bundet tæt sammen med dæmonologen, og en af de mange grunde til at Raffael Moordets tilbedere bliver set som dæmon tilbedere.

## Villigt sind

### Passiv effekt

Du dedikere dig til en dæmon. Vælg en dæmon som du får hjælp af og få denne effekt så længe du opfylder kravene for denne.

- **Hadets Dæmon:** Smerte ved berøring en gang i timen uden at bruge mana. - **krav:** Du skal have en dæmonisk hånd.
- **Grådighedens Dæmon:** Få dobbelt effekt, bonuser og tid, af alle drikke eller andre spiste genstande (Inklusiv dobbelt skade fra gift)

- **Nattens Dæmon:** Genvind 2 mana hver gang du dræber en person - **krav:** Størknet blod som tårer på kinderne.
- **Jalousiens Dæmon:** Når du torturere en person kan du stjæle 1 mana per minut, hvis dit offer stadig har mana tilbage - **Krav:** Du skal bære horn.
- **Smertens og Vanviddets Dæmon:** Når du tager skade genvinder du 1 mana - **Krav:** Du skal have tydelige ar på kroppen.
- **Kaosets Dæmon:** Du kan nu bruge skjold, hvis du er præst må dette skjold være et tårnskjold. - **Krav:** Du må ikke bære metal (Inklusiv mønter og nibs)

## Dæmonisk berøring

**Type:** Negativ magi

**Kategori:** Berøringsmagi

En person som bliver berørt bliver tvunget til at knæle.

**Kommando:** "Ærefrygt - 15 sekunder"

## Åbent Sind

Passiv effekt

Vælg 2 effekter fra magien **Villigt sind**.

## Bundet sjæl

Denne magi kan kun bruges en gang per spilgang, og skal bruges ved spilstart. En anden spiller skal være klædt ud som dæmon. Denne spiller for lov til at spille din dæmon resten af spilgangen. Denne mana kan ikke genvindes når den er brugt.

**Dæmonen har:**

18 LP

15 NK

Kan benytte rustning.

Skal være udklædt som dæmon.

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

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



Dæmonen tager trippel skade fra hellige våben.  
**Kommando:** Forklar effekten MEGET grundigt.

## Dæmonernes redskab

**Type:** Øjeblikkelig magi

**Kategori:** Berøringsmagi

Når du rører en person kan du fornemme om denne person er Raffael Moordet troende eller ej. Dette betyder at du må spørge personen off-game om de er Raffael Moordet troende, og de skal svare oprigtigt.

## Livs Drikker

Denne effekt er en positiv magi, som kun påvirker dig. Denne markeres med et rødt bånd omkring dit våben. Denne effekt kan ikke kastes på Pistoler, pile, buer eller et hvilket som helst andet våben der bruger projektiler.

Når du rammer nogen, således at de tager skade, får du selv 1 LP. Dette LP er et du genvinder, så hvis du allerede har fuld LP, virker denne effekt ikke.

## Korrupt beskyttelse

**Type:** -

**Kategori:** Områdemagi

**Ingredienser:** gryn

Alt efter hvilket niveau du har denne magi i kan du lave en gryncirkel på denne størrelse. Når du står i denne cirkel varer den i 10 minutter eller indtil en person forlader cirklen. Alt efter hvilket niveau du har denne magi på, kan forskellige ting blive blokeret af den. Hvis du kun har niveau 1-2 kan alle magier gå igennem, dog blokerer den stadig for alle fysiske angreb som sværd, spyd og pile. Personer kan heller ikke gå ind. Hvis du har niveau 3-4 kan magier heller ikke gå igennem. Dog kan "ophæv magi" stadig fjerne denne magi. Bemærk at størrelsen af cirklen måles i radius.