



Regelsæt til

Præst

Opdateret: 13. august 2026

Indholdsfortegnelse

Indledning	7
Niveau 1	8
Evne beskrivelse	8
Gudens Magi Niv. 1	8
Gudens Vejledning	8
Kirkeskat Niv. 1	9
Læse og skrive Hellig	9
Sande Troende Niv. 1	9
Niveau 2	10
Evne beskrivelse	10
Ekstra NK Niv. 1	10
Gudens Magi Niv. 2	10
Helligt våben	11
Kirkeskat Niv. 2	11
Niveau 3	12
Evne beskrivelse	12
Ekstra NK Niv. 2	12

Gudens Magi Niv. 3	12
Kirkeskat Niv. 3	13
Sande Troende Niv. 2	13
Niveau 4	14
Evne beskrivelse	14
Kardinal	14
Gudens Magi Niv. 4	14
Gudens Velsignelse	15
Kirkeskat Niv. 4	15
Generelle evner	16
Evne beskrivelse	16
6. sans	16
Bonk	17
Bære person	17
Førstehjælp	17
Læse og skrive	17
Minearbejder	18
Påfør gift	18
Samler	18
Slagsbror Niv. 1	18
Slagsbror Niv. 2	19
Slagsbror Niv. 3	19
Speciale	19

Universets Centrum	19
Universets Ydre	19
Urtesamler	19
Magi for Præst	21
Generelle regler om Magi	21
Magiens elve bud	21
At kaste magi	23
At spille præst	23
Kaste magi som Præst	24
Hellig grund	24
Genvinde mana som præst	24
Stjerne	25
Celina - Sølvravnen	26
Beskrivelse	26
Dogma	27
Omsorg	27
Den Hjælpende Hånd	28
Omsorgens Viden	28
Folkets Styrke	28
Forenet i Tro	28
Natur	29
Naturens Vrede	29
Drage	30

Musik	31
Ewen	33
Beskrivelse	34
Dogma	34
Magiens Sfære	34
Magiens fontæne	34
Ewens beskyttelse	35
Magiens Mester	35
Ishtar	36
Beskrivelse	37
Dogma	37
Helbredelse	37
Ishtars blik	37
Hvid magi	38
Hellig beskyttelse:	38
Kelllwan	39
Beskrivelse	39
Dogma	40
Helbredelse:	40
Gudens retfærdighed	40
Kelllwans kampånd:	40
Helligt våben	41

Kelllwans hammer	41
Lucius - Den Grå Fyrste	42
Beskrivelse	42
Dogma	43
Sfærenes Balance	43
Niveau 1:	43
Niveau 2:	43
Niveau 3:	43
Niveau 4:	44
Adelig Arv	44
Strategi	44
Det Grå's Syn	44
Den Grå Vilje	45
Fyrstens Dekre	45
Strategisk Suverænitet	45
Den Evige Balance	45
Niveau 1:	46
Niveau 2:	46
Niveau 3:	46
Niveau 4:	46
Orlek	48
Beskrivelse	49
Dogma	49

Blodrus	49
Livets Ritual	50
Orleks Navn	50
Orleks Vrede	50
Orleks næve	50
Raffael Moordet	51
Beskrivelse	52
Dogma	52
Dæmon blod	53
Dæmonernes hjælp	53
Villigt sind	53
Dæmonisk berøring	54
Åbent Sind	54
Dæmonisk Hersker	54
Dæmonernes redskab	55
Bundet Sjæl	55
Bundet Dæmon	55
Livs Drikker	56
Korrupt beskyttelse	56

Indledning

Denne profession kræver special ansøgning.

Som præst kan du bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben der ikke kræver specialansøgning

Du kan maksimalt få 2 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 2.

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
Gudens Magi Niv. 1	1
Gudens Vejledning	1
Kirkeskat Niv. 1	1
Læse/Skrive Hellig	1
Sande Troende Niv. 1	1

Evne beskrivelse

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, det kan være de ikke svarer hvis de spørges for meget.

Kirkeskat Niv. 1

Ved check ind får du 1d6¹ 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
†	Λ	Π	✕	✓	>	<	X	┐	✕	✕	┐	Λ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Λ	Ɔ	┐	Λ	✓	†	√	Υ	Π	Λ	Π	√	Π

Figur 2.1: Helligt alfabet

Sande Troende Niv. 1

Præsten kan bruge 2 mana og sige en bøn på 10 ord for at røre en person og fornemme om personen de rør tror på deres gud. Dette er et simpelt Ja/Nej spørgsmål.

¹Du 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 $2d6^1$ fjend.

¹Du 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 NK Niv. 2	2
Gudens Magi Niv. 3	2
Kirkeskat Niv. 3	3
Sande Troende Niv. 2	1

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

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

Sande Troende Niv. 2

Præsten kan bruge 4 mana og sige en bøn på 15 ord for at røre en person og fornemme hvilken gud personen tror på.

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.

Du er en **Ypperstepræst**. 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.

Evne navn	Pris i XP
Kardinal	1
Gudens Magi Niv. 4	2
Gudens Velsignelse	3
Kirkeskat Niv. 4	3

Evne beskrivelse

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 afhængig 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 Midlertidig LP og +3NK. Disse er permanente for spilgangen, så længe forkæmperen følger gudens dogma. kan kastes på 1 person.

Kirkeskat Niv. 4

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

Generelle evner

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

Evne navn	Pris i XP
6 sans	2
Bonk	1
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Universets Centrum	4
Universets Ydre	1
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

Bonk

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

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den 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.

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

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder. De vil derefter få 1 LP hver 10 Minutter, indtil de er på fuld LP. De kan ikke kæmpe i 10 Minutter fra de har fået Førstehjælp

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

Læse og skrive

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

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 Fjend

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets holder.

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

Samler

Når du har været i Minen og Urtdalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

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

Slagsbror Niv. 3

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

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Universets Centrum

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

Universets Ydre

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

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend

- Vorterod: 4 Fjend
- Kvæltang: 6 Fjend
- Tudsebark: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend
- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend

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. Dette inkludere ikke eventuelt tilkøbt mana, skaffet gennem evner eller lignende.
7. Når en magibruger går på 0 LP, går han også automatisk på 0 mana.

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

Der findes grundlæggende fire typer af magier:

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

Negativ magi

Magien påfører en negativ effekt på offeret, som varer i længere tid.

Positiv magi

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

Øjeblikkelig magi

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

Passiv magi

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

Derudover findes der fire kategorier af magier:

Berøringsmagi

Når du kaster denne type magi skal du berøre 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 aktiver når et eller flere subjekter krydser grynet.

Kastemagi

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

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.

Kaste magi som Præst

Man kaster en magi ved at sige en bøn. Denne bøn skal minimum være 5 ord for hvert niveau den ønskede magi er (Med undtagelse af niveau 1 som starter på 10 ord.). 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.

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

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 15 ord, og da jeg siger "store" to gange skal jeg mindst sige 16 ord. Man må godt sige mere end de nødvendige 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 1 mana. Foregår messen på præstens helliggrund eller tempel genvinder han 2 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.

Celina - Sølvravnen

Niveau	Omsorg	Natur	Drager	Musik
1	Den Hjælpende Hånd	Vindstød	+2 NK	+1 Ekstra LP i 20 min til deltagere.
2	Omsorgens Viden	Jordskælv	Nævekamp +4 og +2 RP	+1 Ekstra LP i 30 min og genvind 1 RP. Dobbelt effekt med Band.
3	Folkets Styrke	Solens Udbrud	Nævekamp +6, +3 RP og Dobbelt Kirkeskat	+2 Ekstra LP i 30 min og genvind 2 RP. Fjerner alle sygdomme. Dobbelt effekt med Band.
4	Forenet I Tro	Flodbølge	Nævekamp +10, +5 RP, Dobbelt Kirkeskat, og Dragens Rustning.	Fuld LP, RP, fjerner alle sygdomme og magiske effekter til deltagere, +2 Ekstra LP i 30 min. Dobbelt effekt med Band.

Beskrivelse

Celina er kendt som Sølvravnen og er naturens beskytter og den der yder omsorg til dem der har brug for det. Hun er gudinde for Nature, Musik, Drager og Omsorg.

Dogma

"Rigdom har kun værdi, når den skaber glæde for andre.
Stå ved dine løfter, og betal altid din gæld hvad enten den er i guld, blod eller næstekærlighed.
Sæt dit folk før dig selv, men glem aldrig at dragens magt hviler i dig.
Del gavmildt af det, du ejer, og endnu mere af det, du er.
Lyt til naturens musik, her gemmes den største rigdom intet Fjend kan købe.
Lad musikken bringe ro, hvor frygt og bekymring hersker."

Omsorg

Type: Områdemagi

Kategori: Positivmagi

Effekt: Du laver en cirkel af gryn på 5 meter. Når magien kastes, begynder du at bede en sammenhængende bøn til Celina. Så længe du fortsætter bønnerne, er cirklen aktiv. Alle personer, der befinder sig inde i cirklen, får den effekt, der er beskrevet under det niveau af Omsorg, du bruger. Forlader en person cirklen, mister personen effekten, indtil vedkommende træder ind i cirklen igen.

Du skal fortsætte med at bede for at holde magien aktiv. Hvis du stopper din bøn, ophører cirklen og dens effekt med det samme.

Folkets Helt: Efter mindst 5 minutters uafbrudt bøn kan du vælge at afslutte cirklen for at udpege én person til Folkets Helt.

Personen skal:

- have opholdt sig i cirklen under hele de 5 minutter,
- være en anden person end dig selv,
- berøres af dig, når cirklen afsluttes.

Når du berører personen, ophører cirklen og dens normale effekt øjeblikkeligt. Den valgte person modtager i stedet den **Folkets Helt**-effekt, der står beskrevet under det niveau af Omsorg, du bruger.

Hvis du ønsker at aktivere cirklen igen efter dette, skal magien kastes på ny.

Vigtigt: Forklar altid cirkelns effekt og den relevante Folkets Helt-effekt til deltagerne, inden magien bruges.

Den Hjælpende Hånd

Så længe du messer tager reparer rustning halvt så lang tid (Rundet op)

Folkets Helt: Personen kan bruge Lommetyveri Niveau 1 i 20 minutter.

Omsorgens Viden

Så længe du messer tager reparer rustning, førstehjælp og Helbred sår halvt så lang tid (Rundet op).

Folkets Helt: Personen kan bruge Lommetyveri Niveau 2 eller Helbred Sår i 20 minutter. Hvilken evne de tager skal siges til præsten når cirklen kolliderer.

Folkets Styrke

Så længe du messer tager alle evner fra Alkymist, Barde, Handelsmand, Helbreder, Smed og Strateg (Og deres udvalgte) halvt så lang tid (Rundet op).

Folkets Helt: Personen kan bruge Lommetyveri Niveau 3, Helbred Sår, og Reparere rustning Niveau 3 i 30 minutter.

Forenet i Tro

Så længe du messer tager alle evner fra Alkymist, Barde, Handelsmand, Helbreder, Smed og Strateg halvt så lang tid. Du må på samme tid kaste en magi fra Musik-stien du har adgang til uden at bruge mana. Folk inde i cirkelen som aktivt bruger evner vil tælle som aktive deltagere.

Folkets Helt: Personen kan bruge Hellig Hærgen 1 gang i løbet af de næste 20 minutter.

Hellig Hærgen:

Hvis dit våben er helligt kan du opsuge denne magi 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 runevåbnet. Når du rammer personen siger du følgende kommando: "5 Hellig skade."

Natur

Naturens Vrede

Naturens Vrede: Vindstød

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Pegemagi

Effekt: Subjektet vælter af et kraftigt vindstød.

Kommando: Vindstød – vælt

Naturens Vrede: Jordskælv

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Effekt: Alle væsener i en radius på to meter omkring dig vælter. Slå ned i jorden når din bøn er færdig.

Kommando: "Jordskælv – 2 meter - vælt"

Naturens Vrede: Solens Udbrud

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Kastemagi

Ingredienser: En rød bold eller rispose

Effekt: Du får en flamme fra solen til at ramme din modstander

Kommando: "Solens Udbrud - 6 skade"

Naturens Vrede: Flodbølge

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Områdemagi

Effekt: Præsten påkalder en flodbølge der skylder fjender væk. Alle der rammes vil tage 3 skade og vælte. Præsten må pege på op til 6 personer, ingen af dem må være de samme.

Kommando: Flodbølge - 3 skade, vælt

Drage

Type: Passiv Effekt

Kategori: Kun Præsten

Niveau 1:

Ingen kostume Krav - Få +2 NK

Niveau 2:

Få Nævekamp +4 og +2 RP. Bonus RP fra passive effekt kan gå over dine maks RP, dette RP genvindes 1 RP per 10 minutter.

Krav:

- Du skal have malet drageskæl eller udklædning der ligner drageskæl.

Du får ikke den passive effekt af tidligere niveauer fra denne sti.

Niveau 3:

Få Nævekamp +6, +3 RP og Dobbelt Kirkeskat. Bonus RP fra passive effekt kan gå over dine maks RP, dette RP genvindes 1 RP per 10 minutter.

Krav:

- Du skal have malet drageskæl eller udklædning der ligner drageskæl.
- Du skal have drage horn som en del af dit kostume.

Du får ikke den passive effekt af tidligere niveauer fra denne sti.

Niveau 4:

Få Nævekamp +10, +5 RP, Dobbelt Kirkeskat, og Dragens Rustning. Bonus RP fra passive effekt kan gå over dine maks RP, dette RP genvindes 1 RP per 10 minutter.

Krav:

- Du skal have malet drageskæl eller udklædning der ligner drageskæl.
- Du skal have drage horn som en del af dit kostume.

- Du skal have dragevinger som en del af dit kostume.

Du får ikke den passive effekt af tidligere niveauer fra denne sti.

Dragens Rustning:

En gang per Timer kan du bruge dragens rustning.

Bøn: 10 ord

Pris: 2 mana

Effekt: Giv 5 hellig skade ved berøring

Musik

Type: Positivmagi

Kategori: Områdemagi

Niveau 1:

Op til 5 personer som synger eller danser i et ritual med sang/musik og dans får 1 ekstra LP i 30 minutter, eller indtil dette LP mistes. Dette er midlertidig LP som ikke kan genvindes når det er tabt.

Ritualet skal minimum vare 5 minutter og skal inkludere sang og dans. Magikastere, inklusiv præsten, kan ikke genvinde mana mens de kaster/deltager i rituallet.

Præsten tæller ikke som at have deltaget i rituallet.

Niveau 2:

Alle der synger eller danser i et ritual med sang/musik og dans genvinder 1 RP.

Derudover må præsten vælge 5 deltagere som får 1 ekstra LP i 30 minutter, eller indtil dette LP mistes. Dette er midlertidig LP som ikke kan genvindes når det er tabt.

Deltager minimum 2 barder (som ikke må inkludere præsten) med evnen "Band" vil alle effekter af denne magi blive fordoblet.

Ritualet skal minimum vare 5 minutter og skal inkludere sang og dans. Magikastere, inklusiv præsten, kan ikke genvinde mana mens de kaster/deltager i rituallet.

Præsten tæller ikke som at have deltaget i rituallet.

Niveau 3:

Alle der synger eller danser i et ritual med sang/musik og dans genvinder 2 RP.

Derudover må præsten vælge 5 deltagere som får 2 ekstra LP i 30 minutter, eller indtil

dette LP mistes. Dette er midlertidig LP som ikke kan genvindes når det er tabt.
Derudover vil disse 5 udvalgte blive helbredt for alle sygdomme.
Deltager minimum 2 barder (som ikke må inkludere præsten) med evnen "Band" vil alle effekter af denne magi blive fordoblet.
Ritualet skal minimum vare 5 minutter og skal inkludere sang og dans. Magikastere, inklusiv præsten, kan ikke genvinde mana mens de kaster/deltager i ritualet.
Præsten tæller ikke som at have deltaget i ritualet.

Niveau 4:

Igennem et ritual der skal inkludere musik vil alle der synger eller danser blive helbredt til fuld LP og RP, samt ophæver sygdomme og negative magiske effekter.
Derudover må præsten vælge 5 deltagere, som vil få +2 LP i 30 min. Disse LP forsvinder som de første og kan ikke genvindes.
Deltager minimum 2 barder (som ikke må inkludere præsten) med evnen "Band" vil alle effekter af denne magi blive fordoblet.
Ritualet skal minimum vare 5 minutter og skal inkludere sang og dans. Magikastere, inklusiv præsten, kan ikke genvinde mana mens de kaster/deltager i ritualet.
Præsten tæller ikke som at have deltaget i ritualet.

Ewen

Niveau	Magiens Sfære	Magiens fontæne	Ewens beskyttelse	Magiens Mester
1	Fjern en negativ magi fra 1 væsen.	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.	Du må vælge to niveau 1 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter
2	Fjern en magisk effekt fra 1 væsen eller genstand. Kommando: "Ophæv magi".	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.	Du må vælge to niveau 2 magier fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter.
3	Dupliker en magisk effekt fra et væsen til præsten selv.	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 to niveau 1 og en niveau 2 magi fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikerens. Dette kan ikke være passive effekter
4	Gør præsten immun overfor 1 magi resten af spilgangen. Denne magi skal skrives på et gult bånd.	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 en niveau 3 og to niveau 1 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 tilbyder ham derfor.

Dogma

"Magi er et stadie over visdom, som kun kan opnås gennem møjsommelige studier. Magiens muligheder er uendelige, og dine eneste begrænsninger er viden om den magi du vil udføre, og dit talent.

Tænk før at du handler, diskuter omstændighederne, og drag ingen forhastede konklusioner. Ugennemtænkte beslutninger, ender ofte med katastrofer og krig. Alle sider af en sag, skal studeres nøje og overvejes grundigt.

Lærdom skal deles. Lær af andre, og lær videre.

Vær en del af magien!"

Magiens Sfære

Type: Øjeblikkelig magi

Kategori: Berøringsmagi

Vigtigt: Niveau 4 af denne sti bruger dedikeret mana. Det vil sige at når den er kastet fjerner den 8 Maks mana. Dette er mana som ikke kan genvindes før næste spilgang. Denne magi kan kastes flere gange. Hver gang bruger den maks mana. Midlertidig maks mana kan ikke bruges på dedikeret mana.

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.

Ewens beskyttelse

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

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 Nekromantikerens. 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. Man kan kun tage en magi man har de foregående niveauer til.

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	En person der røres bliver ramt af ærefrygt så længe de berøres.	Et lille Magisk Smykke	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	En person der berøres bliver påvirket af ærefrygt i 30 sekunder.	To lille Magiske Smykker	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	3 personer bliver påvirket af ærefrygt i 30 sekunder. Pegemagi.	Et medium Magisk Smykke	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	Guddommelig ærefrygt.	Et stort og medium Magisk Smykke.	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.

Dogma

"Tilbed mig, den eneste ægte gud, gennem ofringer, mord, messer og kaos.
Vis altid at du er stærkest, perfekt dig selv og spred kaos overalt hvor du kommer.
Acceptér kun de stærkeste i jeres samfund for kun det stærkeste blod har ret til at tilbede mig.
I er den mest suveræne race, alle andre racer er under jer. Undertryk alle mindre værdige og vis dem, at det er jer der er de dominerende.
Før mit navn til storhed og undertryk alle andre guder. Vi er skabt til at herske så pris mit navn og få alle andre til at krybe."

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

Note: Guddommelig ærefrygt - Når denne version kastes skal du hæve en knytnæve ved siden af dit hoved. Alle der kan se dig vil blive påvirket til du sænker din knytnæve. Dette inkludere allierede.

Kommando: "Ærefrygt Knæl til jeg slipper dig.", "Ærefrygt Knæl, 30 sekunder", "Ærefrygt Knæl, 30 sekunder", "Guddommelig ærefrygt, alle der ser mig knæl til jeg sænker

min arm."

Hvid magi

Type: Afhænger af valg

Kategori: Afhænger af valg

Effekt: I starten af en spilgang vælg en smykker alt efter hvilket niveau du har. Du får smykker for alle foregående niveauer også. Vælg en magi som ikke er passiv og ikke bruger dedikeret mana fra Elementalisten, Mentalisten eller Nekromantikeren.

Et lille smykke er en niveau 1 magi.

Et medium smykke er en niveau 2 magi.

Et stort smykke er en niveau 3 magi.

Du gemmer denne magi i synlige smykker, og kan kaste den med en bøn.

I starten af hver spilgang kan du notere en magi på et bånd som du sætter om et smykke. Så længe du bærer dette smykke kan du kaste denne magi med en bøn på 10 gange magiens niveau ord.*dvs. En niveau 3 magi vil tage 30 ord.* Disse magier vil koste deres niveau i mana i stedet for dobbelt deres niveau, og kan skiftes fra spilgang til spilgang. Der kan ikke vælges passive magier eller magier der bruger dedikeret mana. Smykker kan ikke bruges af andre end dig.

Note: Smykkerne vil tælle som ingame genstande og selvom de ikke kan bruges af andre end dig, kan de stadig stjæles. Hvis de stjæles kan du ikke bruge pågældende magi. Vi opfordre på det kraftigste til at du ikke vælger dyre smykker eller smykker du vil være ked af at miste, da der er en solid chance for at et af disse smykker kan blive væk.

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.	Giver 1 personer +1 Midlertidig LP i 10 minutter	1 våben skader med hellig skade. Markeres med et grønt bånd omkring våbnet
2	2 LP helbredelse til 3 forskellige personer. Kræver berøring	Tag magien fra en Troldmand, Magus, Shaman eller Druide i 15 min.	Giver 3 personer +1 Midlertidig LP i 15 minutter	4 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd våbnet.
3	Helbred 2 LP til 5 forskellige person. Kræver berøring	Tag magien fra en magibruger som ikke er en Kelllwan præst i 20 min.	Giver 3 personer +2 Midlertidig LP i 20 minutter	7 våben skader hellig skade. Markeres med et grønt bånd omkring våbnet Passiv: Kelllwan præsten kan nu bruge rune genstande
4	Fuldt LP til 5 forskellige Personer. Kræver berøring	Tag magien fra en hvilken som helst magibruger i 1 time.	Giver 5 personer +3 Midlertidig 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.

Dogma

"Beskyt din familie, dine kære, og kæmp for din gud! Brug dine evner til det gode, og beskyt dem, som er svagere end dig. Vær kampklar, og beredt til at nedkæmpe din fjende, selv når du mindst venter det.

Udbred mine ord, til selv de mest uciviliserede områder af Kalish. Alle, som udviser loyalitet, fortjener en chance for at blive frelst, beskyttet, og befriet. Alle, som overtræder loven, fortjener at blive jagtet, fanget, og straffet.

Kæmp med mod, dø med ære!"

Helbredelse:

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Gudens retfærdighed

Type: Negativmagi

Kategori: Berøringsmagi

Ofret kan ikke kaste magi i den pågældende tid.

Kelllwans kampånd:

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi

Note: Kelllwan præsten kan ikke selv blive ramt af denne effekt.

Helligt våben

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.

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"

Lucius - Den Grå Fyrste

Niveau	Sfærenes Balance	Adelig Arv	Strategi	Den Evige Balance
1	Rul to gange ved tjek ind og bevar flere penge ved lommetyveri.	Giv hellig våben til 1 person.	Det Grå's Syn.	Få magierne: "Dødens Ånd" og "Det Der Består"
2	Bestem hvad du rulle ved tjek ind og bevar flere penge ved lommetyveri.	Giv hellig våben til 3 personer	Den Grå Vilje.	Forbedring af "Dødens Ånd" og "Det Der Består".
3	Vælg hvad du ruller på ressource rul og bevar flere penge ved lommetyveri.	Få evnen Brug af Pistol.	Fyrstens Dekre.	Forbedring af "Dødens Ånd" og "Det Der Består".
4	Vælg 1 slag eller 1 magi per spilgang du ikke bliver ramt af. Bevar flere penge ved lommetyveri.	Du kan springe cirkler i luften med 5 krudt. Der er heller ikke nogen krav på hvor lang tid det skal tage at lade en pistol.	Strategisk Suverænit	Forbedring af "Dødens Ånd" og "Det Der Består".

Beskrivelse

Lucius er gud for Civilisation, Strategi, Adel, og Entropi. Den Grå Fyrste var en magtfuld nekromantiker der gik tå til tå med Hrothgar. Han formåede at smelte sig selv sammen med Lucius da den adelige blev ophøjet til gud. Det er derfor en blanding af Nekromantikere, Adelige og Lejesvende som følger Den Grå Fyrste.

Dogma

En handling vil altid påvirke verden, men gør effekten af dine handlinger permanent. Fralæg dig kategorier som godt og ondt, for dette er en luksus som adel ikke har råd til. Et valg baseret på dine værste instinkter eller moralske lænker er ikke et valg. Skab dig et eftermæle, noget der overlever dig, den enkelte dør men værker består. Det er i det grå at sand styrke findes og hvor adel finder magt.

Sfærenes Balance

Type: Passiv

Niveau 1:

Når du ruller en terning ved Tjek-ind, må du rulle to sæt og bestemme hvilken en du vil have. Derudover må du, hvis du bliver udsat for lommetyveri, vælge mønter blandt dine Fjend, som tilsammen har en værdi på præcis 5 Fjend. Disse mønter kan ikke stjæles fra dig. Hvis du ikke har mønter, der tilsammen giver præcis 5 Fjend, beskytter denne evne ingen mønter.

Niveau 2:

Når du ruller en terning ved Tjek-ind, må du selv vælge hvad dit resultat er. Derudover må du, hvis du bliver udsat for lommetyveri, vælge mønter blandt dine Fjend, som tilsammen har en værdi på præcis 10 Fjend. Disse mønter kan ikke stjæles fra dig. Hvis du ikke har mønter, der tilsammen giver præcis 10 Fjend, beskytter denne evne ingen mønter.

Niveau 3:

Hvis du vælger din forkæmper fra evnen "Gudens Velsignelse" før Tjek-ind, må du også vælge hvad denne person ruller ved deres Tjek-ind rul. Ydermere må du vælge hvad du og din forkæmper ruller ved ressource rul, hvis i har været i minen sammen. Derudover må du, hvis du bliver udsat for lommetyveri, vælge mønter blandt dine Fjend, som tilsammen har en værdi på præcis 15 Fjend. Disse mønter kan ikke stjæles fra dig. Hvis

du ikke har mønter, der tilsammen giver præcis 15 Fjend, beskytter denne evne ingen mønter.

Niveau 4:

En gang per spilgang må du vælge et slag eller magi som du blev ramt af og behandle det som om du ikke var blevet ramt. Derudover må du, hvis du bliver udsat for lom-metyveri, vælge mønter blandt dine Fjend, som tilsammen har en værdi på præcis 20 Fjend. Disse mønter kan ikke stjæles fra dig. Hvis du ikke har mønter, der tilsammen giver præcis 20 Fjend, beskytter denne evne ingen mønter.

Adelig Arv

Hellig våben:

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.

OBS: De andre effekter i denne sti tæller som passive effekter. At springe en cirkel i luften tager en bøn på 25 ord mens "krudtet plantes omkring cirklen"men bruger ikke mana. En Cirkel er alle magiske cirkler der er tegnet på jorden med gryn eller relevante midler.

Strategi

Det Grå's Syn

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Præsten vælger ét område på faktionskortet og beder om guddommelig indsigt. Arrangøren fortæller præsten én relevant information om området: hvad området giver, hvem der prøver at overtage området, mv.

Den Grå Vilje

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Præsten velsigner 1 faktion, de selv tilhører. Denne spilgang må faktionen udføre 1 ryk på faktionskortet uden at betale Fjend for dette. Denne magi kan kun bruges 1 gang per spilgang.

Fyrstens Dekre

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Præsten udpeger ét område på faktionskortet som gudens ønskede mål. Hvis faktionen forsøger at overtage dette område denne spilgang, koster handlingen 50% mindre Fjend, rundet op, det vil koste en anden faktion 50% mere at overtage, mens det koster præstens faktion 50% mindre at forsvare. Denne magi kan kun bruges 1 gang per spilgang.

Strategisk Suverænitet

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Præsten kaster denne magi når et Vigtigt område bruges af en faktion som præsten er med i. Områdets effekt gentages efter 5 minutter.

Den Evige Balance

OBS: Denne sti giver dig 2 magier i niveau 1 og forbedre dem løbende. Det vil sige at selvom magierne bliver forbedret tæller de stadig kun som niveau 1, hvilket vil sige de koster 2 mana at kaste og der skal bruges en bøn på 10 ord for at kaste dem, også selvom du har denne sti i niveau 4.

Niveau 1:

Dødens Ånd:

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Giv 2 LP i skade

Kommando: "Dødens ånd - 2 i Skade"

Det der består:

Type: Berøringsmagi

Kategori: Øjeblikkeligmagi

Effekt: Helbred en person for 2 LP **Kommando:** "Det der Består - Helbred 2 LP"

Niveau 2:

Type: Passiv

"Dødens Ånd" giver nu 3 skade, og helbreder præsten for 1 LP.

"Det der Består" kan nu bruges på 2 personer på samme tid.

Dette niveau kan ikke bruges med andre passive effekter fra denne sti, men du må vælge hvilken passiv effekt der påvirker "Dødens Ånd" og "Det der Består".

Niveau 3:

Type: Passiv

"Dødens Ånd" giver nu 4 skade, helbreder præsten for 2 LP og præsten må vælge om skaden er hellig.

"Det der Består" kan nu bruges på 3 personer på samme tid, og helbreder dem for 4 LP.

Dette niveau kan ikke bruges med andre passive effekter fra denne sti, men du må vælge hvilken passiv effekt der påvirker "Dødens Ånd" og "Det der Består".

Niveau 4:

Type: Passiv

"Dødens Ånd" give nu 6 skade, Helbreder præsten for 3 LP, Præsten må vælge om skaden er hellig og om dette er en kastemagi. Hvis det er en kastemagi skal en sort skumbold eller rispose bruges.

"Det der Består" kan nu bruges i en cirkel af gryn på op til 5 meter i diameter, og helbreder fuld LP til alle i cirklen når magien kastes.

Dette niveau kan ikke bruges med andre passive effekter fra denne sti, men du må vælge hvilken passiv effekt der påvirker "Dødens Ånd" og "Det der Består".

Orlek

Niveau	Blodrus	Livets Ritual	Orleks Navn	Orleks Vrede
1	En blodork går i blodrus får + 2 Midlertidig LP.	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 3 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 1 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved berøring	Præsten får +4 nævekamp.
2	En blodork eller ork får + 3 Midlertidig LP og + 2 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder 3 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 2 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 personer ved berøring.	Præsten får +8 nævekamp
3	2 blodorker eller orker får + 4 Midlertidig LP og + 5 Nævekamp	Med dette ritual genvinder 4 grønhuder 6 LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 3 mana.	Kast "Ærefrygt" på 1 person ved Pegemagi.	Præsten får +18 nævekamp
4	3 grønhuder får + 5 Midlertidig LP og + 10 Nævekamp.	Med dette ritual genvinder 8 grønhuder fuldt LP. Under ritualen kan du også ofrer en Ikke-Orlek troende og genvinde 6 mana.	Kast "Ærefrygt" på 2 person ved Pegemagi.	Præstens får +36 nævekamp og Orleks Næve i 15 minutter eller næste kamp/nævekamp.

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.

Dogma

"Lev livet, for om lidt er du død. Du skal drikke og feste, og tage hvad du vil have. En værdig død, er en død i kamp for en storslået, og mægtig leder. En svag leder, er ikke en leder, men et bytte.

Lad andre frygte dit navn og dit våben, og bring skam til den som undviger en kamp.

Du skal ikke tænke, bare gøre, for så vil svaghed aldrig kunne sejre over dig.

Vis hæder for dine forfædre, dem som kom før dig. Gennem deres kamp og blod eksisterer du."

Blodrus

Type: Positiv magi

Kategori: Berøringsmagi

En ork du røre vil gå i blodrus og gå bersærk. De vil angribe den største trussel de ser. Hvis der ikke er nogen trusler vil de angribe den person der er tættest på dem, også selvom de er venner. Man kan ikke kaste magi når man er i blodrus. 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 præsten selv.

Note: Denne effekt kan være svær at når man er på vej i kamp. Det foreslåes derfor at man forklare folk effekten inden man går i kamp, så de er fuldt indforstået med hvad det betyder hvis deres præst ligger hånden på ryggen af dem og siger "Blodrus" eller et orkisk ord som er aftalt på forhånd.

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 grønheder. 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, 30 sekunder"

Orleks Vrede

Type: Positivmagi

Kategori: Berøringsmagi - Præsten selv

Denne effekt varer i 15 minutter.

Orleks næve

Du vil kunne åbne en port med rå styrke, også selvom den er låst. Dette virker også på magiske barrierer som du kan fjerne med råstyrke, du vil ophæve disse. Præsten er immun overfor alle negative effekter der vil komme af at åbne porten.

Raffael Moordet

Niveau	Dæmon blod	Dæmonernes Hjælp	Dæmonernes Redskab	Korrupt Beskyttelse
1	1 LP Helbredelse til 2 personer	Villigt sind	Bundet Sjæl	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	Bundet Dæmon	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. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt, Smerte og sandheds effekter i 30 min. (Dette tæller som en positiv magi).	Åbent Sind	Giver præstens eller deres forkæmper 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.

Niveau	Dæmon blod	Dæmonernes Hjælp	Dæmonernes Redskab	Korrupt Beskyttelse
4	Fuldt LP til 4 personer. Disse personer vil også være immun overfor ærefrygt, tortur, smerte, sandhedseffekter og læse tanker i 2 timer. (Dette tæller som en positiv magi)	Dæmonisk Hersker	Giver præstens eller deres forkæmper 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 opheves 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 kontrollere deres sfære, som er ledet af Hadets dæmon

Dogma

"Den eneste der tænker på dig, er dig selv. Jeg velsigner ikke mine troende, men jeg straffer mine fjender. Enten er du med mig, eller også er du imod mig. Enhver må klare sig selv.

Samarbejde med andre, skal altid være til din egen fordel. Gå aldrig på kompromis, med dine behov, og stol ikke på nogen. Lad dig ikke spolere af kærlighed, på din vej imod magtens tinde, men lad hadet fylde dig, og vise dig hvordan du skaber frygt omkring dig.

Jeg er hadet. Underkast dig mine ord og min lov. Giv mig offer, og tjen mig i hver en gerning i livet, eller straffen er totur, og død.

Den eneste magi som er noget værd, er dæmonernes magi. Dæmonerne og deres magere fortjener din respekt, og stræber du selv mod at følge magiens veje, bør du kun følge den forbudte sti, som dæmonolog."

Dæmon blod

Type: Øjeblikkeligmagi

Kategori: Berøringsmagi

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

Dæmonernes hjælp

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

Villigt sind

Type: Passiv

Kategori: -

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

- **Hadets Dæmon:** Smerte ved berøring en gang i timen uden at bruge mana. De relevanter riter eller en bøn på 30 ord skal bruges. Kommando der bruger: "Smerte - 30 Sekunder- **krav:** Du skal have en dæmonisk hånd.
- **Grådighedens Dæmon:** Få dobbelt effekt, bonuser og tid, af alle drikke eller andre spiste genstande (Inklusiv dobbelt skade fra gift)
- **Nattens Dæmon:** Genvind 1 LP hver gang du dræber en person - **krav:** Størknet blod i lange linjer fra øje til hage som tårer.
- **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 Vanvidkets Dæmon:** Du får en negativ berørings magi der tager en bøn til Smertens og Vanvidkets Dæmon på 50 ord at kaste. Den koster intet mana. Personen vil blive ramt af "Smertens Mærke" som varer indtil den bliver ophævet, indtil de dør eller til slutningen af spilgangen. Folk påvirket af "Smertens Mærke" vil tage 1 ekstra skade fra alle kilder og dobbelt skade fra hellig skade.

Kommando: Forklar effekten grundigt- **Krav:** Du skal have tydelige ar på kroppen og vil tage dobbelt skade fra hellig skade.

- **Kaosets Dæmon:** Alle magier påvirker dig kun halvt så lang tid. - **Krav:** Du må ikke bære metal (Inklusiv mønter og nibs)

Dæmonisk berøring

Type: Negativ magi

Kategori: Berøringsmagi

En person som bliver berørt bliver tvunget til at knæle.

Kommando: "Ærefrygt - 15 sekunder"

Åbent Sind

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Vælg 2 effekter fra magien Villigt sind.

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

- **Lysets Dæmon:** Alle skadende magier du har helbreder i stedet. Alle Helbredende magier skader op til 4 Hellig skade. - **Krav:** Du skal bære et symbol for 2 forskellige guder.
- **Krigens Dæmon:** Den Maks RP du kan få stiger med 4, men du tager dobbelt skade fra helligskade. - **Krav:** Dine hænder skal ligne de er dækket af blod.

Dæmonisk Hersker

Type: Passiv

Kategori: -

Effekt: Bundet Sjæl og Bundet Dæmon koster ikke mana første gang du kaster hver af dem hver spilgang.

Dæmonernes redskab

Type: -

Kategori: -

Bundet Sjæl

Denne magi skal bruges ved spilstart. En anden spiller skal være klædt ud som et korrupt væsen.¹ Denne spiller for lov til at spille din tjener resten af spilgangen. Mana brugt til denne magi kan ikke genvindes når den er brugt før næste spilgang.

Væsnet har:

5 LP

5 NK

Kan benytte rustning, med Maks RP på 11.

Skal være udklædt som et korrupt væsen.

Kommando: Forklar effekten MEGET grundigt.

Bundet Dæmon

Denne magi skal bruges ved spilstart. En anden spiller skal være klædt ud som dæmon.¹ Denne spiller for lov til at spille din dæmon resten af spilgangen. Mana brugt til denne magi kan ikke genvindes når den er brugt før næste spilgang.

Dæmonen har:

18 LP

15 NK

Kan benytte rustning, med Maks RP på 11.

Skal være udklædt som dæmon.

Når dæmonen har fuld LP vil hans RP begynde at regenererer 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.

¹Spilleren kan ikke få mere end 4 samlede XP mens de spiller denne rolle, men kan overføre disse XP til en ny karakter når de ønsker.

Livs Drikker

Denne effekt er en positiv magi, som kun påvirker dig eller din forkæmper. 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.