

Introduktion.....	2
Karakterer.....	4
Hvad er rollespil?	8
Inden man begynder	8
Kampens Skade & livspoint.....	8
Dødens Komme.....	9
Fanget	9
Henrettelse	10
Styrke & håndgemæng.....	10
Dueller	10
Våben	11
Specielle Våben.....	11
Brug af Våben	11
Slid på våben og rustninger	11
Kærlighed og Elskov	12
At søge en person.....	12
Maskering in-game	12
Psyke-point.....	12
Mana-point.....	12
Handel	12
Borge, Fæstninger, Templer og Grotter.....	14
At brænde en bygning	15
Belejring Og Angreb På Fæstninger	15
Indbrud.....	15
Grotter.....	15
Guderne.....	17
De gode guder	17
De neutrale guder	18
De onde guder	19
Livsanskuelse	20
Racerne.....	21
Special racer	24
Professioner.....	28
Handels gruppen	40
Kriger gruppen.....	41
Magi gruppen.....	44
Naturkyndig gruppen.....	56
Tyve gruppen.....	57
Specialprofessioner	59
Evnerne	60
Udlærte evner.....	72
Druide formularer	89
Mager / Necromancer formularer	97
Præste formularer.....	131
Shaman formularer.....	153

Introduktion

Karavanen snoede sig vej gennem skovens træer. Købmanden kiggede sig nervøst omkring, mens han forsøgte at holde karavanen på den næppe genkendelige vej. Nogle gang troede han, at de havde forladt vejen og var drejet ind mellem træerne, men hver gang han ville spørge stifinderen, om de var på det forkerte spor, genkendte han dele af vejen mellem træerne. Stifinderen, ja – købmanden var glad for at han havde mødt elver-skovkrigeren før det tidspunkt, hvor vejen blev utydelig. De havde kun set denne ene elver, men købmanden og mange af de andre havde set skygger, et ansigt et sted, en bue et andet sted, som om der var nogen, der holdt øje med dem. Når de gjorde holdt, sad skovkrigeren altid for sig selv og han sov også mellem træerne, i stedet for under vognene tæt på bålet ligesom den mindre hær af krigere købmanden havde betalt for at beskytte karavanen.

Pludselig kom en pil susende ud og ramte en af soldaterne i ryggen, med et skrig faldt han af hesten, og ned på vejen, hvor han blev liggende stille. ”*Baghold!*” råbte kommandanten og begyndte at kommandere sine folk i stilling. Så hørtes et brøl, og under vilde skrig kom orker og gobliner ud fra hver side af skoven. Længere fremme på stien kom en stor ork og en ogre til syne. Så så købmanden ikke mere, for så blev området omkring ham forvandlet til en slagmark. Overmagten var for stor, der var orker over alt, det var kun et spørgsmål om tid, før orkerne ville havde nedkæmpet hele købmandens beskyttelses hær. På dette tidspunkt kom der andre ud fra skoven, det var elvere. Selv om elverne ikke var i så store tal som orkerne, begyndte orkerne at trække sig tilbage. Da var det først, at købmanden lagde mærke til elveren i den blå kåbe. Han stod godt beskyttet af to krigere, som holdt orkerne væk, mens hans hænder tegnede komplicerede tegn i luften, hvorefter han pegede frem foran sig og en ildkugle skød frem og ramte en ork i brystet, der faldt dødeligt såret til jorden. Et andet sted stod en rødklædt elver og holdt om sit symbol, mens han påberåbte sig Paherons hjælp for efter at få 4-5 orker til at stå stille uden at kunne flytte fødderne.

Kampen var kortvarig og til sidst stak orkerne af efter ordre fra deres leder. Soldaterne ville jage dem ind i skoven, men elverne stoppede dem. Elveren i det blå trådte frem, ”Købmand du har bevæget dig på en vej nær orkernes del af skoven, det var uklogt. Rejs videre så hurtigt du kan, og vælg en anden vej tilbage, vi har hjulpet jer denne gang, men vi ønsker ikke at ligge i krig med vores naboer. Du er nu i Anduién og må følge Anduién’s love”. Med disse ord vendte han sig om, og hele hans hær forsvandt i skoven, uden at købmanden kunne nå at takke dem.

60 år senere...

50 år er gået efter den store Alliancekrig. Træerne er atter store og stærke og sønen ligger stadig glitrende i sollyset. Da jeg sidst var her, var jeg rask til bens. Nu humper jeg af sted, jeg er en gammel mand. Nytilflytterne har en energi og et håb for fremtiden. Åh jeg husker den energi, og håbet havde jeg også engang, men det var før jeg mistede alt, jeg holdt af, alt jeg havde arbejdet for. Snart vil de opdage at farene lurer i skoven, og end ikke de stærke bjælker kan beskytte dem. Jeg har allerede hørt det pusle i skoven. Sære skabninger findes dér.

I mange år har jeg boet i Andros med vagter på gaderne. Jeg er vel bare blevet vant til sikkerheden i storbyen...

Byen ligger på ruinerne af Eriador, og jeg kan genkende kroen. Den overlevede angrebet på byen. Det samme gjorde ærkemager Aldrons tårn, der stadig ligger ude i elverland. Elverne er ikke blevet set i lang tid, men jeg har hørt rygter om, at de stadig lurer der i skoven, som de gjorde den dag for

mange år siden, da jeg ankom til byen. Dengang reddede de mit liv fra orkerne, og jeg er dem endnu taknemmelig. Ikke engang de kunne have vidst, hvad der senere kom til at ske.

Stierne vi benyttede som handelsruter er ved at blive ryddet igen. Svedige bønder anlægger marker, og lyden af hammerslag runger ud over skoven. De genopbygger det, der gik tabt dengang. Jeg slap bort, men mange lod livet under krigen om byen. Mine ben er trætte nu og ligeså er mit sind!

Krigeren foran mig har en bred ryg og en fast hånd - Hvem ved, hvad der kan ske ham i den kommende tid. Vil han se de store, grumme orker - måske en trolld. Bliver han ven med elverne og vil han drage ind i skovene på eventyr og finde en af de mange mystiske skatte, der siges at findes i denne muld. Måske falder han for en sortelverklunge inden han bliver 20... Mulighederne er mange, men når jeg ser på disse mennesker, opfyldes jeg af spænding. Livet på kanten er farligt, men jeg ville gøre det hele om igen.... hvis jeg blot var et halvt århundrede yngre!

Karakterer

Om at lave sig en karakter:

Hver spiller starter med 6 evnepoint (EP), man kan købe evner for. Dog skal evnerne stemme overens med personens profession og race. Hver gang man har brugt sine EP, forsvinder de og man kan ikke ændre købet af evner. Man skal lære sig selv en ny evne (det tager 15 min.) eller man kan gå til en person, der allerede kan evnen (så tager de 8 minutter at lære evnen).

Før du kan komme i gang med at spille, skal du selvfølgelig have dig en karakter, der passer ind i rollespillets verden. Det er vigtigt, at du sørger for at få kontaktet karakterudvalget for at få styr på, om den rolle, du brænder for, er fri. Det er ikke særlig fedt at arbejde hårdt på en karakter bare for at opdage, at du ikke kan komme til at spille den. Når det er gjort, skal du skabe dig en baggrundshistorie - om ikke andet så inde i dit hoved. Hvis du er helt blank, så tænk over hvilken race du er - det er altid en start. Vælg din profession og til sidst de evner, der passer dertil. Hvis du har lyst til at have nogen som helst indflydelse på, hvilken rolle, du kommer til at spille, så send en beskrivelse til vores e-mail: anduien@thyrf.dk. Hvis du ikke har sendt et udkast til os, har du ingen rettigheder m.h.t. din rolle.

Et navn er også en vigtig detalje. Det er ikke sjovt at hedde Kurt i en verden, hvor andre hedder Laranis, Amon eller Calimar. Det navn, du vælger dig, skal jo helst passe til din karakter. En god præst, der hedder Natskygge holder ikke i længden. Når du laver dig en karakter så er vores forslag altså følgende:

1. Download karakter-arket på hjemmesiden www.thyrf.dk/anduien
2. udfyld karakter arket med off-game oplysninger om dig selv (dette er vigtigt for os mestre, så vi ved, hvem det er der deltager i spillet)
3. Vælg en race. Ikke alle professioner er åbne for alle racer, så tjek det lige først. Husk på fordele og ulemper ved racen.
4. Vælg en profession. Det er begrænset hvor mange, der kan være af hver profession, så husk lige at tale med mestrene evt. før du udfylder karakter-arket. Du SKAL tale med mestrene inden scenariet, hvis du ønsker at spille en krævende rolle eller en special karakter. Hvis ikke du husker at indsende karakter-ark i god tid, kan du risikere, at du ikke kan få lov til at spille din rolle..
5. Brug de 6 evnepoint (EP) du får fra start. Husk på, at der medfølger nogle evner ved både racen og professionen, som du ikke skal betale EP for.
6. Find et navn, der passer til din race og din profession. Lad være med at lave FOR udviklede navne, da man let glemmer sære, laange navne – Lav et navn der passer til dig og din karakter og som andre kan huske
7. Vælg din livsanskuelse - tænk dig godt om, for dette er en meget central del af din karakter. Brug lidt tid på at tænke på, hvem din karakter er og hvordan han/hun ser på verden og på andre mennesker.
8. Udregn din styrke.
9. Lav en baggrundshistorie. Dette er nok noget af det vigtigste. Din baggrundshistorie kan skabe meget spil både for dig selv og for alle andre og det er ofte det, der gør, at en rolle bliver rigtig spændende. Lav en karakter, der er troværdig og som er menneskelig. Lad ham/hende have fejl, følelser og minder at huske på. Det vil give dig sjovere spil og flere muligheder for udvikling.
10. Få din karakter godkendt af karakterudvalget når du har gjort de ovenstående ting.

11. Når du får tid, så gennemlæs lige regelsættet endnu engang, det gør det en del sjovere for både dig selv og alle andre. Så ved du også, hvad der sker i de forskellige situationer
12. Sørg for at have det sjovt med din karakter. Kører du træt i den, eller duer du ikke til den rolle - så tag en snak med mestrene om at få en ny rolle

Kort opsummering

- LP (Livspoint) – er det antal gange din karakter kan holde til at blive ramt af skade
- EP (Evnepoint) – man får ny EP efter hvert scenarie og for dem kan man købe forskellige evner der kan hjælpe din karakter
- Mana point – er du magi-bruger er mana point den måde du tæller hvor mange gange du kan kaste dine magier.
- Psyke point – Psykepoint er magi brugernes måde at finde ud af om deres mental-magier kan ramme personer. Man kan købe psykepoint og dermed forsøge at beskytte sig mod visse former for magi
- Styrke – Din styrke fortæller hvor stærk din karakter er. Styrken bruges i specielle situationer – som når man vil holde en person eller skubbe en anden person omkuld.

(Forklaring på alt dette findes i den fortsatte spiller-håndbog)

Anduién

2: Hér skriver du alle off-game informationer om dig selv!

Den virkelige verden:

Rigtige navn: _____

Alder: _____

Adresse: _____

Email: _____

Anduién – din drømmes verden:

Spillers navn: _____

Race: _____

Profession: _____

Klan/Gruppe: _____

6: Vælg navn

Antal Evnepoint (EP) i alt: _____

Antal EP brugt: _____ EP

Brugt på:

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

3: Vælg race (side 21)

4: Vælg profession (side 28)

Evner du er vel at lære i sjældnet:

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

_____ = _____ EP

Hold styr på det antal EP du har brugt og husk at indføre nye evner og brugte EP efter hvert scenarie

5: Vælg de evner du ønsker til din karakter og skriv dem hér (side 60)

Anduien



Livspoints (LP) status:

	Uden rustning	Med rustning
Venstre arm:	_____	_____
Maven:	_____ / _____	_____ / _____
Højre arm:	_____	_____
Højre ben:	_____ / _____	_____ / _____
Venstre ben:	_____ / _____	_____ / _____

Her skriver du dine LP ned med + for rustning og forskellige evner...

Våben: _____

Rustning: _____

Her skriver du våben og andet udstyr ned så både du og mestrene ved hvilke våben/værdier du besidder. (husk at visse evner giver ret til at bruge bestemte våben)

Magiskudstyr: _____

Bopæl: _____

Værdier: _____

7: Denne del er vigtig. Her skal du beslutte dig for hvad din karakters livsanskuelse er (side 20)

Livsanskuels:

God	<input type="checkbox"/>
Human	<input type="checkbox"/>
Neutral	<input type="checkbox"/>
Grusom	<input type="checkbox"/>
Ond	<input type="checkbox"/>

Waklende:

Ja	<input type="checkbox"/>
Nej	<input type="checkbox"/>

Mana **Styrke**

Er du magibruger skal du her huske at skrive mana ned. Du får mere mana pr scenarie (side 12)

Beskrivelse af karakteren: _____

Særlige bedrifter: _____

8: Udregn din styrke og skriv den ind her (side 10)

9: Din baggrundshistorie er meget vigtig. Skriv en historie du selv synes er spændende og SPIL PÅ DET!

Generelle regler

Hvad er rollespil?

At spille live rollespil handler om at være sin rolle. Jo mere realistisk og tro mod sin karakter man er, jo bedre bliver rollespillet for alle. Derfor er det nødvendigt at møde op udklædt. Brug tid og kræfter på at lave din udklædning så den passer til den verden, vi spiller i og den rolle du har. Vi vil meget gerne se læder, kofter, skind og andet middelalderagtigt. Er man kriger ser det godt ud med ringbrynje og skjold eller andet der ser ægte ud. Hvad kostumet er lavet af er irrelevant, bare det ser godt ud.

Det er bedst at møde op udklædt og sminket, så vi ikke skal bruge for lang tid på at vente til alle er klar. Hvis du godt kan lide det sociale i sminkningen, så mød gerne op lidt tidligere og gør dig klar. Når alle har fået godkendt karakterer, udleveret penge og har betalt, holder mestrene en (forhåbentlig) kort briefing, hvor man kan få afklarede eventuelle spørgsmål. Efter briefing går man til sin "lejr" og venter på spilstart. Spillet begynder som regel ca. 15 min efter briefing, når hornet lyder. Efter spil-stop (Når tågehornet lyder igen) samles alle spillere straks efter til debriefing, hvor ris og ros gerne modtages. Det er også her, man tager et bestik af dagens hændelser og igen er spørgsmål tilladt. Derefter er der oprydning på pladsen og i lejrene.

Hvis tågehornet lyder midt på dagen, er det et signal om, at mestrene af en eller anden grund sammenkalder alle spillere til en ekstraordinær forsamling og man skal i det tilfælde straks komme tilbage til byen.

Inden man begynder

Der kræves ikke noget særligt for at spille rollespil. Det er ikke nødvendigt med den store baggrundsviden eller kendskab til alle historier og lignende. Man behøver heller ikke at kunne hele regelsættet i hovedet, men det er meget vigtigt, at alle har læst og forstået regelsættet, så spillet kan flyde bedst muligt. Hvis man har problemer med at forstå regelsættet, kan man altid henvende sig til en medspiller eller en mester. Det er også muligt at skrive til os med spørgsmål af enhver art. Der er altid regelsæt med ude i skoven, så hvis der opstår en situation, som man ikke kan løse kan man gå til byen, hvor en mester sikkert vil være behjælpelig. Under alle omstændigheder skal man vide nøjagtig hvilke evner ens rolle har og hvad disse evner kan og ikke kan. Det mindste man kan gøre er at have styr på sig selv! Er man magibruger, skal man kunne forklare virkningen af en formular eller bøn til de personer, der rammes af magien.

Hvis man er kriger eller ofte kommer i åben kamp er det vigtigt at have styr på livspoint (LP), så man falder om på det rigtige tidspunkt. Der kan nemt opstå nogle uheldige situationer, hvis nogen tror, man snyder med livspointene.

Kampens Skade & livspoint

Alle spillere besidder et vist antal livspoints (LP), der er afgørende for, hvor mange slag, der skal til før, man dør i kamp. Alle starter med 1 LP på hver arm og hvert ben, og 2 på kroppen – man kan ved hjælp af evnerne Udholdenhed og Sejhed købe sig til flere LP. Skulle man miste alle livspoints i en arm, vil denne være hugget af eller ubrugelig. Det vises ved at armen holdes bag ryggen. Mister man et ben, skal man humpe rundt på det andet ben (det er dog i orden at støtte med den anden fod) og skulle man miste det andet ben, så vil man vælte om på jorden. Mister man sine livspoint i kroppen, altså så man har 0 i kroppen, falder man bevidstløs til jorden. Her forbliver man bevidstløs i 10 min., hvorefter man kan kravle/humpe efter hjælp. En person med 0 lp i maven kan ikke bruge evner, våben eller magi. En sådan person SKAL hjælpes udefra, ikke noget med selv at forbinde sig selv, eller helbrede sig selv med magi. (dette gælder også healere) Når man er i den tilstand kan

man ikke se ret godt, og derfor kan man heller ikke se forskel på ven eller fjende. Hvis man ligger med 0 lp i maven og får at vide fra sin modstander at han ”giver dig nådesstødet” så har man -1 lp i maven. Man er stadig bevidstløs, men man ligger og forbløder i 5 min. Når man har -1 lp i kroppen, skal man heales for at komme op på 0 lp. Ikke noget med urtekundskab eller førstehjælp. Der skal præst, healer eller en magisk healende drik (fra en urtekoget eller lign.) Din modstander kan også vælge at give dig endnu et nådesstød (dette skal igen fortælles). Sker dette er man nede på -2 lp i maven og så er man død. Man bliver liggende i 1 min, hvorefter man begiver sig mod dødsriget.

Man genskaber 1 livspoint i timen, medmindre man bliver helbredt med fx magi. Man bestemmer selv på hvilken legemsdel, man genskaber et livspoint på (dog ikke hvis det er ved hjælp af evner eller magi). Skulle man miste alle livspoint i sine ben og så blive efterladt, kan man jo ikke rigtig bevæge sig i en times tid. Her gælder det, at hvis man får hugget mere end 1 legemsdel af, så vil man forbløde over de næste 10 minutter. Får man ingen hjælp inden for de 10 minutter, dør man. Det er muligt at stoppe forblødninger med fx evnen førstehjælp.

Skulle man få hugget sine ben af, blive slået bevidstløs, falde om af magi osv..., så gælder følgende regel: Hvis man bliver ramt på kroppen, ligegyldigt hvor mange livspoint man har, så vil man have 0 lp i kroppen og er bevidstløs! Den eneste undtagelse for denne regel er, hvis man vælter om ved et uheld - dvs.. glider i mudder eller lign.

Dødens Komme

Alle døde personer skal ligge stille, så længe en kamp varer, og 1 minutter derefter. Når det ene minut er gået, påbegynder man sin vej til dødsriget. Dette kaldes at sjælevandre. Mens man sjælevandrer, skal man holde begge sine hænder over hovedet som tegn på, at man er død. Det er ikke tilladt at tale eller på anden måde kommunikere, når man sjælevandrer. Hvis man kommer forbi andre spillere på sin sjælevandring, træder man ind i siden af vejen, så de levende aldrig bemærker de døde. Når man kommer til dødsriget, laver man sig en ny karakter. Den gamle karakter vil sjælevandre resten af scenariet og i denne tidsperiode, vil det være muligt at blive genoplivet. Hvis ikke det sker, er karakteren død.

Baghold: Har man evnen ”Bue” eller evnen ”Mester knivkaster” er det muligt at affyre/kaste et dødeligt skud. For at dette kan lade sig gøre, skal bueskytten/knivkasteren bruge 15 sekunder på at sigte på offeret, da pilen/kniven skal sidde meget præcist. Skulle du være en af de uheldige, der oplever at blive ramt af en pil/kastekniv og høre ordet ”baghold !”, så er du nede på 0 LP på den ramte legemsdel (-1 hvis man bliver ramt på kroppen). Evnen kan ikke bruges i en kampsituation, men kan godt bruges til at påbegynde en kamp med. Bagholdet vil straks være annulleret, hvis offeret ser personen, som vil lave baghold. Denne kan så begynde forfra med at sigte, hvis offeret ser væk og personen stadig ønsker at lave baghold.

Fanget

Man kan i spillet blive taget til fange. Faktisk er det spilmæssigt meget bedre og sjovere, hvis man ikke bare slår folk ihjel, men i stedet tager dem til fange og evt. kræver løsesum. Man kan tages til fange ved at overgive sig i kamp eller man kan slæbes bevidstløs fra kamppladsen. Når man er fanget, er man bundet og kan per definition ikke undslippe. Det er naturligvis tilladt at binde fangede folk fast, men det kræver, at man får tilladelse til det off-game og så skal der ikke bindes så stram en knude at fangens blodomløb bliver stoppet.

Mens man holdes fanget, skal der være en person til stede som vagt. Man kan højst blive holdt som fange i en time, men bliver man behandlet som en æret gæst (det vil sige godt), så kan man holdes på ubestemt tid. Fangen skal dog have mulighed for at klage til en mester, så denne kan vurdere om fangen skal sættes fri. Det er for øvrigt meget fejlt at dræbe en fange, når man slipper denne fri. Spillerpræstationen i den handling er lig nul. Det vigtigste ved fangeskabet er, at det er forbudt at påføre en fange fysiske eller psykiske skader.

Henrettelse

Der kan godt foretages henrettelser i spillet og det kan gøres på forskellige måder. Hvis man dømmes af rådet, vil man blive ceremonielt henrettet. Man er død i 30 minutter og skal finde sig en ny karakter. Hvis man derimod får snittet sin strube over, mens man sover, så er man død som normalt. En sådan henrettelse kan udføres af enhver med en dagger. Det gøres ved at lægge kniven mod den sovende/bevidstløses skulder og sige "henrettet". Der findes ingen beskyttelse mod dette, men husk - dette kan kun gøres ved personer, der ikke er ved bevidsthed.

Det kan på ingen måde lade sig gøre at "udplotte" eller karakterdræbe en person, men vær opmærksom på at en karakter, der dør ved at gå i minus 2 (nådestød 2) som udgangspunkt er død og svær at få tilbage.

Styrke & håndgemæng

Styrke udregnes på følgende måde: man tager den styrke, der står skrevet ved professionen og racen og lægger disse sammen. Hertil lægges dine krops LP, hvis man benytter sig af flydende LP er det en halvering af de flydende LP rundet op.

Styrke er din karakters styrke i specielle situationer. I disse situationer vil vedkommende med den største styrke vinde. Hvis styrken er lige høj vil der ske følgende:

Hvis man prøver at holde en person fast skal man "spille" sten, saks og papir. Den, som vinder, har overtaget de næste 30 sek. (er man to om at holde en person, lægges de to styrke sammen).

Hvis man er i håndgemæng skal man "spille" sten, saks og papir. Det gøres 1 gang og taberen modtager 1 slag. Det er her meget velset at kaste sig bagover, når man får et "par på skrinet". Man kan blive ved med håndgemæng, indtil en af de kæmpende har fået lige så meget i skade som sin styrke. Så er denne slået bevidstløs i 5 minutter, altså er kampen er ikke dødelig. En god kamp bliver udført på den måde, at man bliver ved med at "spille" sten, saks og papir, indtil en person er banket bevidstløs. Derefter starter man sin stuntkamp, hvor man får de slag man lige har "spillet" sig til i den rækkefølge de nu engang faldt. Det virker mere realistisk end at stoppe efter hvert slag.

Dueller

Er man ridder og bliver man fornærmet eller er man sortelver og folk ikke vil flytte sig, kan det blive nødvendigt at forsvare sin ære. Dette gøres bedst ved at udfordre den formastelige synder til duel. Gerne klokken tre på byens torv, men også gerne på stedet. Der er ikke noget ved at forsvare sin ære når der ikke er nogen til at se det. Den formastelige synder vil selvfølgelig acceptere udfordringen, men må gerne stille en stedfortræder til kampen (dette kan blive nødvendigt for fx gamle troldmænd, der bliver udfordret af en ung smidig kriger). Når duellen endelig finder sted, vil man naturligvis møde op uden rustning og skjold. Det er mand mod mand og ikke brynje mod brynje. Man afgør før duellen, om den skal være dødelig og hvis den er det, så er det normal kamp. Skal den ikke være dødelig, hvilket er det mest normale, så tæller man ned i sine LP som ved normal kamp, men når man når ned på 0 så falder man bevidstløs om og vågner først efter 5 minutter.

Våben

Alle våben er lavet af bløde materialer, som regel et liggeunderlag svøbet omkring en bambus stok, og sat fast med gaffa tape.

Der findes også en anden måde at lave våben på, nemlig latex-våben, men da vi bruger gaffa-våben ønsker vi ikke at mikse disse forskellige våbentyper. Hvis du har et latex-våben så lad det blive hjemme eller tag det med så skal mestrene nok vurdere om det kan benyttes (Dog skal det siges at vi KUN tillader Panatokes latex-våben indtil videre!). Latex daggers er tilladt hvis man ikke benytter dem som kastevåben.

Som fast regel gælder, at ingen våben må kunne gøre rigtigt ondt. Ikke-godkendte våben vil blive sorteret fra, inden spillets start. Der er næsten ingen grænser for, hvilke våben typer der kan laves, men som standard gælder ”Våbenguide” af H.C. Molbech og Jimmy Jensen som er at finde på hjemmesiden.

Specielle Våben

Der vil forekomme nogle specielle våben undervejs igennem riget, men et af de få, der har en speciel effekt er troldestenen/træstammen. Bliver man ramt af den tager man 1 i skade på den ramte del og man skal vælte omkuld. Hvis man parerer med sit skjold, giver det ingen skade, men man skal stadig vælte. Disse sten/stammer skal selvfølgelig først godkendes af mestrene.

Brug af Våben

Det giver sig selv, at man ikke slår igennem med sit våben. For det første kan slaget gøre ondt og for det andet er det meget sandsynligt at våbnet brækker. Derfor slår man med måde og skulle man iagttage en person tampe igennem med sit femhåndssværd, så sig det til en mester. Så skal vi personligt sørge for at våbnet ødelægges og spilleren bortvises.

For at et slag tæller skal det være gennemført. Det betyder at slagarmen skal være bag hoften for hvert slag. Så ingen trommesoloer med daggers og lign. Det er strengt forbudt at slå folk i hovedet, på halsen, i skridtet, og desuden er det under alle omstændigheder strengt forbudt at støde/stikke. Rammer du ved et uheld en anden person i de forbudte områder, så giv ham tid til at sunde sig. Prøv evt. fra begges sider at få det ind som en del af spillet. En sådan situation behøver ikke stoppe spillet.

Når/hvis der bruges buer i kamp, må man ikke slå pilen væk med sit sværd, selvom man kan nå det. Enten undviger man eller også bruger man sit skjold. Hvis nogen med vilje slår til pilene med deres våben, vil dette ses som en måde at snyde på og bue-skytten kan så forlange at vedkommende skal miste 1 lp i skade, hvor pilen ville have ramt. Hvis man ikke kan nå til enighed, må man gå til en af mestrene.

Hvilke våben man må benytte står ud for ens profession, dog må alle benytte sig af knive.

Slid på våben og rustninger

Våben og rustninger slides i kamp. Der er ikke noget direkte krav, men ønsker man at spille sin karakter overbevisende og rigtigt bør man spille på at våben og rustninger tager skade og skal repareres.

Kærlighed og Elskov

Der findes også kærlighed i Anduien, men det siger sig selv, at det ikke lige er i skoven mens der løber 50 rollespillere rundt, man skal udfolde den intime del. Derfor er der også in-game regler for denne del af rollespillet. Symbolet for samleje er nakkemassage. Samlejet kan være frivilligt eller påtvunget. Det sidste kræver dog en del spil fra de involverede

At søge en person

Hvis man støder på en person, der er faldet om eller man selv har slået vedkommende ned så kan man søge. Man kan søge alle kropsdele (kropsdele er: kroppen, armene+lommer, benene+lommer) Det tager 30 sekunder at søge én legemsdel og hvis man bliver afbrudt inden man er færdig, må man starte forfra. Bliver man søgt, skal man udlevere alt man har. Det gælder også pengene i skoene. Vi vil dog anbefale, at man lader være med at stjæle personlige ting som bøger, o. lign. Hvis man alligevel gør det, har man 100% ansvaret for, at det bliver leveret tilbage ved spillets slut. Desuden skal man have ejermandens accept.

Maskering in-game

Enhver uden evnen ”opdage maskering” kan fatte mistanke til en maskeret person, der dummer sig groft in-game. (Ved uenighed heri tilkaldes en mester), men for at finde ud af om personen er maskeret, skal man tage personen til fange og undersøge vedkommende i 5 min. Dette skal foregå som en ”normal undersøgelse” (altså, det er ikke nok at snakke eller gå sammen med vedkommende i de 5 min.), man skal in-game spille på, at man er ved at undersøge en person. (Ingen afklædning af tøj, dette er ikke en form for strip). Hvis man bliver afbrudt midt i undersøgelsen af kamp eller lignende, skal man begynde forfra med undersøgelsen. Er dette ikke muligt, har man ikke opdaget noget.

Psyke-point

Psyke-point tæller den mentale styrke hos en karakter. Medmindre man har øvet sin mentale side (ved at bruge EP på evnen ”psyke point” eller ved at være sinds mager eller Terin/Cinolina præst) har man altid som udgangspunkt en psyke på 0. Dette har intet at gøre med sin evne til at håndtere psykisk svære situationer, men det spiller en rolle i forhold til magier af typen ”mental-magi”. Får man kastet en mental magi på sig, vil psyke pointene altså spille en rolle. Har kasteren et højere psyke-tal eller lig din egen, så vil hans/hendes magi have en effekt ellers ikke. Selvom en mental magi ikke har effekt pga. et højt psyke-tal, vil du alligevel ikke vide, at der er blevet anvendt magi imod dig...

Mana-point

Hvis du spiller en magi-bruger karakter, er mana det vigtigste at holde styr på! Mana fortæller noget om, hvor meget magi du kan holde til at kaste, før du bliver udkørt. Hver magi koster en mængde mana (står ved hver magi) og jo mindre du har tilbage, jo udmattet vil du være. Hvis du ryger i 0 eller derunder i mana – dør du!

Handel

Handel er en fredelig, men effektiv måde at tjene penge på (selvfølgelig er omgivelserne ikke altid lige fredelige). Alle i Anduien kan handle, men ikke alle tjener det samme. Handel foregår ved hjælp af *handels-kort*, som er anbragt ved forskellige handelsposter rundt omkring i området. Ved hver handelspost er der en række kort, som symbolisere antallet af varer, der er til rådighed på det givne tidspunkt. Ved handelsposten er der to priser på varen. Én pris for dem, der har evnen ”handel” og en anden pris for dem, der ikke har. Ved handelsposten betaler man den skrevne pris på

varer. Hvis man har evnen ”handel”, kan man bære to handelskort af gangen, men hvis man ikke har ”handel”, kan man kun bære et handelskort.

Når man har et eller flere handelskort på sig, kan man ikke løbe. Man kan naturligvis flygte, såfremt man smider sine handelskort.

Salg af kort kan foregå på følgende måder:

- 1: Man sælger kortet til en, der har brug for det (f.eks. til at bygge et hus).
- 2: Man sælger kortet til en handelsmand i byen.
- 3: Man kan sælge kortet til en handelspost.

Der findes forskellige evner der kan give indtjeningsmuligheder i spillet (se yderligere under evner)

Råvarer (Mad)

Evner:	Producerer:	Uforarbejdet:	Forarbejdet:
Fisker	Uforarbejdet fisk	1 mad enhed	2 mad enheder
Jæger	Uforarbejdet kød	2 mad enhed	4 mad enheder
Markbonde	Korn	1 mad enhed	2 mad enheder
Kvægbonde	Uforarbejdet kød	2 mad enheder	4 mad enheder
Vinbonde	Uforarbejdet vin	1 flaske vin	2 flasker vin

Materialer

Evner:	Udvinder:	Uforarbejdet:	Forarbejdet:
Minearbejder	Jernmalm	Ingen	1 Jern enhed
Stenbryder	Sten	Ingen	1 Sten enhed
Skovhugger	Træ	Ingen	1 Træ enhed

Yderligere evner

Evner:	Krav:
Lave mad	Ingen
Jernstøber	Støberi (Esse, Støbeform, støbeske og handsker)
Stenhugger	Værksted (Hammer, mejsel)
Savværksarbejder	Savværk (Stor sav, buk til at ligge træ på osv.)

Beskrivelse

Enhver spiller skal skaffe sig et måltid i løbet af hvert scenarie (2 måltider til 24 timers). Et måltid

Borge, Fæstninger, Templer og Grotter.

Det er tilladt for enhver at bygge et hus eller en borg, men det er kun er tilladt for præsterne at bygge templer (magere kan bygge et bibliotek). For at kunne bygge, skal man informere en mester om det og så vil man få at vide, om det sted man har udset sig til sit hus eller lign. er frit. De forskellige bygninger koster selvfølgelig ikke det samme og har heller ikke den samme virkning. Ved nogle bygninger står der to priser for bygningen - én for træ og én for sten. Det er fordi, denne bygning kan købes både i træ og sten. En træ-bygning vil brænde helt ned til jorden, hvis der bliver sat ild på den, mens en stenbygning kun vil miste alt af træ, tekstil og lign og efterlade stenene urørte.

<u>Telt (2 per.)</u>	Kan beskytte en mod regnen, ved brand mistes det hele Gratis ved start ellers skal teltet købes ved købmanden for 1 sølv
<u>Hus</u>	Man kan låse sig selv eller sine ting inde.
Træ	4 x træ + 3 sølv, ved brand mistes det hele
Sten	3 x sten + 1 x træ + 3 sølv, ved brand mister 1 x sten + 1 x træ
<u>Gård</u>	Her kan man dyrke afgrøder som man kan sælge i byen.
Træ	5 x træ + 4 sølv, ved brand mistes det hele
Sten	3 x sten + 2 x træ + 4 sølv, ved brand mister 1 x sten + 2 x træ
<u>Butik/Bod/Smedje</u>	Det samme som hus, og desuden har man et sted at sælge fra.
Træ	4 x træ + 1 x tekstil + 3 sølv, ved brand mistes det hele
Sten	3 x sten + 1 x træ + 1 x tekstil + 3 sølv, ved brand mister 1 x sten + 1 x træ
<u>Tempel</u>	Se præsternes fordele nedenfor. * 5 x sten + 2 x træ + 4 sølv, ved brand mister 2 x sten + 2 x træ
* Hvis man bygger et tempel, vil præsten og hans tempelriddere få +2 på alle legemsdele i en radius af 5 meter (ca. 5 skridt) i en cirkel omkring templet. Herudover kan præsten heale og genoplive til ½ mana i templet. Hvis en præst dør vil han blive genoplivet hvis han bliver lagt i sit tempel og ligger der i 10 minutter. Et tempel er en bygning som præsten bruger til at bede til sin gud i, ikke til at alle i hans gruppe kan side inden i og holde råd. Desuden giver et tempel bonus på meditationen og indlæring af bønner (se under magibrunder)	
<u>Bibliotek</u>	Se magerens fordele nedenfor. ** 4 x sten + 2 x træ + 4 sølv, ved brand mister 1 x sten + 2 x træ
** Hvis man bygger et bibliotek har man lettere adgang til viden om magien og dette nedsætter tiden for indlæring af nye formularer og nedsætter meditationstiden. Ejeren af biblioteket kan også hjælpe andre magere til at studere magi hurtigere, det er nemlig ikke kun ejeren som kan studere formularer, han kan også vælge at låne sit bibliotek ud, for en lille sum penge eller en tjeneste måske.	
<u>Borg</u>	Se borgens beboeres fordelene nedenfor. *** 7 x sten + 3 x træ + 8 sølv, ved brand mister 2 x sten + 3 x træ

*** Hvis man bygger en borg, vil man have de samme fordele som ved et hus, men foruden vil der være en radius af 15 meter (ca. 15 skridt) i en cirkel rundt om borgen, hvor der er en ekstra sikkerhed for dem, der lever i og omkring bygningen. Alle der hører til bygningen (dvs. IKKE gæster) har således +1 LP i kroppen.

Hvis du ønsker at bygge en bygning skal dette siges til mestrene inden scenariet, enten ved scenariet før eller pr. e-mail inden scenariet, så vi ved, at der vil komme en anden bygning. Man skal selv medbringe telte og på den måde kan en gruppe også male deres pavillon telt som de gerne vil. Det kræver, at man bygger en bod, hvis man vil slå sig ned som sælger.

At brænde en bygning

Hvis man vil brænde en bygning, skal man være 3 personer, hvoraf mindst en har evnen Tænde ild. De tre pyromaner skal stå med en hånd på den bygning, de ønsker at brænde (2 minutter hvis det er et hus, en butik, en bod, en smedje - 5 minutter ved en gård, et tempel eller et bibliotek - 8 min. ved en borg.) Når denne tid er gået binder man et rødt bånd om de 4 hovedstolper i bygningen for at symboliserer at bygningen er brændt. Mens man venter de 5 minutter skal man råbe "ildebrand" da mennesker omkring én ville kunne se røgen og/eller flammerne fra ilden. Man kan kun brænde en bygning, hvis der ikke er nogen i den, og bliver man forstyrret (f.eks. fordi man skal forsvare sig selv), skal man begynde forfra. Et telt kan brændes af en enkelt person, som skal stå og røre teltet i 30 sek., hvorefter man binder et bånd om stangen i teltet.

Belejring Og Angreb På Fæstninger

Man kan ikke bare vade ind i et tempel, en borg eller en fæstning medmindre porten er åben. Hvis man ønsker at komme ind uden at benytte indgangen eller hvis denne er barrikaderet findes der andre metoder. Man kan belejre fæstningen indtil dem derinde kommer ud. Man kan også trænge ind ved at klatre over murene (med mindre der er tag på). Dette kan gøres med stiger eller man kan blive kastet over af sine fæller. Men dette kan kun gøres i regulære angreb.

Hvis man ikke kan komme ind på denne måde, og hvis dem derinde ikke vil komme ud, så kan man selvfølgelig slå porten ind. Dette gøres af fire mand, der holder en træstamme og løber ind og rører porten. Man skal løbe til porten og røre den, stå og tælle til 10, løbe 15 meter tilbage og frem igen, tælle til 10, løbe tilbage også videre. Porten skal rammes 4 gange på den måde før den endelig vælter omkuld. Man er i den tid udsat for både magi, kasteknive, spyd og pile inde fra fæstningen, men det er selvfølgelig tilladt at prøve alligevel.

Indbrud

Når man forlader en bygning er denne automatisk låst. Derfor skal man også have udleveret et stykke papir med en lås, hvorpå der står hvor lang tid, det vil tage en tyv og dirke låsen op og evt. magiske fælder som beskytter låsen. Ønsker man som tyv at bryde ind i et hus eller andet for at stjæle, snigmyrde m.v. skal man have evnen "Dirke lås" for at kunne åbne en låst dør. Medmindre man vil forsøge at vælte døren

Grotter

I riget ligger der nogle grotter rundt omkring. Disse er markeret med hvide bånd som symboliserer hvor stor grotten er. Når man træder ind i en grotte man blind, medmindre man har evnen "mørkesyn". Dette skal spilles korrekt, også selvom man måtte stå helt alene i en ogres hule. Hvis man ikke synes, det er morsomt at være blind i en grotte er det tilladt at medbringe lanterner og fakler. Når man træder ind i en grotte med sin fakkell, vil en sektion (et rum ca. 3 x 3 meter) af

grotten være oplyst. Når man træder ind i den næste sektion, vil den være oplyst og den forladte sektion vil igen være mørk. Dvs. at man spilteknisk godt kan falde i et baghold, selvom man off-game kan se sin overfaldsmand/kvinde. Det kræver gode spille-evner og skulle en af mestrene overvære bevidst misbrug af realiteterne i stedet for fantasien, vil det medføre seriøse verbale øretæver.

Guderne

De gode guder

Paheron: *Guden for godhed: (Bringer lys, gud for liv, genopstandelse og glæde)*

Beskrivelse: Paheron er gud for godhed, liv og genopstandelse. Han er den almægtige gode gud, bringer af lyset og glæde. Han var en af de første guder, Ao valgte at sætte i denne verden og er fader til gudinden Cinolina og guden Anthas. Sammen med dem sidder han på den lyse side af livets skakspil og ser ned på den verden som han var med til at skabe. Paheron-præste har ingen direkte magt, men derfor indgår de stadig i det politiske spil i Anduién. Flere steder lever Paheron-præste side om side med Anthas-præster og Cinolina præster. De fungerer således i højere grad som rådgivere end direkte præster.

Cinolina: *Gudinden for kærlighed og fødsel, tilgivelse og fred*

Beskrivelse: Cinolina er først og fremmest gudinde for tilgivelse og fred. Hun hader enhver ugerning, der skader andre skabninger, men hun er hurtig til at tilgive, hvis man viser anger og fortrydelse. Hun ser det gode i alt liv – selv mørkets skabninger, men hendes hjerte bløder for dem, der efter hendes mening går af en forvildet sti. Cinolina står for lighed på tværs af racer og samfundsklasser og er barmhjertig og hjælpsom. Hun står for tro på freden og ville ikke med god vilje løse en konflikt med våben, i stedet ville hun mane til besindighed og forståelse. Endvidere er Cinolina gudinde for skønhed og kærlighed i den rene form. Dette gælder både kærligheden som søskende, forældre, elskende osv.



Cinolinas symbol

Dette symbol kaldes "De Cinolinske hjerter" og præger mange tilbedere af kærlighedens gudinde. De tre hjerter er Cinolinas tre bud der må følges af enhver præst/præstinde af denne tro. Hjertet til højre står for budet "Elsk", det midterste for budet "Tilgiv" og det sidste for budet "Trøst". Dråben for neden henviser til Cinolinas fødsel (læs gudelegender) men er også et symbol på det element der ofte vil følge enhver tilbeder af Cinolina – nemlig "Sorg".

Anthas: *Guden for retfærdighed og mod, ære*

Beskrivelse: Anthas er Paherons søn. Han er retfærdighedens gud og går ikke af vejen for genældelse. Han mener, man må tage sin straf på sig, hvis man har gjort noget forkert, og tilgivelsen er ikke nem at få. Trods dette er han modig, og enhver tilbeder af Anthas vil kæmpe for sin egen og andres rettigheder med stort mod og stor styrke. Anthas er i særdeleshed tilbedt af krigere og er kampkunstens gud, men også adelige finder denne gud tiltalende. Desuden er Anthas gud for den arrangerede jagtform (ikke jagt for overlevelse men for sjov) og hans kampråb er: "mod, styrke og ære".



Anthas' symbol

Dette er symbolet for Anthas tilhængere og bæres også ofte af krigere. Symbolet forestiller en ofte blodfarvet trekant i en cirkel. Trekanten symboliserer de tre dyder i Anthas troen – styrke, mod og ære. Anthas tilbedere mener at man ved at vise styrke og mod lever ærefuldt. Trekanten i cirklen er et tegn på moral. Hver gang man svi- gter

sin egen moral drejer trekanten en omgang og slides derved mod cirkelns kanter. Hvis man ofte svigter moralen eller sit kodeks bliver trekantens spidser til sidst slidt bort og man kan ikke bibeholde de tre dyder og derved mister man æren. Nogle steder er det endda brugt at indebrænde to cirkler i faldne paladiners hud som straf for sviget mod deres brødre og som tegn på den manglende moral.

De neutrale guder

Serpha: *Gud for Naturen*

Beskrivelse: Serpha er den enevældige hersker over naturen. Det er ham, der sørger for at årstiderne skifter, og at naturens cyklus forbliver hel. Han står for de basis instinkter, der er til stede i alle væsner i naturen og så helst, at alle ville vende tilbage til naturen og leve uafhængig af civilisationen. Dog erkender han nødvendigheden af lærdom og magi og benytter sig af begge i nødsituationer.



Serpha giver i samarbejde med sin søster Cinolina liv og frugtbarhed til al natur, og bønder ser det som en nødvendighed at foretage ofringer m.v. til Serpha. Selvom Serpha er en meget givende gud, kan han være nådesløs, når han lader regnen udeblive eller straffer ugerninger gjort mod naturen. Han vil til enhver tid undgå at vælge side mellem godt og ondt og lever helst med sine skabninger i skovene. Det ultimative mål for Serpha er livets balance.

Serphas symbol

Symbolet for Serpha – skovguden er et grønt eller gyldent firkløver. Firkløveren står for naturens overdådige frugtbarhed da kløveren kun vokser i frugtbar jord. De fire blade i kløveren er symboler for de 4 årstider der skaber livets cyklus = (gen)fødsel – ungdom – alderdom – død

Feldor: *Gud for Viden*

Beskrivelse: Feldor var gud for viden og prises stadig i forbindelse med dette. Han blev i tidernes morgen sat til at vogte viden og fordele den ligeligt mellem alle racer gode som onde. Efter ændringer i gudernes rækker besluttede Feldor at trække sig tilbage og blive gudernes dommer. Stadig er der dog nogle der tilbeder Feldor, men dette er oftest skrivere og dommere, der ønsker at blive velsignet af Feldor. De der tilbeder Feldor kan tjene under en hvilken som helst af de andre guder/gudinder. De tror som oftest på at alt er forudbestemt og at den enkeltes død kommer når det er tid.

Wizerina: *Gudinde for Magi*

Beskrivelse: Wizerina er gudinden for magi. Hendes opgave er at fordele magien ligeligt imellem alle magikastere. Efter at have indset at hendes evner kunne misbruges besluttede Wizerina at gå i ét med sin magi og opløse sin gudeform. Stadig er det dog Wizerina der uddeler magien til dem hun finder værdig, og enhver troldmands værste mareridt er den dag, han mister sin magi, derfor tilbeder mange troldmænd Wizerina i deres stille sind, hver gang de kaster deres formularer.

De onde guder

Valcon: *Guden for ondskab: (Bringer mørke, gud for mord, død og had)*

Beskrivelse: Valcon er den almægtige onde gud, som bringer mørke. Han er gud for mord og død og var sammen med Paheron, de første guder som Ao valgte at sætte i denne verden. Valcon står for alt, der er ondt og mørkt i verden. Valcon er fader til Gudinden Zalmonia og guden Terin. Sammen med sin datter og søn sidder de på den mørke side af livets skakspil og ser ned på den verden, som han var med til at skabe. Som Paheron har Valcon ingen magt. Hans præster er spredt for alle vinde – flere af dem tilbeder i små kulte rundt omkring, men andre tjener under Zalmonia.

Zalmonia: *Gudinden for frygt, gengældelse, sygdom og erotik*

Beskrivelse: Zalmonia er Anthas' mørke modstykke. Hun er krigsgudinde og behersker især krigslisten og snuheden. Hun står for ødelæggelse og had. Hun deler Anthas' gengældelses lyst, men for hende er hævn en besættelse. Zalmonia tilgiver aldrig en forbrydelse, men respekterer mod, styrke og ære som Anthas. Hun foragter frygt og ser ned på de skabninger, der ikke besidder magt. Hun er dødens gudinde og sygdomsspreder. Derudover står hun for den dyriske tiltrækning, erotikken og den kærlighedsløse lidenskab.



Zalmonias symbol

Zalmonias symbol er slangen – hendes skyts-dyr som hun altid bærer på sig. I det store skjulte Zalmonia tempel tilbedes slangen som Zalmonias sendebude og flere præstinder oplæres til at håndtere de ofte giftige slanger. I Zalmonias symbol er desuden hendes altseende øje der kan trænge igennem alt og gennemskue enhver. Desuden er øjet et symbol på Zalmonias store taktiske evner og snuhed.

Terin: *Guden for tyveri og bedrag, held, lykke og spil*

Beskrivelse: Terin er Valcons søn. Han er løgneren og bedragets gud. Af alle guder er Terin den mest skiftende. Han vil til enhver tid forsøge at opnå magt og indflydelse på den ene eller den anden måde. Terin er illusionernes mester og gud for held i spil. Han er i sine drifters vold og behersker overtalelsens evner, som han vil bruge i enhver situation, hvis det ville gavne ham. Terin stiller gerne op til kamp, men når hans egen pels kommer i knibe, er han den første til at stikke af. Desuden er Terin gud for sindssyge, fordærv og rus - alle de ting, der nedbryder enhver sund fornuft. Terin tilbedes især af tyve, spillere og andre der ofte gemmer sig i skyggerne.

Terins symbol

Terin har ikke i sig selv et symbol da han ofte i modsætning til de andre guder tilbedes i det skjulte. I spillehuse er det dog blevet normalt at symbolisere spilleguden med en mønt og en terning...

Livsanskuelse

Når du er færdig med at lave din karakter, skal du vælge karakterens livsanskuelse. Du har måske allerede overvejet hvordan din karakters indstilling til andre er, men her skal du vælge hvilken livsanskuelse din karakter tilhører.

- God:** En karakter med denne livsanskuelse tænker på andre personer og bruger meget af sin tid på at hjælpe andre. Personen vil i yderste nødstilfælde kunne slå en anden person ihjel, men vil for evigt have moralske skrulper.
- Human:** En karakter med denne livsanskuelse kan godt være selvoptaget, men har dog en vis respekt for andre personer omkring sig. En sådan person vil kun slå andre personer ihjel, hvis dette er absolut nødvendigt.
- Neutral:** En karakter med denne livsanskuelse tror på en balance mellem godt og onde. Denne person er overbevist om at både onde og gode har en plads i verden og at hverken det gode eller det onde må blive for stærkt. Andre personer opfatter de neutrale som ligeglade og det er oftest kun druider, der er neutrale.
- Grusom:** En karakter med denne livsanskuelse tænker kun på sig selv og er ret ligeglad med andre omkring sig. En sådan person vil slå folk ihjel, hvis de står i vejen for at personen kan opnå sine mål eller hvis han/hun anser det for nødvendigt at disse personer dør.
- Ond:** En karakter med denne livsanskuelse tænker kun på sig selv og er ligeglad med andre omkring sig. En sådan person vil slå andre folk ihjel for at nå sine mål. Personen vil også kunne finde på at slå andre ihjel for sin egen fornøjelses skyld eller pine og plage folk uden at tænke over det..
- Vaklende:** Hvis man er vaklende i sin overbevisning, er man let at overtale og kan svinge frem og tilbage mellem de forskellige livsanskuelser. Man vil oftest følge gruppens livsanskuelse. Bliver man selv stillet over for et moralsk valg, har man meget svært ved at beslutte sig.

Hvis du vil ændre din livsanskuelse i spillet, skal du kontakte en mester. Forvent dog ikke, at din livsanskuelse bare bliver ændret, fordi du ønsker det, du skal have en *meget* god grund.

Racerne

Her er en kort beskrivelse og andet som er værd at tænke over, når man spiller racen.

Dværge:

Professioner: Bersærker, Kriger, Smed, Tyv, Købmand, Præst, Bonde, Kromand
 Startevner: Mørkesyn, Sejhed
 Sprog: Dværge sprog
 Styrke: 1

Beskrivelse: Dværge er små temmelig stærkt byggede væsner. De bruger mest af deres tid på at arbejde. De tager livet meget alvorligt og virker meget gnavne, men de elsker fest og mjød. Meget af en dværgs ære sidder i skæget som de bruger meget tid på plejen af. Derfor er det værste, man kan gøre at tale dårligt om en dværgs skæg. For at kunne spille dværg, må man højst være 170cm høj, og skal have et stort skæg.

Elver:

Professioner: Kriger, Paladin, Skovkriger, Smed, Barde, Gøgler, Druide, Healer, Købmand, Præst, Mager, Urtekoger, Bonde, Kromand
 Startevner: Bue eller urtekundskab
 Sprog: Elver sprog
 Styrke: 1

Beskrivelse: Elvere elsker fest og højtideligheder. De lever i harmoni med naturen, og vogter over den med deres liv. De fortrækker at leve fredeligt for sig selv og er ikke meget for at blande sig, hvis de kan undgå det. Elverne er meget forskellige, men som udgangspunkt findes der 3 typer af elver. De meget snobbete og højtidelige elvere, der ser sig selv som værende bedre end alle andre racer - kaldet højelvere. De vilde og meget temperamentsfulde elvere - kaldet skovelvere. Resten er normalt bare omtalt som elvere.

Sortelvere er elvernes arvefjender og de tager gerne enhver chance, der byder for at ramme dem. Som elver skal man have spidse ører. Man kan bruge brunt tape eller købe et par latex ører. Min højde 170cm

Gobliner:

Professioner: Bersærker, Kriger, Tyv, Snigmorder, Købmand, Shaman, Bonde, Kromand
 Startevner: Nysgerrighed
 Sprog: Grønhudernes sprog
 Styrke: 0

Beskrivelse: Gobliner er nogle små ondsksfulde skabninger. Da deres styrke og størrelse er væsentlig mindre end deres artsfæller (orker og o gre) er det heldig for dem, at de har en primitiv form for intelligens (en hel del mere end orken og o gren). Max højde for en goblin er 170cm og de skal grønne på alt det hud, som er synligt. Derudover skal de også være malet røde ved deres øjne.

Halvelver:

Professioner: Bersærker, Krieger, Paladin, Skovkrieger, Smed, Barde, Gøgler, Snigmorder, Tyv, Druide, Healer, Heks, Købmand, Præst, Mager, Necromantiker, Urtekoger, Bonde, Kromand

Startevner: Ingen

Sprog: Menneske sprog eller elver sprog

Styrke: 1

Beskrivelse: De er en krydsning mellem en elver og et menneske. Halvelvere har tit større problemer med deres oprindelse og er meget bedrøvede i deres sind over ikke at høre til hverken hos elvere eller mennesker. En halvelver prøver at ligne dem, som han/hun har holdt til ved (*hos elverne betyder det, at man er glat barberet, for at ligne en elver mest. Hos menneskene betyder det, at de har tilegnet sig skæg for at skjule deres elver blod*). Man skal have spidse ører. Man kan bruge brunt tape eller købe et par latex ører. Ens højde skal være mindst 170 cm.

Halvinger:

Professioner: Krieger, Barde, Gøgler, Tyv, Healer, Købmand, Præst, Urtekoger, Bonde, Kromand

Startevner: Nysgerrighed

Sprog: Menneske sprog

Styrke: 0

Beskrivelse: Halvinger er små glade menneske-lignende væsner. Pga. af deres natur findes der ikke nogen onde halvinger. Man må højst være 170cm høj.

Mennesker:

Professioner: Alle

Startevner: Ingen

Sprog: Menneske sprog

Styrke: 1

Beskrivelse: Mennesker er af alle racer de mest alsidige. De er alt fra gennemsyret onde til renhjertede gode personer. I antal er de grønhederne underlegen, men de har en langt højere intelligens og evne til at holde sammen i store imperier. Af natur er de fleste mennesker expansionister, og søger at besejre og underligge sig alt og alle, med deres ideologier.

Ogre:

Professioner: Krieger

Startevner: Bær person, Mørkesyn

Sprog: Grønhedernes sprog

Styrke: 3

Beskrivelse: En ogre er en "stor" ork. De er de mest uintelligente af grønhederne, men også de stærkeste af dem. De har styrken til at kaste med kampesten og træstammer. Min højde 190 cm.

Orker:

Professioner: Bersærker, Krieger, Smed, Snigmorder, Købmand, Shaman, Urtekoger, Bonde, Kromand

Startevner: Bære person, Sejhed

Sprog: Grønhudernes sprog

Styrke: 1

Beskrivelse: Orkerne minder meget i størrelse om mennesker, men deres styrke er en del større. Sammen med gobliner lever de i små stammer ledet af en høvding, som oftes er en goblin, idet de er mere intelligente. Orker skal også være grønne i huden, men ikke males røde som goblinerne. Orker er ikke direkte dumme, men ret uintelligente og fungerer bedre som krigere der adlyder end stærk leder end selv som ledere.

Sort elver:

Professioner: Krieger, Smed, Snigmorder, Tyv, Heks, Købmand, Præst, Mager, Nekromantiker, Bonde, Kromand

Startevner: "Mørkesyn"

Sprog: Sortelver sprog

Styrke: 1

Beskrivelse: Lever i underverdenen og kommer frem fra deres huler, der kan findes i alle verdenshjørner. De er elvere som har fået deres sjæl gjort mørk en gang i tidernes morgen. Nu lever de i evig strid med elverne. Min højde 170cm. Man males sort på alt bart hud og man skal have sorte ører. Som mørkets væsner foretrækker de at gå i sort tøj.

Special racer

Dyb-Liljend:

Professioner: Handlende gruppen, Magi gruppen (Ikke Druider/Nekromantiker), Naturkyndige gruppen, Tyve gruppen (Ikke Snigmorder/Tyv)

Startevner: Ingen

Sprog: Dyb-Liljend sprog

Styrke: 1

Beskrivelse: Dyb-Liljend er en race i harmoni med sig selv, de kæmper for at det gode og smukke skal overleve. De er en mystisk race, hvor ingen rigtigt kender deres oprindelse, men de er ikke set før alliancekrigen. De har en naturlig charme og dette gør at de en gang om dagen kan benytte sig af evnen ”naturlig charme”. Der er dog den forskel at det kun tager 2 minutter at overbevise andre, ligesom formularen venskab, ellers fungerer det ligesom evnen naturlig charme. De kan til tider virke arrogante, fordi de ikke er så sociale med andre racer. De vil dog gerne i snak med andre folk for at overbevise dem om deres syn på ting. De har blå hud, går meget fint klædt og ynder at pynte sig med diverse smykker. De ser på deres smykker som værende et status symbol. Noget meget bemærkelsesværdige ved dem er, at de er født med en sten i panden. Stenens farve og størrelse kan variere efter køn, alder og status.

Speciel: Når man vælger fra Tyve gruppen kan man ikke vælge at blive uddannet som Tyv eller Snigmorder. Man kan derfor heller ikke vælge følgende evner: "Bonk", "Dirke låse", "Forfalske ting", "Giftkundskab", "Kastevåben", "Kvæle", "Lommetyveri", "To våben", "Tortur". De må heller ikke benytte sig af store våben (Stave undtaget). De har også åben for at købe barde evner uden de behøver at være barder.

Dæmon

Professioner: Alle

Startevner: Mørkesyn, Frygtløs

Sprog: Dæmon sprog

Styrke: Dæmonvogter 4, Dæmon 6, Ærkedæmon 8

Beskrivelse: Dæmoner findes i mange afskyninger. Dette skyldes at dæmoner normalt vælger at materialisere sig forskellige former. Der findes dog faktisk kun tre racer dæmoner.

Dæmonvogter, en dæmon som i kraft og evner ligner en magtfuld kriger. Disse dæmoner tjener ofte de mere magtfulde dæmoner som håndlangere og body guards.

Dæmon, en magtfuld dæmon, som har en række immuniteter over for magi eller våben. Disse dæmoner er ofte knap så intelligente og bruges ofte af magtfulde magere som deres ”allierede” til at kæmpe for sig.

Ærkedæmoner er den mest magtfulde dæmonrace. Disse magtfulde dæmoner viser sig sjældent blandt mennesker, med mindre de virkelig har behov for noget.

Valcon's højre hånd er en af disse dæmoner. De er så magtfulde at de kan lægge lande og kontinenter øde.

Specielt: Dæmonvagter: Starter som alle andre karakterer. De kan dog få enkelte specielle evner. Det er op til mestrene.
 Dæmon: Disse er de kendte søndags dæmoner. Starter udlært i en profession, og kan vælge forskellige immuniteter, det er op til mestrene.
 Ærkedæmoner: Som udgangspunkt er de præster for ALLE de onde guder på én gang, med start på 5 mana. Derudover må de vælge en anden profession. De får automatisk 5 præste-mana pr. gang. De stiger automatisk og gratis som præster. Den anden profession skal de selv betale EP for, dvs. hvis ærkedæmonen er troldmand vil vedkommende når han/hun er udlært have 30 troldmands mana og 25 præste mana.

Elunes skygge elver:

Professioner: Magi gruppen (Ikke shaman), Naturkyndige gruppen (Ikke Alkymist), Tyve gruppen (Kun Snigmorder og Barde), Krieger gruppen (Ikke Barbar/Bersærker)
Startevner: Mørkesyn
Sprog: Elver sprog og sortelver sprog
Styrke: 1

Beskrivelse: Skygge elverne er meget fascinerende med deres lilla hud. Deres hår kan være alle nuancer. De er meget troende og vælger derfor ofte at være præster eller præstinder. De favoriserer deres egen race frem for andre og opfører sig tit arrogante, men kan de se kvaliteter i en anden person vil man få en allieret for livstid. Deres livsanskuelse er meget ekstreme. De fleste er neutrale, men der findes også få rigtig gode og få rigtig onde. De gode vælger at gå efter posten som Paladin, mens de helt onde går efter Snigmorder eller lign.
 Deres race er forholdsvis ung, og de opstod under det store kaos som en mellemting mellem elvere og sortelvere. Som skygge elver skal man opfylde kravene for elveren, dog en min. højde på 160.

Speciel: De onde skygge elvere kan 2 gange dagligt kaste formularen amok (på en person, som skygge elveren peger på) De gode skygge elvere kan 2 gange dagligt kaste formularen nedlægge våben (på op til 3 personer som skygge elveren peger på) De neutrale skygge elvere kan 2 gange dagligt kaste Usynlighed. Alle skygge elvere kan derudover gemme sig i skygger 3 gange dagligt som hvis de havde evnen *blænde ind* dog må de ikke bevæge sig overhovedet, og dette skal gøres i en tydeligt naturlig aftegnede skygge. Om natten fungerer deres evne som en kopi af blænde ind. Under ingen omstændigheder må de bære våben i hænderne når de benytter sig af denne evne.

Menneske vampyr:

Professioner: Krieger, Nekromantiker
Start evner: Vampyr bid (Beskrevet i teksten)
Sprog: Menneske sprog
Styrke: 3

Beskrivelse: Menneske vampyren er neutral. Han har ingen holdninger til andre individer og hans eneste formål med sit evige liv er at tjene sin gud. Selvom vampyrens gud er

ond er vampyren det ikke. Han har ingen livsanskuelse og stræber ikke efter at få mange penge. Han kan godt have venner, da han er menneskelig af udseende (farve måden at bevæge sig på osv.). Han opfører sig til en hvis grad som et menneske. Menneske vampyren skal have blod hvert scenarie. Dette kan godt være fra et dyr, dog kræver det, at en fanger dyret (vampyren Kan ikke jage selv) og vampyren indtager blodet umiddelbart efter ellers virker det ikke. Vampyren kan godt vælge at tage blod fra et menneske, det kræver dog, at han bevæger sig stille ind på sit offer og sætter to fingre på siden af halsen af sit offer. Vampyren drikker 1 LP pr. 30 sek. dog vil en vampyr ikke kunne få sit offer på minus LP. LP'ene overføres og healer vampyrens sår. Først i kroppen så på arme og ben efter eget valg. Hvis der er ekstra LP tilovers overføres disse som midlertidige flydende LP. Ofret er passiviseret så længe vampyren drikker blodet. Ofret vil falde til jorden og ligge afkræftet i 5 min. Før denne kan rejse sig og bevæge sig (dog stadig omtumlet)

Minoatauer:

Professioner: Krieger
 Startevner: Ingen
 Sprog: Menneske sprog
 Styrke: 3

Beskrivelse: Er nogle af de stærkeste og mest brutale væsner, der lever i samfund. Den stærkeste blandt minoatauer er selvudnævnt som leder. Tugt er det højeste hos minoatauer, og de er næsten konstant på krigsstien. De er en mellemting mellem en mand og en tyr altså pels, horn, og bart hud males enten grå eller brun afhængigt pelsen. Minoatauer skal mindst være 185 cm høj og have en meget troværdig udklædning, med et par horn (laves ud af f. eks liggeunderlag, der er malet.)

Satyr:

Professioner: Barde
 Startevner: Ingen
 Sprog: Elver sprog
 Styrke: 1

Beskrivelse: Er skovens mystiske væsner, halvt mand og halvt ged. Overkroppen, hovedet og arme er menneskelige, mens underkrop og ben er ged. To små, sorte horn stikker frem fra deres pande. De er muntre og elsker at fornøje og more sig. Symbolet på naturens uansvarlige veje. En satyr har bar overkrop (det også tilladt at bruge en trøje eller T-shirt, der ligner hudfarve.) Hvis man vil spille Satyr får man et karakterark med evnerne udleveret af mestrene.

Trold:

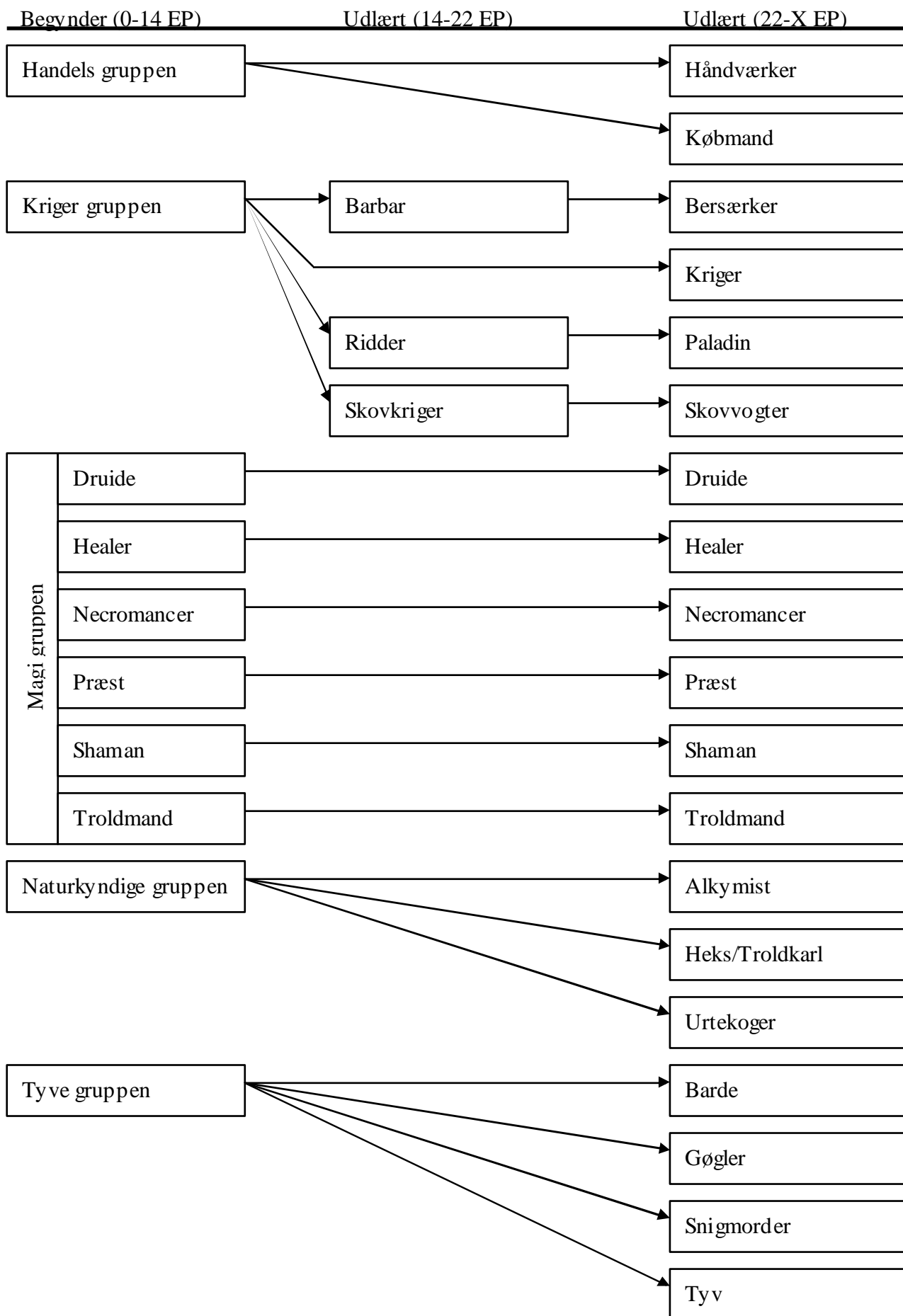
Professioner: Krieger
 Startevner: Bær person, Mørkesyn
 Sprog: Grønhudernes sprog
 Styrke: 4

- Beskrivelse:** Trolde færdes ikke meget med andre grønhudere, men foretrækker at leve for sig selv i en hule. De kan kun tale med få ord. Selvom de er meget blodtørstige, er de ikke dumdristige, og vil hellere flygte, for at tage kampen op på et bedre tidspunkt. De er ikke fjendtlige over for gobliner, orker og ogres, men arbejder til tider sammen (kræver tit en offer gave til trolden) Trolden har 10 flydende LP i stedet for de normale 1 på arme og ben og 2 i kroppen. Trolde styrke går langt over andre grønhudere og udmærker sig også i et ekstremt helbred og immunforsvar. Dette betyder regelteknisk at en trold regenererer ekstremt hurtigt. Normalt tager det en time pr. LP men i troldens tilfælde regenererer de 1 LP i minuttet. Undtagelse fra denne regel er hvis trolden yder noget fysisk hårdt, som f.eks. kamp, løber, fælde træer, slæbe sten osv. Regelteknisk betyder det at en trold faktisk KUN regenererer 1 LP i minuttet når den hviler eller går normalt. Hvis en trold får nådesstød 1, dvs. er på -1 i kroppen, så vil trolden i modsætning til andre væsner regenerere med de 1 LP i minuttet. For at stoppe en trolds regenerering skal hovedet skæres af eller trolden skal brændes.
- Specielt:** Nogle trold kan være immun mod ild og der i stedet skal bruges syre eller elektricitet.

Professioner

Professionerne er delt ind i 5 grupper, hvoraf det er de 4 der er interessante. I det følgende skal man se bort fra *Magi gruppen*. Når man skal vælge sig en profession kan man ved start kun vælge imellem en af de 4 hovedgrupper. Navnet på gruppen vil være din profession de først scenarier. Når du så har optjent i alt 22 EP (sker efter 5 scenarier), kan du kalde dig selv for udlært. En udlært karakter kan vælge en af de udlærte professioner som er inden under ens gruppe. Husk på man skal opfylde eventuelle krav for nogen af de udlærte professioner. På dette tidspunkt får man også adgang til et helt sæt nye evner, som er gældende for den udlærte karakter. For hver gang du optjener 10 EP ud over den udlærte periode, kan du vælge en ny udlært profession (stadig inden for samme gruppe) Kriegergruppen er dog speciel fordi man allerede med 14 EP kan vælge en udlært profession. Husk du kan IKKE avancere til en ny udlært profession uden en godkendelse fra karakter masterne. Derfor er det en god ide at snakke med masteren om hvad du vil uddannes til senere for det er ikke sikkert at den pågældende udlært profession er tilgængelig.

Eksempel: Anker Drukårs vil gerne være Paladin, så derfor vælger han kriegergruppen som sin profession. De første 3 scenarier er han altså Krieger af profession. Når de er gået vælger han så den udlærte profession Ridder. Han skal så være i denne profession de næste to scenarier for at optjene de ekstra EP så han kan blive Paladin. Så har han opnået det han gerne ville. Så spiller han 5 scenarier mere, så han optjener de 10 ekstra EP, så vil han gerne være Skovkrieger, dette kan han dog IKKE få lov til da han er Paladin og der står under krav at man skal gå i metal rustning, mens der står under Skovkriegeren at de IKKE må gå i metal rustninger. Derfor vælger han at være krieger, for at kunne købe kriegerens egenskaber billigere.



Handelsmand -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bue.....	3 EP
Bue og pile fremstilling.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalskning.....	2 EP
Førstehjælp	4 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	3 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	0 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk	2 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben.....	5 EP
Kendskab til magisk drik	3 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave & læse kort	2 EP
Lave mad	4 EP
Læse magi.....	4 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Rustning brug I.....	4 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Skjold	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	2 EP
Tidsforfølelse.....	0 EP
To våben.....	5 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	6 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	2 EP
Våbenbrug I.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Håndværker -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Magisk indsigt.....	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Permanent håndværk.....	8 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Købmand -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Handelskontakter	4 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Kriger -> 0-14 EP

Bonk.....	4 EP
Bue.....	2 EP
Bue & pile fremstilling.....	2 EP
Bær person.....	2 EP
Dirke låse.....	6 EP
Ekstra sejhed/udholdenhed....	4 EP
Fisker.....	2 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Forfalsketing.....	5 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	6 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk.....	4 EP
Jernstøber.....	4 EP
Jæger.....	2 EP
Kastevåben.....	3 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde.....	2 EP
Kvæle.....	4 EP
Lave mad.....	4 EP
Lave & læse kort.....	3 EP
Læse magi.....	6 EP
Læse & skrive.....	2 EP
Markbonde.....	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder.....	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Rustning brug I.....	2 EP
Savværksarbejder.....	4 EP
Sejhed.....	2 EP
Skjold.....	3 EP
Skovhugger.....	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger.....	4 EP
Tidsfønmelse.....	0 EP
To våben.....	3 EP
Tortur.....	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	2 EP
Urtekundskab.....	6 EP
Vedligeholde rustning.....	4 EP
Vedligeholde våben.....	4 EP
Vinbonde.....	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug I.....	(2) 0 EP
Våbenbrug II.....	2 EP

Barbar -> 14-22 EP

Bersærker gang I.....	3 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Rustningbrug II.....	6 EP
Visitering.....	4 EP

Bersærker -> 22-X EP

Bersærker gang II.....	6 EP
Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Overlegen fysisk.....	5 EP
Overlegent helbred.....	5 EP
Psyke point.....	4 EP
Våbenbrug III.....	8 EP

Kriger -> 14-22 EP

Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Kraftslag.....	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	5 EP
Overlegent helbred.....	5 EP
Rustningbrug II.....	4 EP
Visitering.....	4 EP

Kriger -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Mester bueskytte.....	8 EP
Våbenbrug III.....	8 EP
Psyke point.....	4 EP

Ridder -> 14-22 EP

Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	5 EP
Overlegent helbred.....	5 EP
Rustningbrug II.....	3 EP
Visitering.....	4 EP

Paladin -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Benytte Præste Magi.....	8 EP
Bortvise udøde.....	5 EP
Flere formularer.....	4 EP
Frygtløs.....	3 EP
Føle magi.....	2 EP
Mere mana.....	6 EP
Psyke point.....	4 EP

Skovkriger -> 14-22 EP

Kraftslag.....	6 EP
Rustningbrug II.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Vandre i naturen.....	4 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Visitering.....	4 EP

Skovvogter -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Mester bueskytte.....	5 EP
Overlegen fysisk.....	5 EP
Overlegent helbred.....	5 EP
Psyke point.....	4 EP
Skovkontrol.....	8 EP
Udvidet talemåte.....	4 EP

Druide -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsket ing.....	5 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gammel).....	4 EP
Historie (lokal).....	4 EP
Historie (magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave mad	4 EP
Lave & læse kort	3 EP
Læse magi.....	2 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Sjæle ro	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsforførmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	2 EP
Vandre i naturen	6 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Druide -> 22-X EP

Bortmane udøde I.....	2 EP
Bortmane udøde II	4 EP
Bortmane udøde III	6 EP
Bruge magiske skrifferuller.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Energi overførsel	4 EP
Føle magi	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mere mana	4 EP
Nær din Gud	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Profetiens gave	4 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Healer -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	3 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsketing.....	5 EP
Førstehjælp.....	(4) 0 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Hele alle sår ved berøring	8 EP
Hele forgift.ved berøring	3 EP
Hele sygdom ved berøring	3 EP
Hele sår ved berøring	(3) 0 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave mad	4 EP
Lave & læse kort	3 EP
Læse magi.....	2 EP
Læse & skrive	(2) 0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfornemmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	2 EP
Vinbonde	2 EP
Vur dere.....	4 EP

Healer -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Genskabe liv ved berøring	6 EP
Hele mana	4 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Portal viden	6 EP
Psyke point	4 EP
Renselse af kroppen	6 EP
Visitering.....	4 EP

Mager -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsketeing.....	5 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kendskab til magisk drik	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave & læse kort	3 EP
Lave mad	4 EP
Læse magi.....(2)	0 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Sjæle ro	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive magiske skriftruller ...	6 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfornemmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab	6 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Mager -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	2 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Energi overførsel	4 EP
Føle magi	2 EP
Føle magisk kraft I	2 EP
Kaste magi uden fragter	6 EP
Kaste magi uden ord	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mere mana	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Portal viden	6 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Nekromantiker -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsketing.....	5 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kendskab til magisk drik	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave & læse kort	3 EP
Lave mad	4 EP
Læse magi.....(2)	0 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Mørkesyn	0 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Sjæle ro	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive magiske skriftruller ...	6 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfornemmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab	6 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Nekromantiker -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	2 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Energi overførsel	4 EP
Frygtløs	2 EP
Føle magi	2 EP
Føle magisk kraft I.....	2 EP
Kaste magi uden fragter	6 EP
Kaste magi uden ord	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mere mana	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Portal viden	6 EP
Psyke point.....	4 EP
Visitering.....	4 EP

Præst -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	3 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsket ing.....	3 EP
Førstehjælp.....	3 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., magi, lokal).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave mad	4 EP
Lave & læse kort.....	3 EP
Læse magi.....	2 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Sjæle ro	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfornemmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	3 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP

Præst -> 22-X EP

Bortmane udøde I.....	2 EP
Bortmane udøde II	4 EP
Bortmane udøde III	6 EP
Bruge magiske skriffer.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Føle magisk kraft I	2 EP
Føle magisk kraft II.....	4 EP
Føle magisk kraft III	6 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mere mana	4 EP
Nær din Gud	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Profetiens gave	4 EP
Psykens styrke	4 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Shaman -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Forfalsket ing.....	5 EP
Førstehjælp.....	3 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	6 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben	5 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave mad	4 EP
Lave & læse kort.....	3 EP
Læse magi.....	2 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	4 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Sjæle ro	4 EP
Skovhugger	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfornemmelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	3 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Shaman -> 22-X EP

Bruge magisk skriftrulle	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Energi overførsel	4 EP
Føle magi	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mere mana	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Psykens styrke	4 EP
Psyke point	4 EP
Visitering.....	4 EP

Naturkyndig -> 0-22 EP

Bonk.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse	6 EP
Fisker	2 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Forfalske ting.....	5 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	6 EP
Giftkundskab.....	4 EP
Handel.....	3 EP
Hele sår ved berøring.....	6 EP
Historie (gammel).....	4 EP
Historie (lokal).....	4 EP
Historie (magi).....	4 EP
Håndværk	4 EP
Jernstøber	4 EP
Jæger	2 EP
Kastevåben.....	5 EP
Kendskab til magisk drik.....	2 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde	2 EP
Kvæle.....	6 EP
Lave & læse kort	3 EP
Læse magi.....	3 EP
Læse & skrive.....	0 EP
Markbonde	2 EP
Maskering.....	7 EP
Minearbejder	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	5 EP
Opdage maskering.....	6 EP
Savværksarbejder	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger	4 EP
Tidsfølelse.....	0 EP
Tortur	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	0 EP
Vinbonde	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Alkymist -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	4 EP
Brygge magiske drikke	4 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Visitering.....	4 EP
Psyke point	4 EP

Heks/Troldkarl -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Brygge magiske drikke	4 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Forbände.....	8 EP
Føle magi	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred	7 EP
Visitering.....	4 EP
Åndemaning.....	6 EP
Psyke point	4 EP

Urtekoger -> 22-X EP

Bruge magiske skriftruller.....	6 EP
Brygge magiske drikke.....	4 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Visitering.....	4 EP
Psyke point	4 EP

Tyv -> 0-22 EP

Bonk.....	2 EP
Bue.....	3 EP
Bue og pile fremstilling.....	4 EP
Bær person.....	4 EP
Dirke låse.....	3 EP
Fisker.....	2 EP
Forfalske ting.....	0 EP
Førstehjælp.....	4 EP
Gadeinformation.....	4 EP
Genkende forfalskning.....	4 EP
Giftkundskab.....	2 EP
Handel.....	3 EP
Historie (gl., lokal, magi).....	4 EP
Håndværk.....	4 EP
Jernstøber.....	4 EP
Jæger.....	2 EP
Kastevåben.....	2 EP
Kontakter.....	2 EP
Kvægbonde.....	2 EP
Kvæle.....	2 EP
Lave mad.....	4 EP
Lave & læse kort.....	3 EP
Lommetyveri.....	0 EP
Læse magi.....	6 EP
Læse & skrive.....	2 EP
Markbonde.....	2 EP
Maskering.....	4 EP
Minerarbejder.....	2 EP
Modstå tortur.....	5 EP
Nysgerrighed.....	2 EP
Opdage maskering.....	4 EP
Rustning brug I.....	4 EP
Savværksarbejder.....	4 EP
Sejhed.....	4 EP
Skovhugger.....	2 EP
Skrive sprog.....	2 EP
Sprog.....	2 EP
Stenhugger.....	4 EP
Tidsfønmelse.....	0 EP
To våben.....	5 EP
Tortur.....	4 EP
Tænd ild.....	0 EP
Udholdenhed.....	4 EP
Urtekundskab.....	6 EP
Vinbonde.....	2 EP
Vurdere.....	4 EP
Våbenbrug I.....	4 EP
Våbenbrug II.....	4 EP

Barde -> 22-X EP

Backstab.....	7 EP
Bruge magiske skrifter.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Modstå magi (sang/musik).....	6 EP
Naturlig charme.....	8 EP
Ophøje morale.....	5 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Tryllebinde.....	4 EP
Visitering.....	4 EP
Psyke point.....	4 EP

Gøgler -> 22-X EP

Backstab.....	7 EP
Bruge magiske skrifter.....	6 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Gøglerkunst.....	3 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Naturlig charme.....	8 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Visitering.....	4 EP
Psyke point.....	4 EP

Snigmorder -> 22-X EP

Backstab.....	2 EP
Bruge magiske skrifter.....	6 EP
Blænde ind.....	4 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Knivkamp.....	7 EP
Magtfuld kontakter.....	4 EP
Mester knivkaster.....	6 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Visitering.....	2 EP
Psyke point.....	4 EP

Tyv -> 22-X EP

Backstab.....	4 EP
Bruge magiske skrifter.....	6 EP
Blænde ind.....	4 EP
Ekstraordinær tortur.....	6 EP
Føle magi.....	2 EP
Knivkamp.....	7 EP
Magtfulde kontakter.....	4 EP
Mester lommetyv.....	4 EP
Opdage magiske fælder.....	5 EP
Overlegen fysisk.....	7 EP
Overlegent helbred.....	7 EP
Visitering.....	2 EP
Ødelægge magiske fælder.....	4 EP
Psyke point.....	4 EP

Handels gruppen

Racer: Alle på nær Ogre, Trolde
 Krav: Se under de udlærte professioner
 Startevner: Læse & Skrive, Handel
 Styrke: 0
 Tilgængeligt udstyr: Alle våben og rustninger

Beskrivelse: En handlende kan være en *købmand*, en handelsrejsende eller bare en almindelig *håndværker* (smed, tømrer, syerske osv.). Fælles for alle er at de lever af at sælge varer, enten de selv har lavet eller nogen som de har købt af andre. De er gode til at handle og ved som regel hvad værdien er, på mange ting.

Udlærte professioner:

Navn: **Håndværker (Syerske, smed, tømrer osv.)**
 Krav: En relevant bygning, med relevante værktøjer til det pågældende håndværk.

Beskrivelse: En håndværker handler med varer som vedkommende selv producerer. Det kan være en smed som producere våben, en tømrer som laver huse eller en syerske som syr tøj til andre. Som håndværker kan man ved at købe dennes specielle evner få adgang til at lave magiske ting. Ligeså snart man har købt evnen håndværk må man sælge de ting man producerer i selve spillet. Hvis råvarerne til produktet er offgame dyre er det tilladt at tage offgame penge for det, bare man også tager ingame penge for det, og spiller på handelssituationen.

Navn: **Købmand**
 Krav: En købmandsbutik

Beskrivelse: En købmand handler med varer enten som indehaver af en butik eller som rejsende, der opkøber og videresælger varer. Købmand varierer fra at være en lille småhandlende til den rige pengegriske handelsfyrste. Hvis man vælger at starte en butik er det i orden selv at medbringe nogle ting, som man kan sælge i butikken så længe det ikke er helbredende drikke, skriftruller, potioner osv. Hvis man er tvivl om hvad man må sælge så spørg en af mestrene.

Kriger gruppen

Racer:	Se under de udlærte professioner
Krav:	Se under de udlærte professioner
Startevner:	Våbenbrug I eller II
Styrke:	1
Tilgængeligt udstyr:	Se under de udlærte professioner

Beskrivelse: En *kriger* er en person som benytter sig af sit våben til at løse konflikter. Han er ikke bange for sit eget liv, men kaster sig i kamp med dødsforagt. Enhver kan få brug for beskyttelse eller på anden måde for brug for en person som kan trække våben i den rigtige situation.

Udlærte professioner ved 14 EP:

Navn:	<u>Barbar</u>
Racer:	Dværg, Goblin, Halvelever, Menneske, Ork
Krav:	Ingen
Tilgængeligt udstyr:	Alle former for våben og læder og skind rustninger

Beskrivelse: Barbaren er det tidlige stadie af bersærkeren. Han er en vild personlighed og det er som barbar, man lære styrken i den vilde kamp, og ruset som følge af kampen. Man udvikler et uhyggeligt temperament som gør at man "står let i tænding."

Navn:	<u>Kriger</u>
Racer:	Alle på nær Dyb-Liljend
Krav:	Ingen
Tilgængeligt udstyr:	Alle former for våben og udrustning

Beskrivelse: *Krigeren* er en mester med sit våben. Han stoler på sine evner som *kriger* og er den af professioner som føler sig bedst hjemme på slagmarken. En kriger kan være type som, med kolossal styrke svinger sit sværd i kampen, eller han/hun kan være den lille og hurtige type som bruger sin hurtighed og utrolige evner inden for våbenbrug til at nedkæmpe sine modstandere. Man kan se *krigere* som alt fra den brutale viking, der kæmper med hjælp fra sin vildskab til den noble ridder, som redder ungmøer fra dragens klør.

Navn:	<u>Ridder</u>
Racer:	Elver, Halvelver, Menneske
Krav:	Man skal være iført en form for metalrustning (man kan ikke nøjes med en plade på skulderen, det skal forestille en rustning)
Tilgængeligt udstyr:	Alle former for våben og udrustning dog ingen læderrustning (se ovenfor).

Beskrivelse: Ridderen er det tidlige stadie af en Paladin. På dette tidspunkt udvikler man sit kodeks. Man sværger at man vil hjælpe de svage og beskytte

andre mod verdens ondskab. Man vil måske allerede her søge om optagelse hos en præst for at begynde din træning til Paladin.

Navn: **Skovkriger**
 Racer: Elver, Halvelver, Menneske
 Krav: Ingen
 Tilgængeligt udstyr: Bue, alle former for et hånds våben og de må ikke bære metalrustning

Beskrivelse: *Skovkrigeren* er en naturelsker, som føler sig bedst hjemme under åben himmel. De er krigere, som lever i pagt med naturen og de er dygtige stifindere. *Skovkrigeren* lever i og beskytter naturen og de føler sig bedst hjemme sammen med andre naturelskere. *Skovkrigeren* er en vandringsmand og sin egen herre og har det svært ved at underlægge sig en hver form for civilisation.

Udlærte professioner ved 22 EP:

Navn: **Bersærker**
 Racer: Dværg, Goblin, Halvelever, Menneske, Ork
 Krav: Ingen
 Tilgængeligt udstyr: Alle former for våben og læder og skind rustninger

Beskrivelse: En *bersærker* kæmper som et vildt dyr, og får sin vildskab og sin styrke til at fremkomme som en svær modstander selv når han/hun er trængt op i en krog.

Navn: **Paladin**
 Racer: Elver, Halvelver, Menneske
 Krav: Man skal være iført en form for metalrustning (man kan ikke nøjes med en plade på skulderen, det skal forestille en rustning)
 Tilgængeligt udstyr: Alle former for våben og udrustning dog ingen læderrustning (se ovenfor).

Beskrivelse: *Paladinen* er en nobel og heltmodig ridder som er symbolet på alt hvad der er rigtigt og retfærdigt i verdenen. Som *Paladin* følger man et meget strengt æres kodeks. Som belønning for sin godhed, har godhedens gud Paheron skænket *Paladinen* evnen til at hele ved berøring (1 lp pr. time) ud over dette er de også immun over for en hver sygdom, magisk som ikke magisk. Grundet *Paladinens* godhed vil alle former for uddøde føle et stor ubehag i *Paladinens* nærhed (dette er dog udelukkende rollespilmæssigt og ikke at forveksle med bortmane uddøde). Da *Paladinen* følger et strengt kodeks, kan de også miste deres evner ved grov overtrædelse af kodekset (man mister først gaven immun over for sygdomme, og derefter den helende kraft) eller ved at man afsværger sin ed i et tempel. Man kan dog genvinde sine tabte evner ved at gøre utrolig gode handlinger. Da *Paladinen* ikke er interesseret i personlig rigdom, donere han sine penge væk til velgørende formål, hvis der ikke er sådanne formål, gemmer han dem til, der kommer velgørende formål

Navn:	<u>Skovvogter</u>
Racer:	Elver, Halvelver, Menneske
Krav:	Ingen
Tilgængeligt udstyr:	Bue, alle former for et hånds våben og de må ikke bære metalrustning
Beskrivelse:	Skovvogteren er skovens ædleste beskytter. En skovvogter leder sin del af en skov og vil til enhver tid have skovens og dets væseners bedste i tankerne. Vogteren kan evt. fungere som overhoved for en forsamling skovboere – druider, skovkrigere, urtekogere m.v. En nytilkommen skovvogter kan altid udfordre en allerede eksisterende skovvogter hvis han ønsker at overtage den anden vogters skov.

Magi gruppen

Du kan mane enhver til tavshed med et blik og filosofere over livets gåder i dagevis. Du har lært at undgå unødigt snak, at lytte til folk, samt at tænke før du taler.

Måske er du en magtbegærlig nekromantiker, en støvet gamling eller en ung bebrillet bogorm. Det ændrer dog ikke på det faktum, at det er dig, der kender universets mange gåder, gudernes veje eller naturens hemmeligheder

Lærling og udlært

En ny lærling starter med at få 10 mana-point. Hver gang en magibruger deltager i og overlever et helt scenarie, opnår han/hun endnu 5 mana-points. En lærling er fuldt uddannet efter at han/hun har opnået 30 mana-points (efter 5 hele scenarier). Inden for hver af de forskellige magibruger-klasser findes der yderligere inddelinger, der kan have både en spilmæssig og en regelteknisk betydning. Se opdelingen nedenfor (er du i tvivl så kontakt en mester).

Livs Magi (Mager)	Element Magi (Mager)	Sinds Magi (Mager)	Døds Magi (Mager / Nekromantiker)
Lærling 2EP	Lærling 2EP	Lærling 2EP	Lærling 2EP
Mager 3EP	Mager 3EP	Mager 3EP	Mager 3EP
Mester 4EP	Mester 4EP	Mester 4EP	Mester 4EP
Stormester 5EP	Stormester 5EP	Stormester 5EP	Stormester 5EP
Necromancer Magi (Nekromantiker)	Overjordisk Magi (Præster)	Natur Magi (Druider)	Kaos Magi (Shamaner)
Lærling 2EP	Novice 2EP	Lærling 2EP	Lærling 2EP
Mager 3EP	Præst 3EP	Druide 3EP	Shaman 3EP
Mester 4EP	Vocolan 4EP	Mester 4EP	Åndemaner 4EP
Stormester 5EP	Ypperstepræst 5EP	Ærkedruide 5EP	Åndemester 5EP

At genvinde brugt mana:

Det er uundgåeligt at en magibruger vil bruge mana-point i løbet af et scenarie, men de kan også genvinde mana-point ved at meditere. Det sker ved at magibrugeren skal sidde helt stille og meditere i min. 10 minutter - magibrugeren genvinder 1 mana-point per minut (Der er forskellige evner, der kan mindske meditations tiden!!! Se under evner). I denne tid er han/hun helt væk og kan ikke forsvare sig eller tale. I tilfælde af at en mediterende magibruger mister koncentrationen før de 10 minutter er gået, genvinder han/hun ingen mana-point, og må begynde forfra på sin meditation. For præstens vedkommende kan de også vælge i stedet at udføre et ritual til deres gud af mindst 5 minutters varighed. Dette har samme effekt som ved meditationen Man må meditere så længe det er nødvendigt, men der skal gå én time mellem hver meditation...

Der findes 3 måder hvorpå man kan nedsætte meditations-tiden. Det gælder evnen "sjæle ro", et tempel/bibliotek og/eller en læremester (lederen af biblioteket/templet er automatisk læremester). Tidsnedsættelsen ser ud på denne måde: 10 minutter (almindelig) – 8 minutter (med én af de 3 faktorer tilstede – eks. "sjæle ro") – 5 minutter (med to af de 3 faktorer tilstede – eks. "sjæle ro" og i et tempel) – 2 minutter (med alle 3 faktorer tilstede – eks. "sjæle ro", i et tempel og med en læremester).

Hvis en magibruger kommer ned på 0 mana-point, så vil denne dø skrigende på stedet. Det er nemlig ens mentale kraft man så har brugt op, og som vi alle ved; Hvis der ikke er noget der rører på sig i hovedet, så er man død !! (Hjernedødsriteriet). Dette vil altså sige, at hvis en mager er død fordi han/hun brugte alle sine mana-points, er det nytteløst at genoplive ham/hende, da personens sjæl er tilintetgjort!!

Alle der bruger magi

Formularer kastes med så meget bravur som muligt, da det får magibrugeren til at se ud af mere og er med til at bevare den ærefrygt, som de fleste ikke-magibrugere har overfor magi.

Ingen formular kan give bagslag på kasteren. F.eks. vil en mager, der kaster en håndfuld mel (søvn), samtidigt med at han/hun står i modvind og derfor rammes af sine egne ingredienser, ikke falde i søvn.

Alle der bruger magi skal udtale et eller flere "kommandoord" som i de fleste tilfælde er formularens navn. Det udtales sådan at de personer, der bliver ramt af formularen ved, hvad de rammes af. Dette/disse ord skal udtales både højt og tydelig. Det er altid sådan at en formular kræver at der udtales en række andre ord inden "kommandoordet" udtales. Dette kan være en bøn (præster og druider), en remse (shamaner) eller en række mystiske ord og tegn (magere, necromantikere)

Når der ved en formular står, at magibrugeren skal pege på sit offer, skal han/hun tydeligt kunne se vedkommende og den påvirkede person skal være inden for ca. 10 meters afstand fra magibrugeren. Både kaster og offer skal desuden være klar over, hvem formularen er rettet imod.

Visse formularer ("Stenhud", "missil beskyttelse", "mental beskyttelse" osv.) kræver et farvet bånd som ingrediens. Dette bånd bindes om den ene arm - under ingen omstændigheder må en magibruger bære mere end ét bånd per arm. En beskyttelses formular eller lignende kan kastes på en anden person, men det koster for magibrugeren dobbelt mana.

Magien

Al magi er inddelt i forskellige grene af magi. Hver gren af magi kan læres på forskellige niveauer. Hvert niveau giver adgang til nye og stærkere formularer. Præster har kun adgang til overjordisk-magi, Druider kun natur-magi og Shamaner kun kaos-magi. De får så til gengæld alle formularerne hver gang de stiger til et nyt niveau (Bemærk dog at præstene kun kan kaste de formularer, deres tro tillader.). Præster, Druider og Shamaner kan kun kaste magier på det stadie/niveau de er på og de kan ikke købe sig til højere niveauer før de er udlærte.

Magere har adgang til både livs, døds, element og sinds magi. De har kun adgang til en gren efter eget valg indtil de er udlært. Derefter får de adgang til yderligere 2 grene. Når de bliver Ærke Magere får de mulighed for at lære den sidste gren inden for magien (Ingen magibrugere har lov til at købe det sidste niveau inden for deres magi, medmindre de har 100 mana rent – dvs. uden "mere mana" og uden magiske items).

Magere skal selv finde de formularer de ønsker at lære på hvert niveau. Det koster ingen EP at lære formularerne, men man skal muligvis betale en anden mager for at få ham til at lære den videre. Formularer kan også læres i biblioteker og magi tårne. Hvis mageren har formularen på et scroll kan han/hun uden videre udføre den, dog er pergamentet så brugt og væk er muligheden for at nedskrive

den. Hvis mageren ønsker det, kan han skrive formularen fra en skriftrulle (som så forsvinder) eller en anden magers bog over i sin egen magibog. Det tager 15 minutter at lære en ny formular alene, 10 minutter hvis man sidder i et tårn/tempel eller hvis man har en læremester og 5 minutter hvis man både sidder i et tårn og har en læremester.

For Nekromantikeren gælder samme regler som for mager. De kan dog kun lære Necromancer Magi indtil de er udlærte. Derefter kan de også lære Døds Magi men IKKE Livs Magi, Element Magi eller Sinds Magi

Ens for alle magi-kastere er dog, at selv om man godt kan lære en formular uden at opfylde mana kravet, kan den ikke kastes før man når det dertil krævende mana antal. En mager kan altså godt overføre formularer til sin magibog, selvom han ikke er i stand til at kaste den endnu, hvis han har det krævede niveau inden for den magi-gren. Man kan aldrig lære formularer, medmindre man har lært det magi niveau (lærling, novice, etc.), som formularen kræver.

Gode råd når du spiller magibruger

- * Tal stille og velovervejet - det virker 10 gange stærkere end at råbe op i tide og utide.
- * Vent til andre har talt ud; så kan du pille deres argumenter fra hinanden.
- * Stil folk spørgsmål om dem selv: hvad føler du om..?, hvorfor det? Det får dig til at virke klog.
- * Sørg for, at din tale er myndig og har en klang af ældgammel visdom over sig
- * Find eventuelt en spændende livsfilosofi du kan leve efter og berette til værdige om.
- * Han/hun handel ikke uden god grund og når du han/hun handler, må du være stærk og autoritær.
- * Lær de håndtegn og ord der skal til!

Navn:	<u>Druide</u>
Racer:	Elver, Halvelver, Menneske
Krav:	Udklædning skal være i naturens farve eks: brun, grøn, grå osv.
Startevner:	Læse & skrive.
Tilgængeligt udstyr:	Stav
Styrke:	0

Beskrivelse: At spille druide kræver at man kan holde til at færdes lidt alene i spillet, da druider oftest er enspændere, der holder til i naturen. Deres vigtigste opgave er at beskytte naturen mod alle angreb og at opretholde den balance, de finder så smuk.. En druide tager sjældent stilling til direkte stridsspørgsmål og følger ingen bestemt gruppe. Er der flere druider, vil disse dog oftest samles i en druide-grove, hvor de står sammen om at beskytte og pleje skoven eller hvor de tager beslutninger om, hvad de skal involvere sig i eller ej. Som druide tapper man af de kræfter, der findes i naturen. Man er således ikke tilbeder af en bestemt gud, men da Serpha er naturens vogter vil de fleste sikkert tro på ham.

Druide – Groven

Når/hvis en druide tilhører en druide grove får han/hun visse fordele.

En druide grove ledes af en ærkedruide og er ikke mulig at finde for andre end druiderne selv. Man kan derfor ALDRIG gå ind i en druide grove eller vide hvor den befinder sig, medmindre

ærkedruiden/lederen af druide-groven giver tilladelse dertil. Selvom man er blevet ført til groven vil man stadig ikke kunne finde dertil på egen hånd. Druide-Groven har samme effekt på meditationstiden som et tempel og et bibliotek (tiden på meditation nedsættes!)

Navn: **Healer**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive, førstehjælp, hele sår ved berøring
 Tilgængeligt udstyr: Ingen.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Healeren* er en god person, som ønsker at hjælpe andre. De bærer kraften til at heale andre ved berøring. *Healeren* er immun overfor en hver sygdom, magisk som ikke magisk. Derfor kan man ofte se *healere* gå rundt i pest ramte områder og hjælpe folk. *Healere* har mange måder at hjælpe folk på, nogen vælger at laver hospitalet i byer hvor de tager penge for at hjælpe, andre går rundt og hjælper nødstedte, som de møder på deres vej.

Navn: **Mager**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Menneske, Sortelver
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive, Læse magi
 Tilgængeligt udstyr: Stav
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Magerens* evner høje intelligens og lang tids studie gør at han er velbevandret indenfor magien, derfor er mageren en god hjælp, hvis man søger hjælp eller viden omkring magien. I kampen er mageren en mægtig modstander med sine kraftfulde formularer.

Beskrivelse af faserne for magere

Lærling (10-25 mana)

Som nyopstartet mager starter man som lærling. En lærlings job er at bistå sin læremester med, hvad han har behov for. For sin hjælpsomhed vil læremesteren så lære lærlingen om magien. Som lærling er du den nederste i hierarkiet. Derfor står din læremester også til ansvar for, hvad du laver. Det kan godt lade sig gøre at studere magi uden læremester, men det er svært og de fleste magere vil forlange, at man som minimum bliver tilknyttet et bibliotek. Mange steder er der direkte dødsstraf for at være renegat, som man kalder en mager uden tilknytning til et tempel eller en anden læremester.

Regelteknisk kan du kun være lærling i én skole, som vil være din primære skole, og du kan ikke stige, før du har bestået din magerprøve.

Mager (30-45 mana)

Som mager er du udlært og fortjener en vis form for respekt. Du har bevist, at du kan kontrollere magiens kræfter og at du kan gøre det på en fornuftig måde. For at blive udlært skal man bestå magerprøven. Denne prøve taler magerne ikke om, men det er en prøve, hvor magerens kundskaber bliver testet og der undersøges om man er dygtig nok til at fortsætte som mager. Består man ikke denne prøve, kan man ikke studere videre før prøven er aflagt.

Regelteknisk har du nu mulighed for at købe dig op til 3. niveau dvs. mester i op til 3 skoler. Den sidste skole kan først købes når du har nået de 100 mana, det samme gør sig gældende med det 4. niveau (stormester) i en skole.

Speciel kun for sinds-skolen: Du får et psyke-point og hvis det er din primære skole får du 2 psyke-point (altså som primær sindsmager i alt 3 psyke-point. Som sekundær sindsmager 1 psyke-point)

Mester (50-95 mana)

Som mester er du en erfaren mager og fortjener respekt for din viden. Du mestrer dit speciale (din primære skole) og man vender sig til dig, når der skal løses specielle opgaver inden for dit speciale.

Speciel kun for sinds-skolen: Du får et psyke-point (altså som primær sindsmager i alt 4 psyke-point. Som sekundær sindsmager 2 psyke-point)

Stormester (100-xxx mana)

Som stormester er du en mægtig mager. Du har vist ved din ærkemager prøve, at du er værdig som værende mager inden for dit felt. Du er specialist i din primære skole plus du mestrer flere eller måske alle skoler på et højt niveau. Der skal udvises enorm respekt for din kunnen og man bør altid spørge dig til råds, når man bevæger sig ind på dit speciale felt. Du er sikkert også begyndt at interessere dig for dele af magien, dette kan f.eks. være planerne, runer, magiske ting, magiske væsner osv.

Regelteknisk har du nu muligheden for at lære den sidste skole ud af de 4 skoler.

Speciel kun for sinds-skolen: Du får 2 psyke-point (altså som primær sindsmager i alt 6 psyke-point. Som sekundær sindsmager 4 psyke-point)

























Ord og bevægelser

En mager er den mest teknisk vanskelige karakter at spille. Den person, der skal spille mageren skal nemlig sætte sig ind i tolv mystiske håndtegn og bevægelser, samtidig med at han/hun skal huske på formular- ingredienser og virkninger. Alt dette er ganske uoverskueligt for en lærling; men en person, der har lært de rette håndtegn og besværgelser er intet mindre end en magiens mester!

Hver formular er som sagt opbygget af håndtegn og dertil hørende mystiske ord. Når en troldmand skal kaste en formular må han/hun først gennemføre disse bevægelser og ord så tydeligt, at alle kan se, hvad han/hun er i færd med, før han/hun udtaler det endelige "kommandoord". Som nybegynder kan det derfor være næsten umuligt at fuldføre en formular på under 20 sekunder, dog giver dette desto mere respekt til den sande mester

Der findes i alt tolv magiske tegn med tilsvarende ord; - 4 element tegn (jord, ild, vand og luft)
- 4 energitegn (liv, død, gud, dæmon)
- 4 kontroltegn (trække, give, tanke og magi).

- Håndtegn -

		Ild Ord: Pyros
		Vand Ord: Aqua
		Jord Ord: Humus
		Luft Ord: Arius
		Liv - hånden trækkes væk fra kroppen Ord: Vita
		Død/Stoppe - hånden føres skråt opad væk fra kroppen Ord: Morbis
		Trække - hånden føres ind mod kroppen Ord: Trans
		Give - hånden føres væk fra kroppen Ord: Presentis
		Dæmon Ord: Deamon
		Gud - hånden holdes åben & vandret Ord: Deo
		Tanke Ord: Mentalis
		Magi Ord: Magus

Akademiet

Udenfor byen ligger magerakademiet, en magisk bygning, hvor området's magi-laug har sit hovedsæde. Akademiet er samlingsstedet for alle Anduien's magere. Det er her de mødes for at fordybe sig i magiens forunderlige verden. Stedet hvor de kan studere i fred og lære nye ting fra laugets andre magere.

Lauget blev oprettet af ærkemageren Therion Daremyth, som forsvandt under den store alliancekrig. Den daglige drift og vedligeholdelse af tårnet bliver udført af stedets magiske tjenere.

Magilauget står også for den endelige prøve der skal vise om en magerlærling er klar til at forlade sin mester og begive sig ud på egen hånd.

Man skal være udlært mager for at kunne søge om optagelse i laugets ledelse så tage stilling om vedkommende er værdig til at blive optaget, for det er ikke bare noget man bliver. Det er noget man skal gøre sig fortjent til.

Fordele

- Hvis man studerer i akademiet, får man nedsat den tid det tager at lære nye formularer. Dvs. det tager kun 8 min. at lære nye formularer. Tårnet har også alle formularerne i spillet.
- +10 mana når man kæmper for at forsvare akademiet.
- Ny evne til at teleportere sig ind og ud af akademiet (Ingen mana krav).
- Mulighed for tilflugt i akademiet, som er beskyttet af tids-stop overfor alle som ikke er medlemmer. Da akademiet er rejst ved magi på magisk jord, er det beskyttet, så det heller ikke kan ødelægges.

Ordensreglement.

En enkelt regel som alle skal indordne sig under er at da akademiet kun interesserer sig for magi er det tilladt for alle racer at være medlem. Når man opholder sig i akademiet, er man hverken elver, menneske, sortelver eller andet. Man er der som mager og kun mager. Så to racer som normalt er dødsfjender må lære at acceptere hinandens tilstedeværelse så længe, de opholder sig i akademiet. Hvad de så fortager sig uden for akademiet er helt deres egen sag.

Akademiet er altså et sted, hvor man kommer og fordyber sig i magiens mange nuancer. Kampe inden for akademiets mure er derfor strengt forbudt. En overtrædelse af denne regel vil medføre dødsstraf, som vil blive udført på stedet af akademiets usynlige tjenere.

Navn: **Nekromantiker**
 Racer: Sortelver, Halvelver, Menneske.
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive, Læse magi, Mørkesyn
 Tilgængeligt udstyr: Stav
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Nekromantikerens* høje intelligens og lang tids studie inden for magien gør ham/hende til en kraftfuld allieret. Men man skal dog aldrig stole for meget på en *Nekromantiker* da de som regel kun gør hvad det gavner dem mest, uden medfølelse for deres omgivelser.

Specielt: En *Nekromantiker* starter med evnen ”Mørkesyn” uanset race og kan senere købe evnen Frygtløs. *Nekromantiker* kan kun lære Necromancer Magi indtil han/hun er udlært. Derefter kan han/hun også lære Døds Magi men kan IKKE lære Livs Magi, Element Magi eller Sinds Magi. Nekromantikerer er en specialist mager og derfor gælder reglerne for mager og så for nekromantikerer, læs mere under mageren.

Navn: **Paheron præst**
 Racer: Dværg, Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Paherons præste* er godheden selv. De prøver på at bevare det gode i hverdagen. De kæmper en indædt kamp mod det onde i tilværelsen og deres værste fjender er udøde og anden lign. ondskab.

Navn: **Cinolina præst**
 Racer: Dværg, Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: Cinolina præster er meget tilgivende. De står for kærlighed og tilgivelse og vil til enhver tid hjælpe enhver i nød ligegyldig race eller profession. Cinolina præstinder prædiker lighed og forståelse mellem de forskellige racer og der er derfor stor åbenhed for hvem der kan være Cinolina præst. En Cinolina præst ser aldrig ufred og krig som en mulighed og vil hellere selv ofre livet for freden end at lade ufreden herske. De er af natur en anelse naive og blødhjertede, men de forstår også at verden ikke blot er rosenrød.

Navn: **Anthas præst**
 Racer: Dværg, Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Ingen

Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Anthas præster* står for retfærdighed og mod. De kæmper for retfærdighed, og tit og ofte er de tilknyttet en orden, som kæmper i retfærdighedens navn. Herudover prøver de at straffe alle uretfærdige gerninger i verden. Disse *præste* prøver også på at skabe mod blandt deres tilhængere. *Anthas præste* vil til enhver tid støtte krigere som kæmper for retfærdigheden.

Navn: **Valkon præst**
 Racer: Dværg, Halvelver, Halving, Menneske, Sortelver.
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Valkon præster* er onde dybt ind i deres sjæl. Disse præste bruger deres evner til at få mest mulig magt i verden, og de afskyer intet middel for at komme til tops. *Valkon præste* ser andre som værktøjer og brugbare materialer til deres uhyggelige ritualer og har ingen skrupler med at lave selv børn om til zombie hvis det passer dem.

Navn: **Zalmonia præst**
 Racer: Dværg, Halvelver, Halving, Menneske, Sortelver.
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Zalmonia præster* står for frygt og løgne. Disse *præster* er ærefulde, modige og skaber frygt hvor de end færdes. Deres store mål i livet er at få så meget magt som muligt ved hjælp af krig, kamp og taktik og på denne måde opnå *Zalmonias* gunst. *Zalmonia præster* er meget fokuseret på at ære guden ligegyldigt hvad og kan let kæmpe for en tilsyneladende tabt sag.

Navn: **Terin præst**
 Racer: Dværg, Dyb-Liljend, Halvelver, Halving, Menneske, Sortelver.
 Krav: Ingen
 Startevner: Læse & skrive.
 Tilgængeligt udstyr: Ingen våben eller rustninger.
 Styrke: 0

Beskrivelse: *Terin præster* holder sig i det skjulte. Ligesom tyve elsker de at stjæle og bruger deres kræfter på tyveri og bedrageri. De elsker at lave skumle planer med andre, og de prøver altid på at snyde modparten, og selv

tilegne sig skatten/juvelen eller andet kostbart. De har tit en finger med i spillet når der er krig, hvor de prøver på at få mest ud af at sælge oplysninger til begge sider.

At spille præst kan være lige så krævende som at spille mager, da en præst skal være meget dygtig med ord. Man skal for at spille overbevisende have sat sig ind i ”gudelegenderne”. Man behøver ikke at have den nøjagtig samme forestilling som der fremgår af fortællingerne for mange gange skaber det bedre og federe spil at spille præsten på en lidt anderledes måde. Husk på at der for hver person findes en ny overbevisning og en ny måde at tro på. Præsten vil desuden bruge megen tid på at tale og diskutere i stedet for direkte at handle. Det er bedst hvis man allerede inden man spiller præsten har dannet sig en ide om hvad karakteren helt præcist tror på. Stil dig selv spørgsmål som Hvorfor har jeg valgt at blive præst?, hvordan ser jeg på andre trosretninger og på ikke troende? Hvad er min indstilling til slaver, til mord, til forræderi, til naturen osv. På denne måde kan man danne sig en bedre ide om sin karakter og om sin rolle som præst.

Beskrivelse af faserne for præster:

Acolyt

En acolyt har ingen magiske kundskaber, men har søgt til et tempel for at tjene en Gud eller for at tjene en præst. Ofte findes acolytter sammen med præster af rang, hvor de hjælper præsterne med at helbrede eller på anden måde gå til hånd. Som udgangspunkt kan enhver, der ønsker det, blive tilknyttet et tempel, hvis templet ønsker deres hjælp.

Novice (fra 10- 25 mana):

En novice er en elev i de guddommelige kræfter, der spiller ind i verdenen. Novicen skal være nysgerrig og hungre efter viden og visdom som hans/hendes lærermester giver. Novicen får ikke lov til at udføre større opgaver på egen hånd, og sjældent ses en novice gå rundt uden sin lærermester eller andre novicer. Selv om en novice kan hungre efter at få lov til at gå på egne ben vil lærermesteren altid holde denne tilbage indtil novicerne er klar til de udfordringer, der venter dem. En novice tilbeder alle 6 guder og skal gennem sin tid som værende novice beslutte, hvilken gud novicen vil vie sit liv til, når valget kommer.

Præst (fra 30 – 45 mana)

Som præst er man blevet anerkendt af sin lærermester og man skal aflægge en ed til den gud, som man nu har besluttet sig for at tjene. Eden besejler valget og kan ikke brydes. De højere rangerende præster tager nu præsten med i deres diskussioner og lytter til ham/hende for at afgøre, hvor meget visdom denne besidder. Præsten er nu underlagt sit tempel, men kan også vælge at gå egne ben.

Alle præster får som udlærte 1 psyke-point

Specielt: Når man bliver udlært som Terin eller Cinolina præst får man 2 ekstra psyke-point gratis.

Vocolan (50 - 95 mana)

Som Vocolan kan man klare sig selv og begynde at arbejde på sine egne mål i troen. Præsten har nu nået et stadie videre og har så at sige forladt reden. Vocolanen tager ofte ud for at forkynde sin Guds budskab og er i stand til at træffe endegyldige beslutninger, som lærermesteren ikke kan gøre noget ved. Præsten kan nu bevæge sig frit og står kun til ansvar overfor sin gud. En vocolan har tilegnet sig nok visdom og viden om guderne til at kunne stå på egen fod og træffe de beslutninger der er bedst for sin gud. En vocolan er tæt på sin gud, men mangler stadigvæk at tilegne sig viden

om sin gud, så de kan være et dog er en vocolan et mægtigt instrument for guderne og skal derfor behandles med respekt.

Alle præster får som vocolan 1 psykepoint. (altså i alt har man 2 psykepoint, medmindre man er Terin eller Cinolina præst, som har 4 psyke-point)

Ypperstepræst (fra 100 - XXX mana):

Når en præst kan sætte sig ind i sin guds tankegang og kan skaffe sig indsigt i sin guds vilje får denne præst ærestitlen ypperstepræst. Ypperstepræsten besidder gerne en ekstra visdom eller en magt der giver indsigt og forståelse for de troende og for sin gud. De beskæftiger sig ofte med meget dybe og indsigtsfulde problemer eller opgaver og kan være så dybt begravet i Gudernes vilje at de ikke ænser omverdenen. Den højeste titel en præst kan tilegne sig er ypperstepræst. En ypperstepræst er den viseste i præstehierarkiet. Når en præst bliver ypperstepræst, vokser dennes status enormt og selv guderne sætter de få udvalgte ypperstepræster særdeles højt.

Alle præster får som ypperstepræster 2 psykepoint. (altså i alt har man 4 psykepoint, medmindre man er Terin eller Cinolina præst, som har 6 psyke-point)

Templet

Nær indgangsporten til Nystad ligger byens tempel. Det er simpelt bygget af sten og træ, men nydelig og velholdt. Templet er indviet af ærkedæmonen Asmodeus og præstinden Yllana Tellerion i alle gudernes navne. Lederen af templet er den højst rangerende præst i området. I templet holder lærlinge af forskellige overbevisninger til og man kan derfor opsøge den præst af den tro man ønsker. Når præsterne er udlærte kan de selv vælge at blive i templet eller søge at finde deres egen vej.

Templet er altid åbent for de der søger gudernes hjælp og præsterne vil altid stå til rådighed hvis ikke mere alvorlige ting finder sted. Templet tager ikke betaling for deres gerninger, men tager altid gerne imod beløb til opretholdelse af templet.

Enhver præst får nogle fordele og ulemper ved at tilhøre templet

Ulemper.

- Præsterne skal tjene den øverste leder i templet, medmindre det der bedes om strider imod deres guds ønsker.
- Præsterne må ikke krige åbenlyst og forsøge at slå hinanden ihjel direkte.
- Præsterne kan ikke tilhøre templet og samtidig gå deres egne veje – de skal stå til rådighed for templet og de der kommer dertil.

Fordele.

- +2 på kroppen i templet og i en radius af 5 skridt omkring templet
- Præster kan heale til ½ mana (1 manapoint)
- Præster kan genoplive til ½ mana pris
- Hvis en død præst ligger i templet vil han/hun genoplives efter 10 min

Specielle krav til Præster.

Alle udlærte præster skal afholde et ritual for sin gud hvert scenarie. Alle novicer skal deltage i et ritual hvert scenarie.

Navn:	<u>Shaman</u>
Racer:	Dyb-Liljend, Goblin, Ork, Menneske
Krav:	Ingen
Startevner:	Læse & skrive.
Tilgængeligt udstyr:	Stav
Styrke:	0
Beskrivelse:	En <i>shaman</i> har evnen til at påkalde sig naturens ånder. <i>Shamanen</i> frem siger en remse når han tilkalder åndernes kræfter.

Naturkyndig gruppen

Racer: Se under de udlærte professioner
 Krav: Se under de udlærte professioner
 Startevner: Læse & skrive, Urtekundskab
 Tilgængeligt udstyr: Stav
 Styrke: 0

Beskrivelse: En *naturkyndig* er en person, som har forstand på planter, bark, og på at udvinde væsker fra dem. De har forstand på at hjælpe, helbrede eller skade andre ved at blande medikamenter og benytte dem på den rigtige måde. En *naturkyndig* kan være alt fra den gamle kone som hjælper andre med deres gift til Alkymisten som blander vidundermidler af væsker og proklamere at de kan kurere alt.

Udlærte professioner:

Navn: **Alkymist**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske, Sortelver
 Krav: Ingen
 Tilgængeligt udstyr: Stav

Beskrivelse: *Alkymisten* er den person, der køber flagermusvinger og knuste rotte kranier, som han opblander med en ildelugtende grøn væske. Derefter tilsætter han smag og duft, og sekundet efter påstår han at denne drik kan fjerne dine smerter. Når du drikker den, bliver du måske usynlig i stedet eller der begynder at vokse blommer ud af dine ærmer. Disse personer laver mystiske og mærkelige ting, men man må dog også indrømme at de er ret nyttige til tider.

Navn: **Heks/troldkarl**
 Racer: Dyb-Liljend, Halvelver, Menneske, Sortelver
 Krav: En sort gryde
 Tilgængeligt udstyr: Stav

Beskrivelse: De fleste har næppe lyst til at komme i vejen for en *heks/troldkarl*, da de besidder mystiske kræfter og kender til gamle ritualer, der kan kalde forbandelser ned over folk. *Hekse/troldkarle* fortrækker oftest at leve alene, da de er næsten hjælpeløse i kamp og kun i nødstilfælde bruger deres stav i kamp.

Navn: **Urtekoger**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske, Ork
 Krav: Ingen
 Tilgængeligt udstyr: Stav

Beskrivelse: På grund af sin viden om menneskets anatomi og om urters effekt på denne er *urtekogerer* nogle af de bedste til brygning og brug af magiske

drikke. Deres drikke er lavet ud af plante væsker og andet godt fundet i skoven.

Tyve gruppen

Racer: Se under de udlærte professioner
 Krav: Se under de udlærte professioner
 Startevner: Forfalske ting, Lommetyveri
 Tilgængeligt udstyr: Kortvåben, Bue, Læder og skind rustninger
 Styrke: 0

Beskrivelse: Disse mennesker lever deres liv på kanten af loven, de tjener penge på at snyde folk. Nogen er dygtige barder, som med deres fortryllende musik, får fat i folks penge, andre stjæler dem, og der er også nogen blandt dem som lever af at stjæle for andre.

Udlærte professioner:

Navn: **Barde**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Spille på instrument og/eller synge

Beskrivelse: *Barden* er kendt for at tjene penge på at underholde andre. Hvis fremtiden står i kampens tegn bliver *barden* ofte betragtet, som en nyttig makker, at have på sin side.

Navn: **Gøgler**
 Racer: Dyb-Liljend, Elver, Halvelver, Halving, Menneske
 Krav: Optræde eks: Jonglere, Trylle, Gå på hænder osv.

Beskrivelse: *Gøgleren* hører hjemme i enhver by med en smule respekt for sig selv. De gør hverdagen lidt lysere for den hårdt arbejdende befolkning og de udmattede eventyrer. Det dog kun tåber der stoler blindt på enhver *gøgler*, da rygten siger at nogle *gøgler* har været så udspekulerede at de har slået sig sammen med en tyv (men hvem ved).

Navn: **Snigmorder**
 Racer: Goblin, Halvelver, Menneske, Sortelver
 Krav: Ingen

Beskrivelse: Født med behændighed som en kat er *snigmordere* de perfekte personer til at udfører yderst krævende opgaver. Skulle nogen have en rig onkel, som skal fjernes, kan det være en god ide at hyre en skrupelløs *snigmorder*.

Navn: **Tyv**
 Racer: Dværg, Goblin, Halvelver, Halving, Menneske, Sortelver
 Krav: Ingen

Beskrivelse: Et øjeblikks uopmærksomhed kan koste dig din pung, hvis der er en *tyv* som har spillet dig et pus. Så derfor er det bedst at sikre ting med lås.

Specialprofessioner

Navn:	<u>Dæmonridder</u>
Racer:	Dæmon
Krav:	Ingen
Startevner:	Våbenbrug I eller II + Rustningsbrug I
Tilgængeligt udstyr:	Alle rustning og alle våben.
Beskrivelse:	Dæmonridderen er en slags anti-paladin. De fungerer oftest som dæmoner eller ærkedæmoners hjælpere.
Specielt:	De kan købe evner som værende kriger eller paladin, dog får de ikke de specielle evner, som er beskrevet i paladinens baggrund, men de har adgang til alle paladinens øvrige evner.

Evnerne

Der er 3 evner som er gratis for alle spillere og det er, Svømme: Man kan krydse vandløb og søer, Tidsfornemmelse: man kan se hvilket tidspunkt det er på dagen, Tænd ild: man kan tænde en fakkel, et bål eller andet brændbart.

Disse evner kan vælges fra starten eller vælges midt i spillet. Evnerne er gratis lige meget, hvornår man vælger at få dem. Der skal dog stadig spilles på lærings processen. Disse evner skal vælges med en grund, dvs. du skal have en grund til at vælge de gratis evner. En ork f.eks. har igen grund til at lære tidsfornemmelse og hvis ikke orken er blevet smidt i vandet som lille, er der nok heller ikke stor chance for at orken har gidet at bruge tid på at lære at svømme.

Bonk

(Tyve gruppen: 2 EP – Andre: 4 EP)

Denne evne har næsten samme fremgangsmåde som "backstab". Man sniger sig ind på offeret og lægger sin bonkkølle på offerets nakke og siger "bonk", derved slår man offeret bevidstløs. Personer med godkendte hjelme kan ikke bonkes. En bonket person er bevidstløs i 10 minutter. Personen kan ikke huske, hvem der har bonket dem. Dette kan kun gøres med godkendte bonkkøller!

Bue

(Elver/skovelver startevne – Krieger gruppen: 2 EP – Andre: 3 EP)

Evnen til at bruge bue eller armbrøst. En pil giver 1 i skade på den kropsdel den rammer. Rustning tæller med her!. Med denne evne kan man også lave baghold. Baghold sker ved at en skytte sigter i 15 sekunder på sit offer og derefter rammer personen mens han råber "baghold". Offeret mister så alle LP i den rampe legemsdel. Evnen kan ikke bruges i en kampsituation, men kan bruges til at starte en kamp med. Bagholdet vil straks være annulleret, hvis offeret ser personen, som vil lave baghold. Opdages et baghold skal man begynde forfra med at sigte, hvis offeret ser væk og personen stadig ønsker at lave baghold.

Bue & pile fremstilling

(Krieger gruppen: 2 EP – Andre: 4 EP)

Med denne evne kan man i spillet fremstille buer og pile.

Bær person

(Ork/Trold/Ogre startevne – Krieger gruppen 2 EP – Shaman/Healer/Præst 3 EP – Andre 4 EP)

Evnen til at bære en person bruges ved at lægge sin højre hånd på en bevidstløs, død eller sovende person og sige "jeg bærer dig". Den bårne person skal følge efter sin bærer i tykt og tyndt (så længe denne holder sin hånd på den bårnes skulder). Man kan ikke løbe, mens man bærer folk og man kan kun bære én person ad gangen. Man kan ikke kæmpe, mens man bærer en person. To personer med "bære person" evnen, der arbejder sammen kan godt løbe, mens de bruger deres evne.

Bemærkninger: Denne evne kan ikke vælges af Halvinger, og Gobliner

Dirke låse

(Tyv gruppen: 3 EP – Andre: 6 EP).

Denne evne giver mulighed for at dirke nogle former for låse op. Normalvis vil der ligge en seddel ved låsen, som beskriver, hvor lang tid det vil tage at dirke den op og om der er fælder på den. Hvis der ikke er sådan en seddel på låsen, vil det tage 1 minut at åbne den. Låse dirkes ved at lægge begge hænder på den i den tid, det tager at dirke den.

Ekstra sejhed/udholdenhed

(Kriger gruppen: 4 EP) – kræver evnerne ”sejhed” & ”udholdenhed”

Når man vælger denne evne, skal man vælge mellem sejhed, udholdenhed. Den fungerer ligesom sejhed/udholdenhed (se ved de andre evner) med den forskel at man kan købe denne evne uendeligt. Der er altså ikke noget maks. for hvor mange gange evnen kan købes. Har du en karakter med flydende livspoint, så kan du kun købe sejheds delen, så du ligger 1 LP til din flydende LP hver gang.

Fisker

(Alle: 2 EP – kræver en fiskestang/fiskenet)

Med denne evne kan du en gang pr. scenarie fange én fisk (2 gange til 24 timers). Denne fisk kan du spise og den vil så være det måltid du behøver hvert scenarie. Denne evne kan købes flere gange, så man kan fange flere fisk pr. scenarie. Det tager 20 min. at fange en fisk, lige meget hvor mange gange man har købt evnen. Hvis man bruger fiskenet, behøver man ikke at være ved nettet, dog tager det 1 time før du har fanget noget, og folk kan ødelægge dit net.

Forfalske ting

(Tyv gruppen startevne – Handels gruppen: 2 EP – Andre: 5 EP)

Denne evne gør, at man kan forfalske kort, breve og lign. ikke magiske ting. Det betyder, at man kan forfalske et dokument eller lign. (hvis man kan læse & skrive) Naturligvis vil de ting man forfalsker ikke have den mindste effekt i spillet, men man kan bruge den til fx at tjene penge på, eller give andre folk problemer på halsen.

Førstehjælp

(Healer startevne – Elver: 2 EP – Shaman/Præst: 3 EP – Andre: 4 EP).

Denne bruges til at helbrede (ét livspoint), ved at man lægger en forbindelse på kropsdelen (i form af et stykke stof). Bemærk at sårene skal være nyligt påførte (helbredes lige efter en kamp), samt at der kun kan lægges en forbindelse per kropsdel. Hvis personen som man vil forbinde har mistet alle sine LP på kroppen, kan man ikke redde ham med førstehjælp (men man kan godt på arme og ben).

Gadeinformation

(Alle: 4 EP)

Med denne evne ved man, hvem man skal kontakte på gadeplan, hvis man skal indhente oplysninger. Rent spilteknisk fungerer det på den måde, at man spørger en mester om man kan finde ud et svar på ens spørgsmål og hvordan man gør det. Masteren vil så sige hvad svaret er eller en del af svaret. Husk på at informationer fundet på denne måde ikke altid er rigtige.

Genkende forfalskning

(Handels gruppen: 3 EP – Tyve gruppen/Magi gruppen: 4 EP – Andre: 6 EP)

Denne evne gør at du kan bestemme, om en ting er en forfalskning, hvis du får tid til at studere den. Det vil tage dig 30 sekunder at studere genstanden og du vil derefter vide om den er forfalsket eller ægte. Du får at vide af en master hvordan du genkender en forfalsket genstand.

Bemærkninger: denne evne kan ikke vælges af Orker, Gobliner, Ogres, Trolde

Giftkundskab

(Tyve gruppen 2 EP – Naturkyndige gruppen: 4 EP – Sortelvere: 5 EP – Andre: 6 EP)

Karakteren kender forskellige gifte, der kan skade eller svække folk. Dvs. at man får udleveret en liste over gifte, når man vælger evnen. På denne liste står priserne for de enkelte gifte, herefter kan man købe de forskellige gifte for EP. Ved brug af gift på våben skal våbnet ramme og skade vedkommende for at giften kan have en effekt. Giften bliver tørret af i vedkommende så giften er brugt, selvom den ikke har effekt.

Denne evne må ikke vælges af Halvinger, Elvere

Handel

(Handels gruppen startevne – Alle andre: 3 EP)

Denne evne giver en person evnen til at handle med handelskort ved en handelspost. Hvis man vil handle uden denne evne, kan det kun ske ved at man handler med andre spillere ingame. Altså hvis man ikke har evnen handel kan man IKKE sælge vare til en handelspost, man kan dog stadig købe ting ved en handelspost, men hvis man køber et handelskort ved handelsposten er prisen for handelskortet dyrere. En anden forskel er, at en med denne evne kan bære to handelskort af gangen hvorimod en person uden evnen "handel" kun kan bære ét handelskort

Hele alle sår ved berøring

(Healer: 8 EP) – kræver evnen "Hele sår ved berøring"

Med denne evne kan healeren helbrede en krop total. Alle sår, gifte og sygdomme vil forsvinde ud af kroppen på den helbredte. Denne evne kan bruges én gang hver halv time.

Evnen har naturligvis ingen indflydelse på formularer af nogen art (medmindre det er sygdom eller gifte spredt ved hjælp af magi) Den virker altså ikke som ophæve magi formular. Evnen kan købes flere gange.

Hele forgiftning ved berøring

(Healer: 3 EP)

Med denne evne kan karakteren fjerne en hvilken som helst gift fra én persons krop. Dette kan gøres én gang hver kvarter. Hver gang karakteren køber denne evne, kan han/hun hele forgiftning én gang mere hver kvarter. Det tager 1 minut at hele forgiftninger med denne evne. Evnen kan købes flere gange.

Hele sygdom ved berøring

(Healer: 3 EP)

Med denne evne kan karakteren fjerne en hvilken som helst sygdom fra én persons krop. Dette kan gøres én gang hver kvarter. Hver gang karakteren køber denne evne, kan han/hun hele sygdomme én gang mere hver kvarter. Evnen gælder også ved råddenskab. Det tager 2 minutter at hele en sygdom med denne evne. Evnen kan købes flere gange.

Hele sår ved berøring

(Healer startevne (3 EP) – Naturkyndige gruppen: 6 EP)

Med denne evne kan spilleren helbrede fuldt antal livs-point på den berørte legemsdel på en såret karakter. Dette kan gøres én gang hver kvarter. Hver gang karakteren køber denne evne, kan han/hun heale én gang mere hver kvarter. Evnen kan købes flere gange.

Historie – (gammel)

(Alle: 4 EP)

Med denne evne har man informationer om gammel historie eller har adgang til bøger, hvor informationerne står optegnet. Spilteknisk foregår det på den måde at man spørger en mester hvilke oplysninger man kan finde om et specifikt emne.

Historie – (lokal)

(Alle: 4 EP)

Med denne evne har man informationer om lokal historie eller har adgang til bøger, hvor informationerne står optegnet. Spilteknisk foregår det på den måde at man spørger en mester hvilke oplysninger man kan finde om et specifikt emne.

Historie – (magi)

(Alle: 4 EP)

Med denne evne har man informationer om magi og magiske ting eller har adgang til bøger hvor informationerne står optegnet. Spilteknisk foregår det på den måde, at man spørger en mester hvilke oplysninger man kan finde om et specifikt emne.

Håndværk

(Handels gruppen: 2 EP – Andre: 4 EP)

Giver ret til at sælge ting man laver ingame og reparere dem. Evnen skal købes for hvert nyt håndværksområde man ønsker at benytte sig af. Eksempler på håndværk er: smede våben, bygge huse, sy tøj, lave smykker osv.

Jernstøber

(Alle: 4 EP – kræver et støberi (Esse, Støbeform, støbeske og handsker)

Med denne evne kan du forarbejde jernmalm. Det tager 20 min. at forarbejde jernmalm.

Jæger

(Alle: 2 EP – kræver en bue/fælde)

Med denne evne kan du en gang pr. scenarie skyde ét dyr (2 gange til 24 timers). Dette dyr kan du spise og det vil så være det måltid, du behøver hvert scenarie. Denne evne kan købes flere gange, så man kan skyde flere dyr pr. scenarie. Det tager 20 min. at jage og skyde ét dyr, lige meget hvor mange gange man har købt evnen. Hvis man bruger en fælde, behøver man ikke at være ved fælden, dog tager det 1 time før du har fanget noget, og folk kan ødelægge din fælde.

Kastevåben

(Tyve gruppen: 2 EP – Krieger gruppen: 3 EP – Andre*: 5 EP)

Evnen til at benytte kastevåben (Kasteknive). Når man har denne evne må man lave små kasteknive, der ikke må indeholde en kerne (dvs. hårde og spidse materialer). Hvis man bliver ramt af en kastekniv giver det 1 i skade på den ramte kropsdel. Rustning tæller med.

* Hvis våbnet er tilladt for karakterens profession.

Kendskab til magisk drik

(Naturkyndige gruppen: 2 EP – Handels gruppen: 3 EP – Nekromantiker/Mager/Præst: 5 EP)

Denne evne gør at du kan smage på en drik, og få en ide om hvad den gør. Hvis du får tid til at studere den under de rette forhold, kan du bestemme hvad den helt nøjagtig gør (5 minutter).

Spilteknisk vil du få udleveret en liste over drikke ved spillets start hvis du har denne evne

Kontakter

(Alle: 2 EP)

Når man har købt denne evne, har man adgang til en kontakt et sted. Denne kontakt kan man sende breve til for at få svar på nogle spørgsmål. Tit skal man betale for informationen. En sådan kontakt kan man også komme til at stå i gæld til, og skylde tjenester.

Kvægbonde

(Alle: 2 EP – kræver en mark med hegn omkring + noget til at symbolisere kvæget)

Med denne evne kan du en gang pr. scenarie (2 gange til 24 timers) fede ét styk kvæg op. Du skal tydeligt indhegne et stykke område (min. 2x3 meter), hvor dit kvæg skal være. Fra du køber et stykke kvæg og til du kan slagte det går der 4 timer. I dette tidsrum kan kvæget stjæles, så det er en god ide at passe på det. Kvæget kan du spise og det vil så svare til **2 gange det måltid**, du behøver hvert scenarie. Denne evne kan købes flere gange, så man kan opdrætte mere kvæg, men hver gang skal du indhegne en mark mere. En mark nær byen koster penge, som man skal købe ingame – kontakt en mester ved dette køb (en længere væk er gratis). En ko koster penge, som man skal købe ingame – kontakt en mester ved dette køb.

Kvæle

(Tyv gruppen: 2 EP – Krieger gruppen: 4 EP – Andre: 6 EP).

Hvis man har denne evne, kan man snige sig op bag en person, lægge en hånd på ofrets skulder og hviske "kvæle". Så højt at ofret kan høre det, tæller man langsomt til 15, derefter er ofret bevidstløs. Hvis man fortsætter med at tælle, dør ofret efter at man har talt til 30. Denne evne gælder ikke mod personer med godkendte hjelme, der dækker halsen. Ofret må ikke bevæge sig eller gøre modstand mens det kvæles. Et bevidstløst offer er væk i 10 minutter. Personen kan ikke huske, hvem der har prøvet på at kvæle dem. "Kvæle" kan afbrydes ved at angriberen selv bliver angrebet (af en 3. person).

Bemærkninger: denne evne kan ikke vælges af Elvere, Halvinger

Lave mad

(Alle: 4 EP)

Med denne evne kan du lave og tilberede mad. Evnen gør sådan at du kan omdanne råvarer til flere måltider. F.eks. en Uforarbejdet fisk kan du lave i to mad enheder i stedet for én.

<u>Råvarer:</u>	<u>Uden lave mad:</u>	<u>Med lave mad:</u>
Uforarbejdet fisk	1 mad enhed	2 mad enheder
Uforarbejdet kød	2 mad enhed	4 mad enheder
Korn	1 mad enhed	2 mad enheder
Uforarbejdet kød	2 mad enheder	4 mad enheder
Uforarbejdet vin	1 flaske vin	2 flasker vin

Lave & læse kort

(Handels gruppen: 2 EP – Andre: 3 EP)

Denne evne gør at du kan lave og læse kort over fx Anduién). Skulle du finde et kort og have denne evne, kan du naturligvis se, hvor i verden kortet vil føre dig (er du i tvivl, så spørg en mester). Har du derimod ikke denne evne, kan du naturligvis ikke finde rundt inde i en træhytte, hvis du kigger på et kort samtidigt.

Lommetyveri

(Tyve gruppen startevne)

Denne evne gør at en person, der besidder evnen kan bestjæle en anden person, der ikke opdager tyvens hånd. Når tyven berører legemsdelen, posen, tasken osv. skal han/hun langsomt tælle til 15 hvorefter han/hun oplyser den anden om at denne er blevet bestjålet. Det er meget vigtigt at selv om du mærker tyvens hånd på din lomme eller lign. skal du spille som om du ikke har set ham/hende, mens han tæller til 15, for på det tidspunkt er du faktisk allerede bestjålet. Du skal opdage ham/hende inden at han/hun røre den genstand han/hun vil stjæle fra. Alt hvad der måtte være spilrelateret på legemsdelen er nu blevet stjålet. Dog ikke mere end hvad tyven kan have i sin ene hånd.

Den bestjålede person har stadig ikke opdaget tyveriet, og vil ikke gøre det før denne normalt skal bruge en genstand fra den pågældende legemsdel.

Læse magi

(Nekromantiker/Mager startevne – Magi gruppen: 2 EP – Naturkyndige gruppen: 3 EP – Handels gruppen: 4 EP – Alle: 6 EP) – kræver evnen ”læse & skrive”

Denne evne gør det muligt at læse magiske skriftruller, dog uden at kunne bruge deres magi, medmindre man er troldmand For at kunne bruge denne evne skal karakteren naturligvis have evnen læse & skrive.

Læse & skrive

(Magi gruppen/Naturkyndige gruppen/Handels gruppen startevne – Alle: 2 EP).

Spilleren kan læse og skrive beskeder. Dette kan være en livsvigtig evne i spillet, da informationerne omkring ting næsten altid står nedfældet et eller andet sted.

Ved spilstart, kan du få udleveret nogle handouts - i form af tilfældig spredte informationer og lig - disse er offgame noter, som du naturligvis godt kan læse, selv om du ikke har denne evne.

Markbonde

(Alle: 2 EP – kræver en mark med hegn omkring)

Med denne evne kan du en gang pr. scenarie (2 gange til 24 timers) dyrke en mark og høste korn. Du skal tydeligt indhegne et stykke område (min. 2x3 meter), hvor din mark skal være. Fra du sår din mark til du kan høste går der 4 timer. I dette tidsrum kan marken ødelægges, så det er en god ide at passe på den. Det korn, du høster kan du spise og det vil så svare til det måltid du behøver hvert scenarie. Denne evne kan købes flere gange, så man kan høste mere, men hver gang skal du indhegne en mark mere. En mark nær byen koster penge, som man skal købe in game – kontakt en mester ved dette køb (en længere væk er gratis).

Maskering

(Tyve gruppen: 4 EP – Andre: 7 EP)

Enhver kan udklæde sig ud, men det kan alle genkende. Med denne evne kan du, ved hjælp af forklædning og evt. skæg, næse osv. udgive dig for at være en anden. (dog ingen eksisterende personer, altså spillet af andre spillere) Det kræver at man i spillet ændrer sin udklædning og eller ansigt. Det nytter ikke bare at tage en hat på, eller tage en kappe over din nuværende udklædning. Andre spillere skal være klar over at du har skifte udsende. Alle som ser dig klæde om vil være vide hvem du er. *Husk at læse opdage maskering så du også vider hvordan denne evne påvirker dig.*

Minearbejder

(Alle: 2 EP – kræver en hakke)

Med denne evne kan du arbejde som minearbejder i minen og bryde jernmalm. Jernmalmen skal forarbejdes af en jernstøber før end det kan sælges videre til en købmand som kan sælge det videre. Det tager 20 min. at bryde én jernmalm enhed.

Modstå tortur

(Alle: 5 EP)

Denne evne giver karakteren en form for jernvilje sådan at han kan modstå tortur. Denne evne kan dog ikke bruges mod ”Ekstraordinær tortur”, da denne evne er så stærk at ingen kan modstå den.

Mørkesyn

(Sortelver/Ogre/Trolde/Dværg/Nekromantiker startevne)

Denne specielle evne giver visse racer muligheden for at se i mørke. Det betyder at man ikke behøver at famle forvirret rundt, hvis man træder ind i en grotte. Det betyder også spilteknisk, at man må medbringe en lommelygte (med rødt lys !!!) ved natscenerier.

Nysgerrighed

(Goblin/Halving startevne – Tyve gruppen: 2 EP – Shaman: 4 EP – Andre 5 EP)

Spillere må nu gennemsnøge hele kroppen (alle legemsdele) på den tid, det normalt tager at gennemsnøge en kropsdel (30 sekunder). Hvis personen har tasker, punge eller lign. skal disse undersøges for sig selv - dvs. at man kan gennemsnøge en persons krop, tasker og punge på 60 sekunder.

Opdage maskering

(Tyve gruppen: 4 EP Andre: 6 EP)

Med denne evne kan man opdage om en person er maskeret. Dette foregår på følgende måde:

Du skal være inden for 1½ meter af den maskerede personen og skal kunne se dennes ansigt, for at få en mistanke om at personen er maskeret.

Du skal derudover kende personen bag maskeringen, det vil sige har set ham flere gange evt. talt med ham eller på anden måde iagttaget ham eller personen er en offentlig person. En undtagelse herfra er dog hvis man maskerer sig som en anden race. I dette tilfælde vil den pågældende race altid kunne genkende dig for at være en bedrager.

Efter at have fået mistanke til en person, som man tror, er maskeret, skal man iagttage denne person tæt på i 30 sekunder (inden for 2 meter) før end man kan genkende hans sande identitet. Efter de 30 sekunder spørger man offgame om personen er maskeret. Hvis personen bekræfter dette ved man med sikkerhed at personen er maskeret ingame. *Husk på at det ikke nødvendigvis er ulovligt at maskere sig.*

Rustningbrug I

(Kriger gruppen: 2 EP – Andre: 4 EP)

Denne evne giver ret til at bruge rustninger af enhver art, men dog kun de rustninger som er tilladt for professionen.

Savværksarbejder

(Alle: 4 EP – kræver et savværk (Stor sav, buk til at ligge træ på osv.)

Med denne evne kan du forarbejde træ. Det tager 20 min. at forarbejde træ.

Sejhed

(Dværg/Ork startevne – Kriegergruppen: 2 EP – Andre: 4 EP)

Denne evne giver +1 LP i kroppen. Evnen må kun købes én gang. Så selv om du både er dværg og smed, så har du kun denne evne én gang (man kan dog købe Ekstra sejhed/udholdenhed, læs mere under denne evnen). Har du en karakter med flydende livspoint, lægges kun 1 point til dine samlede livspoint.

Sjæle ro

(Druide/Nekromantiker/Præst/Shaman/Mager: 4 EP)

Denne evne giver magibrugeren en indre ro, sådan at det kun er nødvendigt at meditere den halve tid, dvs. man genvinder 2 manapoint pr. minut og behøver kun at meditere 5 minutter som minimum.

Skjold

(Krieger gruppen: 3 EP – Andre: 4 EP).

Spillere må bruge skjold. Disse medbringes sammen med resten af spillernes udrustning. Og som ved våben skal et skjold også polstres (se våbenguiden i dette regelsæt for yderligere oplysninger)

Skovhugger

(Alle: 2 EP – kræver en sav)

Med denne evne kan du arbejde som skovhugger i skoven og fælde træer. Træerne skal forarbejdes af en savværksarbejder før end det kan sælges videre til en købmand som kan sælge det videre. Det tager 20 min. at udvælge og fælde et træ enhed.

Skrive magiske skriftruller

(Nekromantiker/Mager: 6 EP)

Denne evne giver en mager lov til at skrive en hvilken som helst formular over på en skriftrulle, bare han opfylder kravene for at kaste den formular, som han vil overføre på skriftrullen. Når en mager skal overføre en formular fra sin formular bog eller en andens formular bog til en skriftrulle, mister han det antal mana det koster at kaste formularen. En skriftrulle, som skal indeholde en formular er meget dyr i materialer så mageren må først købe materialerne i byen. Spilteknisk foregår det på den måde, at man går ind i en butik i byen og beder om at købe materialer til en skriftrulle, her skal man så sige hvilken formular, man ønsker at overføre, så vil man få udleveret en skriftrulle, hvor magien står skrevet på. Hvis man ikke køber en sådan skriftrulle i byen kan man ikke overføre en formular til en skriftrulle.

Skrive sprog

(Alle: 2) – kræver evnen læse & skrive og evnen sprog i det pågældende sprog

For hver gang man vælger denne evne kan man vælge et nyt sprog som man kan læse og skrive. Der gælder samme restriktioner omkring at skrive et sprog som at tale det, se mere under evnen Sprog.

Sprog

(Alle: 2)

For hver gang man vælger denne evne kan man vælge et nyt sprog, som man kan tale og forstå. Man skal altid snakke med en mester om man kan få lov til at lære et sprog. Åben adgang betyder, man bare kan vælge sproget, Kontrolleret adgang betyder man skal lære det af en karakter i spil eller have en god grund til at kunne sproget. Lukket adgang betyder at, med mindre man kan lære det af en karakter i spil, så kan man slet ikke lære det.

Åben adgang:

Menneske sprog

Kontrolleret adgang

Dværge sprog

Elver sprog

Grønhudernes sprog

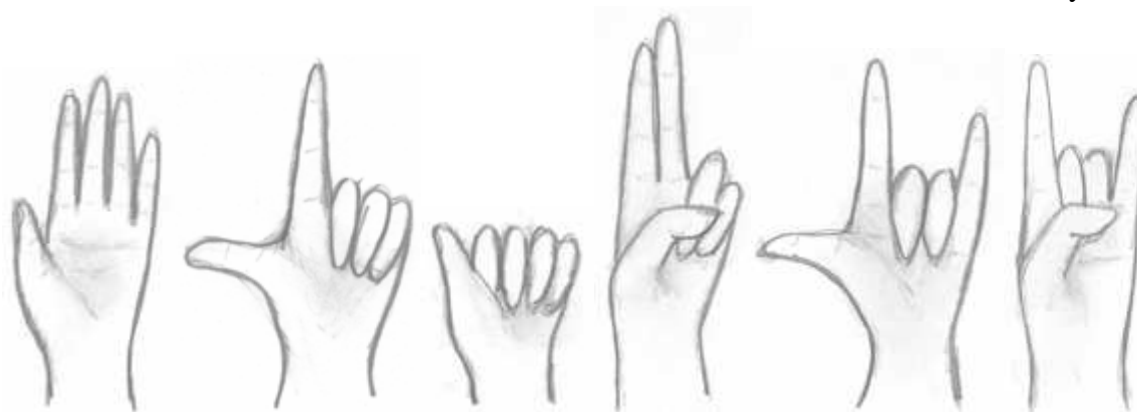
Lukket adgang

Druide sprog

Dæmon sprog

Sortelver sprog

Dyb-Liljend



Dværg

Elver

Grønhud

Druide

Sortelver

Dæmon

Stenbryder

(Alle: 2 EP – kræver en hakke)

Med denne evne kan du arbejde som stenbryder i stenbruddet og bryde sten. Stenene skal forarbejdes af en stenhugger før end det kan sælges videre til en købmand som kan sælge det videre. Det tager 20 min. at bryde én sten enhed.

Stenhugger

(Alle: 4 EP – kræver et værksted (Hammer, mejsel))

Med denne evne kan du forarbejde sten. Det tager 20 min. at forarbejde sten

Tidsfornemmelse

(Alle: 0 EP)

Spilleren må bruge ur. Folk uden denne evne må selvfølgelig ikke bruge ur til andet end at holde styr med hvornår de magier som de er blevet ramt af mister deres effekt.

To våben

(Kriger gruppen: 3 EP – Andre: 5 EP) – kræver evnen Våbenbrug I

Karakterer med denne evne, har fordybet sig i nærkampens kunst. De har længe indset, at det ikke er størrelsen på våbnet, der er afgørende, men hastigheden. Spilteknisk betyder det, at spilleren må kæmpe med to et-håndsvåben, hvoraf den ene skal være et kortvåben - som fx et kortsværd eller en daggert (En kriger som er udlært skovkrigeren må dog kæmpe med to langsværd som den eneste). Vælger en tyv denne evne skal begge våben være kortvåben.

Tortur

(Alle: 4 EP)

Denne evne bruges selvfølgelig på et offer der er ude af stand til at flygte eller gøre modstand (ellers er der ligesom ikke nogen pointe). Med denne evne kan tortur mesteren få næsten ethvert væsen til at fortælle ham/hende de sandheder han/hun ønsker at høre, dog er det ikke sikkert at alt, der bliver sagt er sandt. Når tortur mesteren begynder på sin tortur, skal det selvfølgelig rollespilles. Det er bedst når ofret også er med på det og skriger på det rigtige tidspunkt, mens tortur mesteren råber og skriger ofret ind i hovedet. Efter to minutter kommer der et øjeblik hvor ofret kan stilles 2 spørgsmål, det ene svar SKAL være sandt, det andet må gerne besvares med en løgn (dette skal offeret selvfølgelig vide før start på torturen). Det samme spørgsmål må ikke stilles to gange lige efter hinanden, men gerne senere i forhøret. Dette kan gentage sig mange gange, og hvert andet minut kan tortur mesteren stille 2 spørgsmål og få mindst et sandt svar. Det eneste lille problem er, at hver gang, der er blevet stillet spørgsmål (hvert andet minut), så mister ofret brugen af en legemsdel og efter 8 minutter er der kun kroppen tilbage. Efter femte gang (10 minutter) DØR ofret en uhyggelig død på tortur bænken. Derfor kan denne evne kun tages af modbydelige, sadistiske og amoralske folk

Tænd ild

(Alle: 0 EP)

Spilleren kan tænde ild på en eller anden måde.

Udholdenhed

(Kriger gruppen: 2 EP – Andre: 4 EP).

Denne evne giver 1 ekstra LP i enten begge arme eller begge ben (Denne evne kan købes til begge steder, men kun en gang til hvert sted, dog kan man købe Ekstra sejhed/udholdenhed se mere under denne evne). Har du en karakter med flydende livspoint, kan du ikke benytte denne evne !!

Urtekundskab

(Skovlver/Naturkyndige gruppen startevne – Druide, Healer: 2 EP – Præst/Shaman: 3 EP – Elver 4 EP – Andre: 6 EP).

Urtekundskab giver viden om helbredende urter og styrkegivende midler. Spilleren med denne evne kender på forhånd diverse urter og deres virkning. Dvs. at spilleren får udleveret en liste over urter, når man vælger evnen. På denne liste står priserne for de enkelte urter, herefter kan man købe de forskellige urter for EP.

Bemærkninger: denne evne kan ikke vælges af sortelvere

Vandre i naturen

(Druide: 6 EP)

Virker som ”Blænde ind” men virker kun så længe karakteren befinder sig i skovområder såsom tæt krat eller lign. se mere under evne ”Blænde ind”.

Vinbonde

(Alle: 2 EP – kræver en mark med vinplanter)

Med denne evne kan du en gang pr. scenarie (2 gange til 24 timers) høste vindruer. Du skal tydeligt indhegne et stykke område (min. 1 x 1½ meter), hvor dine druer skal være. Du kan høste druerne 4 timer efter du har plantet vinrankerne. I dette tidsrum kan vinplanterne ødelægges, så det er en god ide at passe på dem. Vinen kan du sælge til en købmand som så kan sælge den videre. En vinhøst svare til en flaske vin. Denne evne kan købes flere gange, så man kan producere mere vin, men hver gang skal du indhegne en mark mere. En mark nær byen koster penge, som man skal købe ingame – kontakt en mester ved dette køb (en længere væk er gratis).

Vurdere

(Handels gruppen 2 EP – Andre: 4 EP)

Spilleren kan vurdere diverse "værdigenstande". Dette gøres praktisk ud fra en liste, folk med denne evne har fået udleveret ved spillets start. Støder du ind i en sten eller lign. som ikke står på din liste, så er det ensbetydende med at det du har i hånden er noget fup. Tag derfor genstanden med til en mester og forhør dig lige om det kan passe.

Våbenbrug I

(Kriger gruppen startevne (2 EP) – Andre 4 EP)

Denne evne gør at man kan bruge alle et-håndsvåben og man er blevet trænet i kampkunstens simpleste former. Det er selvfølgelig kun de våben, som er tilladt for ens profession, man kan bruge.

Våbenbrug II

(Kriger gruppen (2 EP) – Andre 4 EP)

Denne evne gør at man kan bruge alle to-håndsvåben og man er blevet trænet i kampkunstens simpleste former. Det er selvfølgelig kun de våben som er tilladt for ens profession at man kan bruge.

Udlærte evner

De følgende evner kan først købes når man er udlært dvs. man har optjent 22 EP (dog skal Krigergruppen kun optjene 14 EP i visse tilfælde)

Backstab

(Snigmorder: 2 EP – Tyv 4 EP – Sortelver: 6 EP Gøgler/Barde: 7 EP)

Karakterer med denne evne kan med ét ubemærket angreb dræbe en person, uanset hvor mange LP ofret har. Med ubemærket menes at ofret ikke ser kniven, og bevægelsen, der resulterer i mordet. Selve udførelsen af backstabet er lettere kompliceret. Personen, der vil udføre mordet, skal snige sig ind på sit offer, som før nævnt, ligge sin kniv ind mod offerets hals og sige "backstab". Dette er ikke altid lige til, men kan, med lidt øvelse, lade sig gøre. Det er meget vigtigt, at offeret straks falder til jorden, uden at sige en lyd, da effekten af backstab er øjeblikkelig. Vær opmærksom på at visse formularer kan beskytte mod "backstab".

Et "backstab" kan ikke udføres under en decideret kampsituation. "Backstab" slår ihjel, dvs. – 2 LP altså død.

Passiv: Spilleren udfører et angreb, som et "backstab", men lægger i stedet kniven på skulderen af modstanderen, og siger "Passiv". Modstanderen er ved fuld bevidsthed, men kan ikke flygte fra angriberen. Den passive kan ikke på nogen måde gøre modstand, heller ikke med magi, det vil medføre øjeblikkelig backstab. Angriberen kan til enhver tid fuldføre backstab'et og dermed dræbe modstanderen. Man kan kun afbryde "Passiv", ligesom man afbryder "Kvæle", nemlig ved at angriberen selv bliver angrebet (af en 3. Person), dette resulterer i at backstabet bliver gennemført og den passive dør. Den udførende kan selvfølgelig fjerne kniven af sig selv.

Benytte Præste Magi

(Paladin: 8 EP)

Når paladinen har opnået denne evne, kan han lagre gudens kræfter i hans krop, uden at den brister. Det betyder spilteknisk at paladinen modtager 5 manapoint + én formular

Bersærker gang I

(Barbar: 3 EP)

Du bestemmer ikke selv hvornår du går bersærk. Du har et hidsigt temperament og hver gang du bliver irriteret får du lyst til at smadre folk. Du kan ikke styre din arrighed og går derfor bersærk.

Du begynder at råbe, skrig og svinge vildt med dit våben i 30 sekunder, når du går amok. Herefter angriber du alt og alle som udgør en fare (alle med våben, dog er præsten og troldmanden også udsatte hvis de i kampen har eller er i gang med at kaste en formular). Du får +2 på arme og krop, og uendelig på benene så længe du er gået amok. Bersærker gangen varer i 5 minutter eller til kampen er ovre (dog vil du i 30 sek. efter kampen fare rundt og angribe alt og alle, der udgør en trussel inkl. Venner) Når du forlader Bersærker gang mister du 1 krops LP i skade pga.

Bersærker gang II

(Bersærker: 6 EP) – kræver bersærker gang I

Får en person som er i bersærker gang I til at kende forskel på ven og fjende.

Bortmane udøde I

(Præster/druider: 2)

Når man kaster formularen bortmane udøde kan man med denne evne bortmane som om man var 2 præster/druider til at kaste formularen. Dette har en indvirkning på hvor stærke udøde man kan bortmane. (Bemærk: Som Vocolan er man i stand til at bortmane som var man 3 præster. Som ypperstepræst kan man bortmane som var man 4 præster)

Bortmane udøde II

(Præster/druider: 4) – kræver ”Bortmane udøde I”

Har man denne evne kan man bortmane udøde som om man var 3 præster/druider til at kaste formularen. (Bemærk: Som Vocolan er man i stand til at bortmane som var man 4 præster. Som ypperstepræst kan man bortmane som var man 5 præster)

Bortmane udøde III

(Præster/druider: 6) – kræver ”Bortmane udøde II”

Har man denne evne kan man bortmane udøde som om man var 4 præster/druider til at kaste formularen. (Bemærk: Som Vocolan er man i stand til at bortmane som var man 5 præster. Som ypperste præst kan man bortmane som var man 6 præster)

Bortvise udøde

(Paladin: 5 EP)

Med denne evne kan Paladinen skabe en form for frygt i svage udøde. Paladinen holder sine arme op foran sig og træder et skridt frem imod den udøde, som så skal trække tilbage, efter et par skridt mod den udøde mens han siger ”Udøde – vig bort”, efter et par skridt mod den udøde vil denne flygte fra Paladinen i 2 minutter, hvorefter den vil vende tilbage til stedet for at angribe på ny. Paladinen skal være tæt på den udøde som han bortviser (min. 7 meter).

Bruge magiske skriftruller

(Nekromantiker/Mager: 2 EP – Alkymist 4 EP – Andre 6 EP) – Kræver evnen læse magi

Denne evne giver en mager lov til at bruge en hvilken som helst skriftrulle, bare han opfylder kravene for at kaste den formular, som står på skriftrullen. Når en mager skal kaste en formular fra en skriftrulle, skal han kun sige magi tegnene, han skal ikke vise tegnene i luften, og han trækker heller ikke på sin mana beholdning. Man skal dog stadig bruge formular ingredienser, hvis dette er påkrævet for formularen.

Brygge magiske drikke

(Heks/Urtekoger/Alkymist: 4 EP) – kræver evnen urtekundskab

Denne evne er kun tilgængelig for de personer, der virkelig har forstået hvordan naturen og magien og derfor kan lave ægte magiske drikke, som de vil blive kaldt i resten af afsnittet. Når en urtekoger/alkymist først køber denne evne får han/hun adgang til op til 3 typer drikke, der hver koster 2 EP eller 1 portion til 6 EP

Når en Heks/Troldkarl først køber denne evne får han/hun adgang til 1 type drik, der koster 2 evnepoint, han/hun vælger selv hvilken drik han/hun vil lære at bruge ud fra magiske drikke listen, som du kan få udleveret hos ved spillestart. Senere kan personen købe sig til flere typer.

Der kan under alle omstændigheder kun brygges 1 drik af hver type, som urtekogeren kan brygge, pr scenarie, det er dog mulig at købe den samme drik mere end en gang, så der kan laves flere drikke af samme type (fx kan sov købes 2 gange og så kan urtekogeren brygge 2 potions sov pr. scenarie). Det tager 30 minutter at brygge en drik.

Blænde ind

(Tyve/Snigmorder: 4 EP)

Denne evne gør, at tyve kan gemme sig i skygger så godt at ingen kan se dem. Spilteknisk fungerer det på den måde, at spilleren, som blænder ind, tager begge sine hænder oven på hovedet. Man kan ikke holde genstande i hænde, mens man blænder ind og man kan ikke lave nogen form for angreb. Man skal snige sig rundt, i skygger f.eks. tæt op af husmure og gemme sig.

Ekstraordinær tortur

(Alle: 6 EP) – Kræver evnen Tortur

Denne evne fungerer ligesom evnen tortur, men er meget mere voldsom. Når tortur mesteren begynder på sin tortur, skal det selvfølgelig rollespilles. Det er bedst når ofret også er med på det og skriger på de rigtige tidspunkter, mens tortur mesteren råber og skriger ofret ind i hovedet. Efter to minutter kommer der et øjeblik hvor ofret kan stilles et spørgsmål, og svaret SKAL være sandt (dette skal offeret selvfølgelig vide før start på torturen). Dette kan gentage sig tre gange, og hvert andet minut kan tortur mesteren stille et spørgsmål og få et sandt svar. Det eneste lille problem er, at første gang der bliver stillet spørgsmål så mister personen som torturen går ud over begge arme, så begge ben og efter at have svaret på det tredje og sidste spørgsmål (6 minutter) DØR ofret en uhyggelig død på tortur bænken. Derfor kan denne evne kun tages af modbydelige, sadistiske og amoralske folk

Energi overførsel

(Åndemester/ærkedruider/stormester: 4 EP)

Denne evne giver mulighed for at trække på magisk energi fra andre steder. Man kan trække energi fra krystaller, diamanter og andre ting der indeholder magi (f. eks. Magisk våben). Hver gang denne evne benyttes skal en mester kontaktes da evnen ikke er ufarlig. Regelteknisk fungerer det på den måde at man kan suge mana ud og bruge dem som var det ens egen mana. Det kræver koncentrationstid at trække magi – ca. ½ min. Pr. 10 mana dog kan to magere godt gå sammen om at trække mana til én af dem (den ene trækker mana, imens den anden kaster), hvilket ikke har nogen effekt på tiden for overførselen. Før dette kan lade sig gøre skal der stå en præst, der kaster ”kraftens bro” imellem parterne. Evnen kan ikke købes før man er en af de ovenforstående klasser.

Flere formularer

(Paladin: 4 EP) – Kræver evnen ”benytte præste magi”

Denne evne giver Paladiner med evnen ”benytte præste magi” mulighed for at lære nye formularer. Når Paladinen har denne evne kan han/hun lære så mange formularer som hans/hendes manatal tillader. Paladinen kan så vælge en ny præste formular (men husk du kan ikke lære en formular, der har højere manakrav end du har manapoint) Hver gang man ønsker sig en ny formular skal man bruge 1 evne point på at lære denne at kende.

Forbände

(Heks: 8 EP)

Denne evne besiddes ofte af gamle mystiske og halvkøre koner eller mænd, som ellers ikke ser ud til ikke at kunne forsvare sig selv. Denne evne gør dem i stand til at udslynge forbandelser som formularen ”forbände”. Der er ingen grænser for hvor mange gange dette kan gøres, man skal blot sørge for ikke at udnytte dette for groft. Ellers gælder de samme regler som for formularen (den der forbander, kan ikke skades så længe hun udtaler forbandelsen, men al skade og alle formularer tager virkning straks bagefter). At kaste en formular kræver ca. 3-5 minutter, men derimod er det muligt at kaste dem over lang afstand. Formularen virker ligesom troldmandens formular ”forbände”, men kræver visse urter og ritualer (Man skal naturligvis købe evnen Forbände). Når man har ”brygget” formularen putter man en lap papir i en lille stof/læder pose hvor forbandelsens effekt står beskrevet. Som *heks/troldkarl* har man en magisk halskæde som gør det muligt at overføre sin egen krop til et ånde stadie som kan bruges til at overføre forbandelsen til sit offer. Heksen kan også købe evnen Åndemaning hvor hun kan overtage en nylig død persons ånd (læs mere under evnen Åndemaning) I ånde stadiet er man næsten usårlig, overfor alle formularer og våben, men udsat for ”sjælefangst” formularen. Posen med formularen gives til eller kastes på offeret, kan dog ikke bruges i kamp.

Frygtløs

(Sortelver/Nekromantiker: 2 EP – Paladin: 3 EP)

Når en Sortelver bliver født kender denne ikke noget til frygt – hverken død eller levende. Men når de når et vist stadie i deres udvikling, kan de heller ikke længere blive påvirket på magisk vis. Paladiner kan ligeledes udvikle en sådan immunitet gennem deres stærke sjæl. Denne evne beskytter personen med frygt formularer. Frygt vil altså ikke have nogen effekt på en med denne evne.

Føle magi

(Alle: 2 ep)

Med denne evne kan man mærke om ting er magisk aktive (f.eks. en aktiv portal - med aktiv forstås at formularen eller magien kører nuværende – ”skjoldmur”). Personen, der kommer i kontakt med en magisk aktiv ting, vil føle en prikken og snurren i sin krop og på denne måde blive klar over at der er magi på spil. Evnen virker ikke på personer (heller ikke en selv) og man kan ikke se om ting er magiske blot om der er magi aktiveret (man kan f.eks. ikke mærke at en stav kan aktivere et magisk skjold, men hvis magien anvendes vil man kunne mærke at magien er aktiv). Ønsker man at vide om en ting er magisk aktiv skal man kontakte en mester

Føle magisk kraft I

(Præster/magere: 2 ep)

Præsters og magers magiske indsigt giver dem evnen til at se om andre personer er magisk potentielle. Man kan kun se om en person er i besiddelse af mana-point, men ikke hvor mange. Evnen er kun personbaseret.

Føle magisk kraft II

(Præster: 4 ep) – kræver ”Føle magisk kraft I”

Den magiske indsigt er forbedret og præsten kan nu se hvor meget magisk kraft den enkelte person har. Præsten kan aflæse den personens aura og derigennem aflæse personens. Evnen gælder mana-maks. (dvs. den mana-pulje som personen har når han/hun er fuldt udhvilet).

Blå aura: 0-25 mana

Grøn aura: 30-60 mana

Gul aura: 65-120 mana

Orange aura: 125-200 mana

Rød aura: 200+ mana

Føle magisk kraft III

(Præster: 6 ep) – kræver ”Føle magisk kraft II”

Præsten har nu udviklet sin evne til at gennemskue personers magiske styrke og kan nu aflæse ikke blot personens mana-maks men også den reelle mana-pulje (altså den mana som personen har på det eksakte tidspunkt)

Genskabe liv ved berøring

(Healer: 6 EP)

Healeren er nu blevet en mester i sin kunst og er endda i stand til at bringe døde tilbage til live. Det er dog ikke nogen let kunst og trækker meget på healerens kræfter eller en anden persons. For at bringe en person tilbage skal denne være nyligt afgået ved døden (før han/hun begynder at sjælevandre). Helbrederen lægger nu sine hænder på brystet af den afdøde og forsøger at bringe vedkommende tilbage til live. Det koster for healeren et ep at genoplive en person permanent og ofret mister et scenarios EP og manapoint permanent.

Gøglerkunst

(Gøgler: 3 EP)

Denne evne er kun tilgængelig for gøglere. Så længe en gøgler jonglerer (eller underholder på anden blændende vis) vil hans/hendes publikum være som paralyserede. Spilteknisk betyder det, at gøgleren går i gang med at underholde og siger ”gøglerkunst” samtidigt (må gerne kædes ind i en sætning, dog skal det være sådan at ingen er i tvivl om at evnen er i brug).

De personer, der kigger på gøgleren vil ikke kunne bevæge sig eller sige noget så længe han/hun underholder. Når gøgleren stopper med at underholde, vil der gå 30 sekunder før publikum kommer til sig selv igen. Denne evne kan ikke bruges under kamp.

Denne evne må ikke bruges til at paralyserer sine fjender med i forbindelse med kamphandlinger og lign.

Handelskontakter

(Købmand: 4 EP)

Denne evne giver handelsmanden mulighed for at sælge sine varer til en handelskontakt længere væk. Han kan også købe varer fra kontakten. Dette giver mulighed for et større overskud, plus det giver mulighed for at skaffe varer, som der er mangel på i området. Denne evne giver IKKE fordelene fra evnen kontakt. Evnen kan købes flere gange.

Heale mana

(Healer: 4 ep)

Healerens evne til at helbrede sårede personer kan med denne evne forbedres og komme til at omfatte mana-puljen. Healeren rækker ind i sjælen på den mana-sårede og kan med sin healende evne helbrede mana. Healeren kan heale 5 mana-point hver halve time pr. gang han/hun køber evnen.

Kaste magi uden brug af fagter

(Nekromantiker/Mager: 6 EP)

Denne evne gør sådan, at mageren ikke skal bruge nogen former for fagter når han vil kaste sin magi. Dette betyder at en troldmand f.eks. kan kaste ildkugle med hænderne bundet bag ryggen. De formularer som mageren ønsker at bruge denne evne på koster det dobbelte i mana at kaste. Denne evne kan GODT bruges sammen med ”Kaste magi uden brug af ord” til 4 dobbelt mana.

Kaste magi uden brug af ord

(Nekromantiker/mager: 6 EP)

Denne evne gør sådan at mageren ikke skal bruge nogen former for ord når han vil kaste sin magi. Dette betyder at en mager f.eks. kan kaste ildkugle mens han er stum eller på anden vis ikke kan tale. De formularer, som mageren ønsker at bruge denne evne på koster det dobbelte i mana at kaste. Denne evne kan GODT bruges sammen med ” Kaste magi uden brug af fagter” til 4 dobbelt mana.

Knivkamp

(Snigmorder/Tyv: 7 EP) – kræver evnen Backstab

Når en karakter besidder denne evne, kan han/hun slå sine fjender ihjel med et eneste stød med sin kniv. Denne evne er særdeles god at have i kampsituationer. At besidde denne evne betyder dog ikke, at man nu kan slå 100 mennesker ihjel på 2 sekunder, for der er selvfølgelig nogle krav. Det kræver at spilleren kan komme tæt nok på en person, til at kunne ligge sin kniv ind på offerets brystkasse (forfra) og sige ”Dødeligt Snit”. Enhver, der bliver udsat for denne behandling vil falde død til jorden øjeblikkeligt (medmindre han/hun er beskyttet med magi). Evnen kan selvfølgelig også bruges i ikke-kamp situationer i stedet for f.eks. ”backstab”. Man kan endvidere udføre passiv i en kampsituation, når man har denne evne. Alt der ikke er beskrevet yderligere her er som i evnen ”backstab”.

Kraftslag

(Ork/Dværg: 4 EP – Krieger/Skovkrieger/Bersærker: 6 EP) Denne evne gør, at spilleren maks. tre gange pr. scenarie kan opsamle så meget kraft, at han/hun kan udføre et slag som giver 2 i skade på den ramte legemsdel. Før slaget udføres skal spilleren være 100 % koncentreret (uforstyret) i 30 sekunder. Bliver denne forstyrret på nogen måde i de 30 sekunder, vil effekten øjeblikkelig gå tabt og der vil være et slag mindre til det scenarie. Evnen kan købes flere gange.

Magisk indsigt

(Håndværker: 6 EP)

Denne evne giver håndværkeren en lille indsigt i magien, med denne evne kan han lægge en magisk besværgelse ned i et våben eller andet. Dog kræver det han køber hver enkelt formular for EP. (se på listen over magiske ting). Hver ting koster 2 EP at få lov til at kunne lave. EP prisen skal først betales i det øjeblik håndværkeren laver en magisk ting. Tingen er kun magisk i det scenarie det er lavet. For at gøre tingen permanent magisk skal man have evnen ”permanent håndværk”.

Magtfulde kontakter

(Alle: 4 EP)

Når man har købt denne evne har man adgang til en magtfuld kontakt et sted. Denne kontakt kan man sende breve til for at få svar på nogle spørgsmål. En sådan kontakt kan man også komme til at stå i gæld til, og skyldte tjenester. En magtfuld kontakt kan også bruges til at hjælpe en ud af en situation.

Mere mana

(Druide/Nekromantiker/Præst/Shaman/Mager 4 EP – Paladin 6 EP)

Denne evne giver 5 ekstra mana hver gang evnen købes.

Mester bueskytte

(Skovvogter 5 EP – Krieger 8 EP)

Denne evne giver bueskytten mulighed for at lade sine pile give 2 LP i skade.

Mester knivkaster

(Snigmorder: 6 EP) – kræver evnen Kastevåben

En karakter med denne evne kan med en kniv, kaste så nøjagtigt, at han/hun med det samme dræber sin modstander. Denne evne virker ligesom ”baghold” idet knivkasteren skal holde sig uset bag ved personen i mindst 15 sekunder, hvor han/hun sigter, før han/hun må kaste sit våben. Hvis kniven rammer ofret mister denne alle LP på den ramte legemsdel. Hvis offeret opdager knivkasteren er bagholdet automatisk annulleret. Kasteren skal råbe ”baghold” når han/hun kaster. Denne evne kan, ligesom baghold for bue, ikke bruges i kampsituationer.

Mester lommetyv

(Tyv: 4 EP) – kræver evnen ”lommetyveri”

Denne evne giver en tyv en stor fordel når han bruger evnen ”lommetyveri”. Spilleteknisk fungerer evnen som normalt lommetyveri, det tager dog kun 5 sekunder for at lommetyveriet er gennemført.

Modstå magi (sang/musik)

(Barde: 6 EP)

Så længe barden synger/spiller kan ingen mental magi ramme ham. Han kan dog kun synge og ikke bruge våben og han må ikke bevæge sig hurtigere end langsom gang. Virker mod følgende mental formularer: ”Latter”, ”Sov”, ”Blindhed”, ”Dræne livskraft”, ”Overbevise”, ”Frygt”, ”Glem”, ”Sindssyge”, ”Venskab”, ”Dødsformular”, ”Sandhed”, ”Løgn”, ”Kærlighed” og ”Kommando”

Naturlig charme

(Barde/Gøgler: 8 EP)

En person med denne evne har en så stor naturlig charme, at han/hun ved blot at tale med en person kan fortrylle denne til at gøre ting han/hun normalt ikke ville gøre, eller måske endog gøre vedkommende til en meget god ven. Evnen virker på den måde at karakteren taler med personen og efter et vist stykke tid (2 minutter) kan han/hun enten have en virkning på offeret som formularen "overbevise" eller efter lidt længere tid (5 minutter) som formularen "venskab". Det vil sige at hvis barden fx ønsker at overbevise en Sortelver om at udlevere en bestemt juvel til sig, så skal barden tale om det emne i mindst 2 minutter, hvorefter Sortelveren vil aflevere juvelen til ham.

Så længe barden er ved at snakke sin offer over på sin side, må de to ikke komme op at skændes. Overbevise holder ca. 15 minutter hvorefter ofret fatter hvad det er han har gjort og venskab holder ca. 30 minutter eller indtil 5 minutter efter at barden har forladt personen (dog stadig max en ½ time) eller hvis barden gør noget der er absolut imod den andens overbevisning (sådan som at slå nogen ihjel i koldt blod, hvis den anden er en god ridder osv.). Magi kan beskytte mod denne evne.

Nær din Gud

(Præster/druider: 4 ep)

Når en præst/druide står nær sin gud, vil denne sørge for at tale til personen gennem drømme. Er præsten/druide trænet i evnen vil han/hun kunne vågne og huske hvad guden har vist i drømme og dermed forsøge at tjene guden bedst muligt. Der er ingen garanti for hvornår man får et syn fra sin gud, men man er sikker på at få det oftere end andre almindelige mennesker. Mestrene vil udlevere syn ved spilstart.

Opdage magiske fælder

(Tyv: 5 EP)

Denne evne gør dens bruger i stand til at undgå at blive ramt af den magiske fælde, som beskytter den genstand som karakteren ønsker at røre, åbne, læse osv. Hvis en person med denne evne åbner en genstand med en magisk rune kan han/hun undgå den fælde, der normalt ville blive udløst ved dette. Det er stadig ikke muligt for tyven at se den side i bogen som er beskyttet af runen, eller få noget ud af teksten som er beskyttet, denne evne forhindrer kun at man udløser runen. Hvis man insisterer på at læse siden eller åbne tasken alligevel, bliver runen udløst.

Ophøje morale

(Barde: 5 EP)

Denne evne går sådan at så længe barden spiller/synger, er hans tilhængere immun over for enhver form for frygt, magisk som ikke magisk inden for 20 meters radius.

Overlegen fysisk

(Dværg/Ork/Bersærker/Kriger/Ridder/Skovridder: 5 EP – Andre: 7 EP) – kræver evnen Sejhed

Med denne evne kan man overleve sår, der normalt ville dræbe enhver anden og med lidt held kan man slæbe sig til et tempel eller en helbredende drik før der er for sent. Efter at have fået det første nådesstød (altså med –1 i maven), kan man rejse sig og bevæge sig rundt ligesom hvis man havde 0 lp i maven. De 5 min. som man normalt vil ligge og forbløde i før end man ender på –2 i maven og er død bliver udvidet til 15 min. Efter de 15 min. er gået og man ikke har fået hjælp som hæver –1 i maven til 0 lp eller mere, død man og ligger det normale minut, før man begiver sig mod dødsriget. Evnen gælder også mod ”backstab”, ”knivkamp” og ”baghold”.

Der er selvfølgelig undtagelser til hvornår man kan rejse sig op igen, det skulle være logisk hvornår det er, men for en sikkerheds skyld er det opsummeret her: hvis man har fået fjernet hovedet, hjertet, leveren eller andre vigtige organer, hvis man er blevet ædt eller hvis man er blevet udsat for øjeblikkelig dødelig magi og sidst men ikke mindst hvis man er blevet forgiftet og ikke normalt kan modstå giften osv.

Overlegent helbred

(Dværg/Ork/Bersærker/Kriger/Ridder/Skovvogter: 5 EP – Andre: 7 EP) – kræver evnen ”Sejhed”

Denne evne gør personen i stand til at modstå gifte og sygdomme i op til 5 minutter længere end normalt, tit længe nok til at finde et tempel og blive helbredt. Hvis en gift normalvis tager 2 minutter om at have effekt, så vil den nu tage 7 minutter om det i stedet. I den tid man er forgiftet, men ikke død endnu, skal man spille meget syg, specielt når de 5 minutter er ved at være omme.

Permanent håndværk

(Håndværker: 8 EP) – Kræver evnen ”magisk indsigt”

Denne evne giver håndværkeren mulighed for at skabe en permanent magisk ting som han/hun har lavet med evnen ”magisk indsigt”. For hver 10 ep efter udlært stadie får håndværkeren evnen til når han/hun skaber magiske ting at give disse en ekstra charge (f.eks kan man ved 22 ep skabe en usynlighedskappe med ét charge pr. scenarie, ved 32 ep har man lov at lave en kappe med 2 charges pr. scenarie, ved 42 ep 3 charges pr. scenarie osv.). Har håndværkeren lavet en magisk ting med ”magisk indsigt” kan denne gøres permanent ved at betale mana prisen endnu engang.

Portal viden

(mager/nekromantiker: 6 ep)

Denne evne giver mageren forstand på planernes sammensætning og giver dermed ham/hende evnen til selv at åbne portaler. Dog skal der ved åbning af portaler ALTID kontaktes en mester. Man skal som minimum have læst Xactors afhandling om portaler for at kunne købe denne evne.

Profetiens gave

(Præster/druider: 4 ep)

Med denne evne kan præsten/druiden koncentrere sig til at fremkalde et syn. Præsten/druiden skal henvende sig til sin gud ved at udføre et ritual og derigennem bede om at få et syn. Det fungerer regelteknisk således at man i hvert scenarie kan stille ét spørgsmål til mestergruppen. Man skal dog ikke regne med at guderne giver lette gennemskuelige svar og svaret er ofte meget kryptisk og svært at forstå.

Psykens styrke

(Præster/shaman: 4 ep)

Præsten og shamanen kan med denne evne gennemskue hvor mange psyke-point en person har.

Psyke point

(Alle: 4 ep)

Med evne kan man købe ekstra psyke-point der kan gøre en stærkere imod magier af type "mental magi". Man kan dog ALDRIG overstige 6 psyke-point. Hvis man har lige antal psyke-point som magi-kasteren går formularen igennem.

Renselse af kroppen

(Healer: 6 EP)

Med en simpel berøring af kroppen på en f.eks. forbandet person kan healeren uddrive den ondskab der har taget bo i offeret. Berøringen fjerner sindslidelser (sindssyge), frygt, blindhed, amok, svaghed og paralysation. Evnen kan bruges én gang i timen. Evnen kan købes flere gange.

Rustningbrug II

(Ridder 3 EP – Krieger 4 EP – Barbar/Skovkrieger 6 EP) – kræver evnen Rustningbrug I

Med denne evne kan krigeren optimere brugen af den rustning han/hun nu engang måtte besidde sådan at den giver +1 ekstra LP er del den beskytter. Det vil sige at en krieger med en ringbrynje der beskytter arme og krop får +4 på arme og krop i stedet for normalt +3. Har du en karakter med flydende livs-point, så kan du ikke bruge denne evne.

Skovkontrol

(Skovvogter: 8 EP)

Når skovvogteren vælger denne evne, får han mulighed for at kaste 3 formularer, en hver time efter eget valg. Formularene kastes ved at råbe kommandoordet (som er det samme som formularens navn) De 3 formularer er følgende:

Skovens hænder: Når kommandoordet (skovens hænder) råbes, skal alle som hører det, bevæge sig langsomt de næste 30 sek. Mens vogteren og hans hjælpere kan bevæge sig uhindret. Det der sker er, at skovens rødder griber ud og søger at stoppe forfølgerne.

Skovens fred: Når kommandoordet (skovens fred) råbes, mister alle som hører det, lysten til at slås, dette gælder også vogteren og hans hjælpere.

Træets skjul: Giver skovvogteren og op til 3 hjælpere mulighed for at "blænde ind" ved nogle træer. De må under ingen omstændigheder bevæge sig, eller sige noget og ingen må se dem "blænde ind".

Tryllebinde

(Barde: 4 EP)

Efter at have udført sin fortryllende kunstneriske evner i mindst 30 sekunder kan en barde med denne helteevne bekendtgøre, at alle, der ser på ham/hende er "tryllebundet" så længe han/hun bliver ved med at udføre sin kunst. De folk der kigger på skal med andre ord følge med i alt hvad barden laver og endda følge med ham/hende hvis han/hun begynder at gå (det er den kendte rottefanger evne). Denne evne bruges en gang imellem af mindre venlige barder til at få deres publikum røvet fra store summer af penge ved hjælp af en sammensvoren tyv (der vender ryggen til barden selvfølgelig). Ofre for denne evne, vil være tryllebundne så længe barden fortsætter med at udføre sin kunst.

Denne evne må ikke bruges til at paralisere sine fjender med i forbindelse med kamphandlinger og lign.

Udvidet talegave

(Skovvogter: 4 EP)

Giver skovvogteren mulighed for at overbevise andre om, at de skal forlade hans skov. Han skal i 15 sek. argumentere for at de andre skal forlade skove, i de 15 sek. må der ikke opstå kamp. Efter de 15 sek. er gået skal personen som skovvogteren har overbevist, forlade skovvogterens del af skoven. Overbevisningen gælder indtil skovvogteren er ude af syne eller maks. 5 min. Derefter ophører overbevisningen.

Vandre i naturen

(Skovkriger/Elver: 4 EP)

Virker som "Blænde ind" men virker kun så længe karakteren befinder sig i skovområder såsom tæt krat eller lign. se mere under evne "Blænde ind".

Visitering

(Snigmorder/Tyv 2 EP – Andre 4 EP)

Denne evne gør indehaveren i stand til at spotte skjulte våben, suspekter personer og folk, der er ude på noget. Generelt giver det indehaveren en sjette sans, der passer på ham/hende. Praktisk må spilleren spørge en anden spiller (offgame selvfølgelig) om han har våben gemt på overkroppen, i støvlerne, i bæltet eller i handskerne/hænderne, og kun de steder, hvortil den anden spiller skal svare sandt.

Våbenbrug III

(Bersærker/Kriger 8 EP) – Kræver våbenbrug II

Denne evne gør, at man giver to i skade med sit to-håndsvåben. Hver gang man rammer nogen, skal man sige "to i skade", så vedkommende ved, at han/hun har fået to i skade på den ramte legemsdel. Denne regel kan ikke bruges sammen med buen, altså selvom buen er et to-håndsvåben så kan man ikke give to i skade med pilene.

Ødelægge magiske fælder

(Tyv: 4 EP) – kræver evnen Opdage magiske fælder

Denne evne gør karakteren i stand til at ødelægge og fjerne én magisk rune i timen. Tyven skal dog først opdage fælden med "opdage magiske fælder". Når karakteren har ødelagt runen er denne ødelagt for altid. Evnen kan købes flere gange.

Åndemaning

(Heks: 6 EP)

Virkningstid: En opgave eller max. 30 minutter.

Ingrediens: En nylig afdød sjæl.

Når en heks har denne evne, er hun i stand til at se de afdødes sjæle og kan ved brug af formularen fange en sjæl og give den en opgave. En sjæl er ikke i stand til ved egen kraft at skade andre, men den er til gengæld både usynlig og immun overfor alle almindelige former for angreb og magi. En typisk opgave at give en ånd, er at heksen giver den en læderpose, som den skal aflevere til en bestemt person (en overført formular kan ikke påvirke mere end en person), da det er sådan at hekse kan kaste formularer på personer, der ikke er til stede. Den person der skal modtage formularen kan godt høre ånden, som den eneste udover andre hekse og visse stærke troldmænd og individer. Når en ånds opgave er fuldført, må den fortsætte sin vandring mod dødsriget. En formular der gives til en ånd skal være skrevet ned sådan at offeret kan forstå, hvad der er sket med ham/hende.

Druider

Druider – Lærling:

- Helbrede
- Opdage magi
- Magisk Kogle
- Lys
- Gift beskyttelse
- Barkhud
- Rødder
- Stormvind

Druider – Druide:

- Blindhed
- Ophæve magi
- Naturven
- Ærefrygt
- Genoplive døde
- Magisk stav
- Syre beskyttelse
- Ild beskyttelse

Druider – Mester:

- Elektricitets beskyttelse
- Stenstyrke eller statue
- Hellig Rune
- Mental beskyttelse
- Ødelægge våben
- Fjerne magi

Druider – Ærkedruide:

- Magisk beskyttelse
- Jordskælv
- Lyn storm
- Overjordisk beskyttelse
- Ege hjerte

Mager / Necromancer

Livsmagi – lærling:

- Opdage magi
- Opdage ondskab/neutralitet/godhed
- Lys
- Levitation af person
- Levitation af ting
- Missil beskyttelse

Livsmagi – Mager:

- Emat's Magiske Lås
- Ramian's Farve glans
- Ben skjold
- Stenhud
- Ratsogal's Skarpe sans
- Skjold
- Ophæve magi
- Usynlighed

Livsmagi – Mester:

- Aldron's Sprogøre
- Ratsogal's Øje
- Ærefrygt
- Genkende usynlighed
- Beskyttelses rune

Livsmagi – Stormester:

- Emat's Magiske Tegn
- Aldron's Skjulte tjener
- Aldron's Magtfulde sprogøre
- Magus beskyttelse
- Aldron's Tidsstop

Element magi – Lærling:

- Emat's Isstråle
- Shockgreb
- Shockbold
- Stormvind
- Kulde bold
- Ratsogal's Stilhed
- Ildkugle
- Therion's Storm spyd

Element magi – Mager:

- Emat's Gå På Vand
- Ra'Nins Rystelse
- Ratsogal's Statue
- Ratsogal's Tågesyn
- Syrebold
- Ratsogal's Vidundere
- Ratsogal's Magiske bur
- Aura

Element magi – Mester:

- Aldron's Åbne portal
- Ild beskyttelse
- Ratsogal's Magiske aura
- Ratsogal's portal
- Aldron's Større illusion

Element magi – Stormester:

- Energi beskyttelse
- Astral overførsel
- Jordskælv
- Meteor storm
- Fortrylle våben
- Kulde

Sinds magi – Lærling:

- Latter
- Blindhed
- Ramian's Stress
- Ratsogal's Små illusion
- Sov
- Lammelse
- Lammelse af sanser

Sinds magi – Mager:

- Tanke læsning
- Svaghed
- Paralytation
- Overbevisning
- Therion's Sandheds formular
- Therion's Løgn formular
- Therion's Kærligheds pil

Sinds magi – Mester:

- Ratsogal's Tavse stemme
- Therion's Stilhed
- Glem
- Frygt
- Venskab

Sinds magi – Stormester:

- Sindssyge
- Dans
- Ratsogal's Falske minder
- Overførelse
- Mental beskyttelse
- Ra'Nins Tredje Øje
- Ra'Nins Tredje Øre
- Ra'Nins Sjette Sans

Døds magi – Lærling:

- Dræne livskraft
- Mørkesyn
- Tale med døde
- Ratsogal's Falske guld
- Rasogal's Fatamorgana
- Skabe Ligæder

Døds magi – Mager:

- Ratsogal's Slange illusion
- Rædsel
- Amok
- Dødsillusion
- Sygdom
- Skabe Zombier
- Ratsogal's Tåge

Døds magi – Mester:

- Therion's Mana Tapning
- Øje for øje
- Ratsogal's Magisk dirk
- Forbandelse
- Kontroller udød

Døds magi – Stormester:

- Sjæle fangst
- Sjæle forankring
- Dødsformular
- Dødsord

Nekromantiker magi – Lærling:

- Vanhellig helbredelse
- Opdage magi
- Levitation af ting
- Levitation af person
- Kulde bold
- Skabe ghoul
- Lammelse
- Lammelse af sanser
- Magisk skjold

Nekromantiker – Mager:

- Skabe gift
- Skabe Skeletter
- Ben skjold
- Ophæve magi
- Tanke læsning
- Ildkugle
- Skabe Ligæder

Nekromantiker – Mester:

- Kontroller udød
- Therion's Løgn Formular
- Skabe Zombie
- Døde sky
- Skabe Juju Zombie

Nekromantiker – Stormester:

- Ruste metal
- Tidens Tand
- Genskabe død
- Kulde
- Skabe Udød plage

Præster

Præster – Novice:

- Helbrede
- Opdage Ondskab/Godhed
- Opdage magi
- Goggel
- Lys
- Velsigne
- Gift beskyttelse

Præster – Præst:

- Kærlighed
- Mørkesyn
- Bortmane udøde
- Sandhed
- Løgn
- Vand til blod
- Nedlæg våben
- Stå
- Blindhed
- Sygdom
- Evig smerte
- Ophæve magi
- Tavshed
- Udøde Beskyttelse
- Tale med døde
- Evtigt mørke
- Kraftens bro
- Smerte
- Fremmane Ligæder
- Frygt
- Kvæle

Præster – Vocolan:

- Døds Syn
- Ærefrygt
- Amok
- Ophøjet ro
- Ophidse
- Hellig Rustning
- Hellig ild
- Underkastelse
- Genoplive døde
- Elektricitets beskyttelse
- Fremmane zombie
- Ild beskyttelse
- Syre beskyttelse
- Kommando
- Massevelsignelse
- Hellig Rune
- Kraftmur
- Mental beskyttelse
- Fremkalde minde
- Masse skjold
- Ødelægge våben
- Cinolina's skjold
- Fjerne magi

Præster – Ypperstepræst:

- Tilintetgøre udød
- Omvende ondskab
- Magisk beskyttelse
- Styre udøde
- Magisk bur
- Overjordisk beskyttelse
- Ild storm
- Lyn storm
- Tilintetgøre liv
- Cinolina's mægtige skjold
- Tilkalde sjæl
- Helligt Ord
- Vanhelligt Ord

Shaman

Shaman – Lærling:

- Helbrede
- Opdage magi
- Knogleknuser
- Stenhud
- Løgn
- Dræne livskraft
- Sygdom
- Evig smerte
- Blindhed

Shaman – Shaman:

- Frygt
- Ophæve magi
- Tale med døde
- Kvæle
- Amok
- Vildskab
- Gnuff
- Dødsillusion
- Forbandelse

Shaman – Åndemåner:

- Fremmane udøde
- Øje for øje
- Sindssyge
- Venskab
- Energi beskyttelse
- Mental beskyttelse

Shaman – Åndemester:

- Astral overførsel
- Sjæle forankring
- Dødsformular
- Sjæle fangst
- Dødsord

Druide formularer

Navn: **Barkhud (Natur magi: Lærling)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 5
Krav: Druiden skal have 20+ mana.
Virkningstid: Et scenarie eller indtil 2 slag.
Ingrediens: Et sort bånd.
Virkning: Denne formular annullerer de første 2 fysiske slag, der rammer druiden, uanset hvor på kroppen de måtte ramme. Druiden kan kun have en af denne type formularer aktiv af gangen. Denne formular beskytter ikke mod magiske angreb, men kun mod direkte fysiske slag, inklusiv ”baghold” og ”bonk” (ikke ”backstab” !!).
Bøn: ”Ved træernes kraft gør min hud stærk, som var den af bark”.

Navn: **Blindhed (Natur magi: Druide)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 5
Krav: Druiden skal have 25+ mana
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: Ingen
Virkning: Når druiden kaster denne formular, mens han/hun berører en person, bliver offeret blindt. Druiden skal berøre den bevirkede person, som skal lukke sine øjne så længe formularen virker.
Bøn: "Gid dit syn må blive som en muldvarp, du er nu blind"

Navn: **Ege hjerte (Natur magi: Ærkedruide)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 25
Krav: Druiden skal have 150+ mana.
Virkningstid: 30 minutter.
Ingrediens: Et træ der er helligt for Serpha.
Virkning: Med denne formular kan druiden overføre alt fysisk skade, der rammer ham/hende, til et helligt træ. Alle formularer og våben, der giver druiden skade, har ingen virkning på ham/hende de næste 30 minutter. Alle formularer der ikke direkte skader ham/hende ("sov", "paralysation", "stå" osv.), påvirker ham/hende som normalt.
Bøn: "Serpha, jeg beder dig at overføre min livskraft til dette dit hellige træ, for jeg frygter at jeg snart vil få brug for naturens beskyttelse."

Navn: **Elektricitets beskyttelse (Natur magi: Mester)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Druiden skal have 50+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)
Ingrediens: Et hvidt bånd, som skal bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter druiden eller en anden person, mod alle former for elektricitet, inklusiv magisk elektricitet (såsom shockbold o.s.v.).

Bøn: "Natur, beskyt mig mod himlens hellige kraft, lad ikke lynene ramme min krop men blot oplyse min sjæl."

Navn: **Fjerne magi (Natur magi: Mester)**

Type: Universal magi

Mana: 25

Krav: Druiden skal have 80+ mana.

Virkningstid: 5 minutter

Ingrediens: Intet.

Virkning: Druiden bruger denne formular, når han/hun har fanget et væsen eller en person med magiske evner. Denne formular afskærer væsnet fra at bruge sin magi. Druiden skal berøre væsnet, samtidig med, at han/hun udtaler bønner.

Speciel: Magiske formularer som allerede var kastet, da væsnet fik kastet denne formular på sig, er ikke påvirket (F.eks. "sjæle forankring" eller "Sten hud").

Bøn: "I Serpha navn, du er nu ikke i stand til at bruge din magi"

Navn: **Genoplive døde (Natur magi: Druid)**

Type: Universal magi

Mana: 10

Krav: Druiden skal have 50+ mana.

Virkningstid: Ingen.

Ingrediens: Helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan druiden vække en død person til live igen, uden at han/hun kan huske alt inden for 10 minutter af hans/hendes død. Det tager 5 minutter at kaste formularen, og i den tid skal præsten bede til sin gud og holde sin opmærksomhed på den døde.

Speciel: En død der genoplives, kan huske hvis han/hun er blevet udspurgt med "tale med døde" formularen - dog kun spørgsmålene, ikke selve personen, der kastede formularen. Når en person genoplives, har han/hun 1 LP i hver legemsdel, og er for svag til at kunne kæmpe, løbe, bruge magi eller meditere før der er gået 10 minutter. Magi-brugere, der genoplives har 1 manapoint.

Vær opmærksom på at præsten mister 1 EP permanent når denne genopliver en død og at ofret mister et scenarios EP og manapoint permanent.

Bøn: "Oh natur hjælp mig til at bringe denne dødes ånd tilbage fra det hinsides"

Navn: **Gift beskyttelse (Natur magi: Lærling)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 6

Krav: Ingen.

Virkningstid: 2 timer

Ingrediens: Et lilla bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter druiden eller en anden person mod at blive forgiftet af alle kendte gift typer.

Bøn: "Serpha, du der kender den sande vej og mørkets/lysets hemmeligheder. Beskyt mig mod giftens snigende død".

Navn: Helbrede (Natur magi: Lærling)
Type: Universal magi
Mana: 2 (Disse må kun helbrede tilhængere af deres tro)
Krav: Ingen
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: Ingen
Virkning: Druiden kan med en håndspålæggelse helbrede ethvert sår, i den berørte legemsdel. Druiden kan kun helbrede sår på et levende væsen og kun på en enkelt legemsdel per formular.
Bøn: "I naturens navn, skænk mig kraften til at helbrede denne mand/kvindes sår"

Navn: Hellig Rune (Natur magi: Mester)
Type: Beskyttelses magi
Mana: Forskellig.
Krav: Druiden skal have 70+ mana. Dog skal druiden have 100+ mana for at bruge runerne: Sindssyge og død.
Virkningstid: Indtil udløst.
Ingrediens: Et stykke papir hvorpå runen indskrives (samt en beskrivelse af runens effekt på en uheldig læser).
Virkning: Denne formular bruges af druider, der ønsker at beskytte deres ejendele eller visse hellige steder. Druiden indskrives på en af sine ejendele (som regel en bønnebog) eller på et dokument. Runen kan indskrives på alle former for ting, i det tilfælde at genstanden ikke består af papir, lægges et stykke med runen og dens virkning ved den fortryllede genstand (f.eks. i en kiste eller på den anden side af en dør). Runen aktiveres når den læses eller når den fortryllede ting berøres (eller åbnes hvis det er en dør eller en kiste). Runen kan have mange forskellige effekter, disse er:

- Ild: Mana 6; Virkning: Giver 3 points i skade på kroppen.
- Lyn: Mana 6; Virkning: Giver 2 points i skade på kroppen, rustning beskytter ikke.
- Frygt: Mana 10; Virkning: Læseren vil flygte fra genstanden, indtil den er ude af syne, han/hun vil ikke turde vende tilbage de næste 2 timer.
- Død: Mana 20; Virkning: Dræber uden nåde.

Speciel: En "ophæve magi" skal kastes før en magisk rune opdages, for at have nogen effekt, desuden fjerner "ophæve magi" kun en enkelt rune (En formular bog kan indeholde et helt hav af runer).

Navn: Ild beskyttelse (Natur magi: Druider)
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Druiden skal have 50+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)
Ingrediens: Et rødt bånd, som skal bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter druiden eller en anden person, mod alle former for ild, inklusiv magisk ild
Bøn: "Natur må din kraft beskytte mod ildens element".

Navn: **Jordskælv (Natur magi: Ærkedruide)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 25
Krav: Druiden skal have 100+ mana.
Virkningstid: 30 sekunder.
Ingrediens: Intet.
Virkning: Med denne formular kan druiden få jorden rundt om ham/hende til at vride sig i smerte, så det er umuligt at stå oprejst. Druiden udtaler bønnen, hvorefter han/hun råber "jordskælv" og at ingen kan stå oprejst de næste 2 minutter, alle der hører ham/hende er under formularens effekt. Druiden selv og alle personer som han/hun berører med vilje, er immune og kan frit bevæge sig rundt mellem de faldne folk.
Bøn: "Oh jord, vrid dig i vrede mod dine fjender. Slå de dødelige omkuld som de fælder træerne i skoven".

Navn: **Lyn storm (Natur magi: Ærkedruide)**
Type: Skade magi (Element: Ild)
Mana: 25
Krav: Druiden skal have 100+ mana.
Virkningstid: Ingen.
Ingrediens: En håndfuld sand.
Virkning: Med denne formular starter druiden en bølge af ild, der udgiver varme som de stærkeste skovbrande. Druiden kaster en håndfuld sand (ikke mod folks øjne), alle der rammes tager 5 LP i skade på hver legemsdel, denne skade kan ikke regenereres.
Bøn: "Oh Serpha, lån mig ildens hellige kraft, og lad dine fjender føle din vrede"

Navn: **Lys (Natur magi: Lærling)**
Type: Universal magi
Mana: 4
Krav: Ingen
Virkningstid: 1 time.
Ingrediens: En lommelygte eller lampe.
Virkning: Denne formular giver præsten lov til at bruge en lommelygte i én time. Det magiske lys kan selvfølgelig lyse enhver naturlig grotte eller hule op, dog kun en sektion ad gangen.
Bøn: "Oh store sol skænk mig kraften til af se som var det dag".

Navn: **Magisk beskyttelse (Natur magi: Ærkedruide)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Druiden skal have 100+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)
Ingrediens: Et grønt bånd, der bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter druiden mod en del magiske formularer, som er almindelige, men som hverken "mental beskyttelse" eller "energi beskyttelse" sikrer præsten imod. "Magisk beskyttelse" er virksom mod alle formularer af typen fortrylleses magi.

Bøn: "Oh Serpha giv mig din styrke, sådan at jeg må modstå verdens magi"

Navn: **Magisk Kogle (Natur magi: Lærling)**

Type: Skade magi

Mana: 4

Krav: Ingen

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: En lille grankogle

Virkning: Denne formular gør druiden i stand til at gøre fysisk skade på sine fjender. Druiden kaster en kogle, mod en af sine fjender samtidig med at han/hun råber "Magisk kogle". Den eventuelle ramte legemsdel tager 2 LP i skade. Formular ingrediensen kan holdes i op til 2 minutter efter at formularen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spilde.

Bøn: "Oh natur gør denne kogle magisk, så jeg kan straffe dine fjender".

Navn: **Magisk stav (Natur magi: Druide)**

Type: Universal magi

Mana: 10

Krav: Druiden skal have 50+ mana.

Virkningstid: 10 minutter.

Ingrediens: En stav, der må bruges som våben i spillet.

Virkning: Med denne formular, forvandler druiden sin magiske stav, til et magisk våben. Dette magiske våben gør normal skade, men alle der rammes skal også "stå" som druiden formularen "rødder".

Bøn: "Må denne stav, blive opfyldt med naturens' kraft".

Navn: **Mental beskyttelse (Natur magi: Mester)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 10

Krav: Druiden skal have 70+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et blåt bånd, der bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter druiden mod næsten alle former for magi, der mentalt påvirker druiden. "Mental beskyttelse" beskytter 3 gange før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves. "Mental beskyttelse" beskytter mod alle formularer af typen mental magi.

Bøn: "Serpha lån mig din viljes styrke sådan at jeg kan modstå ethvert pres"

Navn: **Naturven (Natur magi: Druide)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 10

Krav: Druiden skal have 40+ mana.

Virkningstid: Straks.

Ingrediens: En håndfuld grønne blade.

Virkning: Ved at kaste en håndfuld grønne blade på én person vil denne blive en ivrig elsker af træer, de næste 15 min. I de 15 min vil han/hun aldrig finde på at gøre træerne noget ondt. Han/hun vil forsøge at belære andre om naturens værdier. Når de 15

min. er gået ophører virkningen delvist, men han/hun vil stadig mærke en knuden i maven, hvis han/hun gør naturen fortræd resten af scenariet.

Bøn: "Natur vis denne person at han må elske den natur som han færdes i"

Navn: **Opdage magi (Natur magi: Lærling)**

Type: Universal magi

Mana: 2

Krav: Ingen

Virkningstid: 1 minut.

Ingrediens: Et blad

Virkning: Med denne formular kan druiden opdage, om noget er magisk og hvilken type det er (spørg en mester). Formularen gælder på ting/steder og personer (som skal oplyser hvor mange magiske auraer de har og hvilken type de er. Hvis en formulars nøjagtige effekt skal opdages (om det er stenhud eller en anden formular, som mageren har kastet på sig selv), skal druiden studere tingen/personen i mindst 1 minut plus druiden skal have kendskab til formularen (dvs. han skal selv kunne kaste den) er dette IKKE tilfældet skal han yderligere bruge 5 min. De sidste minutter behøver han ikke bruge på at studere tingen/personen, blot på at forstå den fremmede magi.

Bøn: "Hør mig nu Serpha, jeg hungre efter din indsigt. Lad mig vide om her løber nogle af magiens strømme"

Navn: **Ophæve magi (Natur magi: Druide)**

Type: Universal magi

Mana: 10

Krav: Druiden skal have 30+ mana.

Virkningstid: Straks.

Ingrediens: Intet.

Virkning: Denne formular ophæver virkningen af en anden formular. Næsten enhver form for magi kan ophæves. Hvis f.eks. formular ingrediensen kastes direkte mod en "sov" formulars mel sky, ophæves "sov" formularen inden den overhovedet tager effekt. Druidens version af denne formular har den forskel fra magerens version, at denne ikke bruger nogen formular ingrediens, dette har både fordele og ulemper. Fordelene er at druiden ikke bruger tid på at finde ingrediensen, og at han/hun bare ved at pege på en mager der er ved at kaste en formular, kan ophæve den (eller druiden kan blot pege på en formular ingrediens, mens den kastes, f.eks. mel). Ulempen er at druiden kun kan ophæve én person af gangen per formular, f.eks. kan han/hun kun ophæve én person i en stor gruppe paralyserede personer.

Speciel: En Druide, der kender denne formular, kan ophæve sin egen magi "gratis". For at ophæve sin egen magi, skal druiden blot røre ved fortryllelsen og erklære den for ophævet.

Bøn: "Serpha hjælp mig til at ophæve denne magi"

Navn: **Overjordisk beskyttelse (Natur magi: Ærkedruide)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 25

Krav: Druiden skal have 100+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

- Ingrediens:** Et gult bånd, som skal bindes om den ene arm.
- Virkning:** Denne formular beskytter druiden mod mange former for skadende magiske formularer. "Overjordisk beskyttelse" beskytter 3 gange, før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves eller indtil båndet fjernes af mageren eller en anden person.
Den beskytter mod alle formularer af typen skades magi som har noget med et element at gøre, f.eks. Ildkugle (Skade magi, element ild).
- Bøn:** "Oh Serpha giv mig din magt, sådan at jeg ej må blive skadet af hverken ild, lyn eller anden grusom magi"
- Navn:** **Rødder (Natur magi: Lærling)**
- Type:** Fortrylleses magi
- Mana:** 5
- Krav:** Druiden skal have 25+ mana.
- Virkningstid:** 10 minutter.
- Ingrediens:** En håndfuld havregryn.
- Virkning:** Alle, der rammes af denne formular, er øjeblikkeligt bundet til det sted, hvor de står. Med andre ord kan alle der rammes af grynene, ikke flytte deres ben eller fødder fra jorden, dog kan de stadig bevæge arme og krop. Når præsten kaster formular ingrediensen udtaler han/hun samtidig bønningen, med tryk på ordet "fast". Så kravler rødderne fra de nærmeste træer op og griber fast i personerne som rammes af "rødder".
- Bøn:** "Natur lad dine rødder gribe om dine fjenders ben og hold dem fast"
- Navn:** **Stenstyrke eller statue (Natur magi: Mester)**
- Type:** Beskyttelses magi
- Mana:** 10
- Krav:** Druiden skal have 70+ mana.
- Virkningstid:** Så længe druiden ønsker.
- Ingrediens:** En lille sten, der holdes i den ene hånd mens formularen er i gang.
- Virkning:** Med denne formular kan druiden forvandle sig selv til en sten støtte, der er umulig at skade med almindelige våben, og mange formular typer. Kun magiske våben og visse formularer kan skade druiden når han/hun er i statue tilstand. Når druiden kaster denne formular skal han/hun krydse sine arme foran sit bryst og sige "Statue", så længe han/hun bliver stående sådan, kan han/hun hverken bevæge sig eller tale. Denne formular beskytter *ikke* mod følgende mager formularer: "Dræne livskraft", "Overbevise", "Glem", "Sindssyge", "Forbandelse", "Venskab", "Sjælefangst", "Dødsord" og "ophæve magi". Følgende præste formularer virker på "statuen": "Ophæve magi", "Kærlighed" og "tilintetgøre liv".
- Speciel:** 30 sekunder efter at druiden ophæver denne formular må han/hun hverken angribe eller bruge magi.
- Bøn:** Serpha, du som vil naturen godt, giv mig jordens styrke for en stund.
- Navn:** **Stormvind (Natur magi: Lærling)**
- Type:** Skade magi (Element: Luft)
- Mana:** 10
- Krav:** Druiden skal have 25+ mana.
- Virkningstid:** Ingen.

- Ingrediens:** Ingen.
- Virkning:** Med denne formular kan en druide sende et vindstød mod sine fjender. De tager ingen skade, men skal vælte omkuld. Kan kun kastes på en person af gangen.
- Bøn:** ”Serpha! Lad dine mægtige vinde blæse fjenden omkuld”
- Navn:** **Syre beskyttelse (Natur magi: Druider)**
- Type:** Beskyttelses magi
- Mana:** 20
- Krav:** Druiden skal have 50+ mana.
- Virkningstid:** Et Scenarie (hvad der er kortest).
- Ingrediens:** En lille læder pose med blade og grene, der bæres om halsen i en læder snøre.
- Virkning:** Denne formular beskytter druiden eller en anden person, mod alle former for syre, inklusiv magisk syre.
- Bøn:** "Natur, må din kraft beskytte mig mod syrens destruktive kraft".
- Navn:** **Ærefrygt (Natur magi: Druider)**
- Type:** Mental magi
- Mana:** 5
- Krav:** Druiden skal have 50+ mana.
- Virkningstid:** 10 minutter
- Ingrediens:** En juvel (eller glaskugle)
- Virkning:** Når en druide kaster denne formular, vokser hans/hendes aura til det næsten guddommelige - alle der kan se druiden skal falde i støvet for denne magtfulde person - han/hun vil dog stadig forsøge at holde sit blik rettet mod druiden. Hvis druiden angriber en eller flere personer der er under denne formulars virkning ophøre den straks. Så snart en person under formularens virkning ikke længere kan se druiden ophører den.
- Bøn:** "Serpha lad din guddommelige kraft skinne over mig og vis disse orme din sande magt"
- Navn:** **Ødelægge våben (Natur magi: Mester)**
- Type:** Universal magi
- Mana:** 10
- Krav:** Druiden skal have 80+ mana.
- Virkningstid:** Indtil præsten er ramt 3 gange, eller 5 minutter (hvad der er kortest).
- Ingrediens:** Intet.
- Virkning:** Når druiden har kastet denne formular, ødelægges de næste 3 våben han/hun rammes af. Når druiden rammes af et normalt (ikke magisk) våben, tager han/hun normal skade, med våbnet han/hun rammes af bliver også ødelagt (indtil det kan ordnes af en person med "lave våben" evnen).
- Speciel:** Denne formular ophører først når druiden er ramt af 3 slag eller når der er gået 5 minutter. Formularen er stadig aktiv hvis præsten dør.
- Bøn:** "Ved Serpha, må naturens kraft beskytte mig mod fjendens stål"

Mager / Necromancer formularer

Navn: Aldron's Magtfulde sprogøre (Livs magi: Stormester)
Type: Forvandlings magi
Mana: 30
Krav: Mageren skal have 80+ mana.
Virkningstid: 1 time
Ingrediens: Ingen
Virkning: Når mageren har kastet denne formular, kan han forstå og tale alle sprog i en time (hvis man har evnen læse og skrive vil man desuden også kunne læse og skrive sprogene). Man kan ikke lære andre eller sig selv et sprog med denne formular, da man blot taler uden at vide hvordan.
Håndtegn: Trække, Tanke, Give, Tanke

Navn: Aldron's Skjulte tjener (Livs magi: Stormester)
Type: Plan magi
Mana: 25
Krav: Mageren skal have 80+ mana.
Virkningstid: Et scenarie
Ingrediens: Et stykke papir, som beskriver tjeneren eller en virkelig person.
Virkning: Denne formular gør, at man kan skabe en tjener, som kan foretage alt hvad et normalt menneske kan gøre. Denne tjener kan f.eks. bruges til at være i ens hus, hvor den kan genkende folk og lukke dem ind og ud af huset som man ønsker. Tjenere genkender folk på deres tanker ikke deres udsende, så man kan ikke foregive at være en person, man ikke er. Tjeneren kan ikke rammes af magi eller anden skade. Dvs. en skjult tjener kan kun fjernes af troldmanden selv. Tjeneren kan lære at kaste formularer, men kun de formularer som skaberens kan lave selv. Der skal laves et ark papir, hvorpå tjenerens muligheder er skrevet ned. Tjeneren kan kun det, som står på papiret. Vil man lære Tjeneren noget nyt, må han skabes på ny. Tjeneren er usynlig og kan ikke skade andre direkte. Tjeneren fungerer som en maskine. Den kan kun gøre, hvad den får besked på og ikke tænke selv. Man kan snakke med sin tjener telepatisk. Dette papir skal godkendes af en mester før Tjeneren kan tages i brug.

Speciel: En tjener kan i visse tilfælde besidde nogen form for intelligens, dette bevirker at tjenere bliver til en stationær ånd, som kun har begrænset råde område. (Dette skal godkendes af en mester.)

Håndtegn: Ingen tjener skabes ved tanke kraft alene.

Navn: Aldron's Sprogøre (Livs magi: Mester)
Type: Forvandlings magi
Mana: 15
Krav: Mageren skal have 40+ mana.
Virkningstid: 1 time
Ingrediens: Ingen
Virkning: Når mageren har kastet denne formular, kan han forstå og tale et andet sprog (efter eget valg) i en time. Når man har kastet formularen, skal man bestemme sig for hvilket sprog man vil kunne tale og forstå og man kan ikke skifte sprog i

mellemtiden (hvis man har evnen læse og skrive vil man desuden også kan læse og skrive sproget). Kan kastes på andre personer også.

Håndtegn: Trække, Tanke, Give, Tanke

Navn: **Aldron's Større illusion (Element magi: Mester)**

Type: Illusions magi

Mana: 20

Krav: Mageren skal have 70+ mana.

Virkningstid: 4 time

Ingrediens: Gult bånd eller kostume

Virkning: Laver en fuldstændig illusion over menneske, dyr og større ting. Man putter det gule bånd om hovedet på den, som illusionen bliver kastet på.

Håndtegn: Give, Tanke, Trække, Liv

Navn: **Aldron's Tidsstop (Livs magi: Stormester)**

Type: Plan magi

Mana: 50

Krav: Mageren skal have 200+ mana.

Virkningstid: Indtil brudt af troldmanden

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular kan bruges til at stoppe tiden i et bestemt område. Området skal være valgt på forhånd og der skal skrives et stykke papir på hvor tids-stoppet har effekt og hvad der aktivere det. Denne seddel skal godkendes af en mester.

Håndtegn: Ingen, når området er defineret og brevet godkendt af en mester er formularen aktiv.

Navn: **Aldron's Åbne portal (Element magi: Mester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 15 + 10 per person

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Ingen

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

Håndtegn: Luft, Liv, Trække, Magi

Navn: **Amok (Døds magi: Mager)**

Type: Mental magi

Mana: 11

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: 2 minutter.

Ingrediens: En håndfuld brunt sukker.

Virkning: Denne formular får de ramte folk til at angribe den nærmeste truende person (alle med et våben, eller formular ingredienser) og forsøge at slå denne ihjel. Mageren kaster ingrediensen mod fjenden, samtidig med at han/hun råber "Amok". Alle ramte er under formularens effekt.

Håndtegn: Give, Dæmon, Tanke

Navn: Astral overførsel (**Element magi: Stormester**)

Type: Plan magi

Mana: 20

Krav: Mageren skal have 100+ mana.

Virkningstid: Indtil mageren ender formularen.

Ingrediens: En sort sten der lægges hvor formularen kastes.

Virkning: En mager, der kaster denne formular, forvandler sit legeme til en astral kopi af sig selv. Denne kopi kan hverken gøre skade eller blive skadet af nogen kendt kraft. Når mageren kaster denne formular placerer han/hun en lille sort sten på det sted, hvor han/hun stod, da han/hun kastede formularen. Efter at formularen er ophørt skal mageren vende tilbage til samme sted og samle stenen op. Hvis dette af en eller anden grund er umuligt, dør han/hun! (Derfor er det en god ide at gemme eller beskytte stenen). Mens mageren besidder en astral krop, kan han/hun både se, høre og tale, andre kan også se og høre ham/hende. Den astrale krop er dog immun over for alle kendte typer magi (med undtagelse af "sjæle fangst") og alle våben. En mager der er under denne formulars virkning kan dog heller ikke selv bruge magi eller våben.

Håndtegn: Magi, Luft, Ild, Dæmon

Navn: Aura (**Element magi: Mager**)

Type: Beskyttelses magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: Så længe mageren holder sine arme krydsede

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular beskytter mageren mod alle former for fysisk vold dog ikke magi. Mageren krydser sine arme over brystet og så længe, han holder sin hænder krydset, er han beskyttet. Mageren kan stadig bevæge sine ben, men kan ikke løbe. Mageren kan ikke kaste anden magi så længe han/hun er beskyttet af en aura.

Håndtegn: Magi, Gud

Navn: Ben skjold (**Livs magi: Mager / Necromancer magi: Mager**)

Type: Beskyttelses magi

Mana: 4

Krav: Mageren skal have 20+ mana.

Virkningstid: Et scenarie, eller indtil begge ben er ramt.

Ingrediens: Intet

Virkning: Med denne formular ignorerer Mageren det første slag han/hun får på hvert ben.

Håndtegn: Give, Liv, Magi

Navn: Beskyttelses rune (**Livs magi: Mester**)

Type: Beskyttelses magi

Mana: Forskellig.

Krav: Mageren skal have 60+ mana. Dog skal mageren have 80+ mana for at bruge runerne: Sindssyge og død.

Virkningstid: Indtil udløst.

Ingrediens: Et stykke papir hvorpå runen indskrives (samt en beskrivelse af runens effekt på en uheldig læser).

Virkning: En magers ting er tit beskyttet af stærk magi. En af de mest brugte er beskyttelses runen. Mageren indskrives på en af sine ejendele (som regel en formular bog) eller på et dokument. Runen kan indskrives på alle former for ting, i det tilfælde at genstanden ikke består af papir lægges et stykke med runen og dens virkning ved den fortryllede genstand (f.eks. i en kiste eller på den anden side af en dør). Runen aktiveres, når den læses, eller når den fortryllede ting berøres (eller åbnes hvis det er en dør eller en kiste). Runen kan have mange forskellige effekter, disse er:

- Søvn: Mana 5; Virkning: som "søvn" formularen.
- Ild: Mana 6; Virkning: Giver 3 points i skade på kroppen.
- Lyn: Mana 6; Virkning: Giver 2 points i skade på kroppen rustning beskytter ikke.
- Paralytation: Mana 10; Virkning som "paralytation" formularen.
- Frygt: Mana 10; Virkning: Læseren vil flygte fra genstanden, indtil den er ude af syne, han/hun vil ikke turde vende tilbage de næste 2 timer.
- Sindssyge: Mana 15; Virkning: Ofret bliver totalt sindssyg, en rablende galning i 10 minutter.
- Død: Mana 20; Virkning: Dræber uden nåde.

Speciel: En "ophæve magi" skal kastes før en magisk rune opdages, for at have nogen effekt. Desuden fjerner "ophæve magi" kun en enkelt rune (En formular bog kan indeholde et helt hav af runer).

Håndtegn: Ingen - mageren skal blot indskrive runen.

Navn: **Blindhed (Sinds magi: Lærling)**

Type: Fortrylles magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 15+ mana.

Virkningstid: 5 minutter

Ingrediens: Et sort stykke stof

Virkning: Med denne formular kan mageren totalt blinde en enkelt person i 5 minutter. Mageren udtaler ordet "blindhed", samtidig med at han/hun peger på ofret og holder formular ingrediensen i den anden hånd. Ofret skal have det sorte stof bundet for sine øjne, så han/hun intet kan se i 5 minutter.

Håndtegn: Død, Jord, Dæmon

Navn: **Dans (Sinds magi: Stormester)**

Type: Fortrylles magi

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 60+ mana.

Virkningstid: 5 minutter.

Ingrediens: Intet

Virkning: Med denne formular i sin magt kan mageren ved kun en finger og et ord, få én enkelt person/væsen til at danse efter sin fløjte. Mageren behøver som sagt kun at pege på et væsen og sige "dans", så træder formularen i kraft. Det (u)lykkelige offer må nu danse en dans, hvori han/hun bruger både sine arme og ben, han/hun kan

ikke vælge hvilken vej han/hun skal danse. Ofret kan tale, men næsten enhver form for formular brug (medmindre man er præst/shaman) er gjort umulig af dansen.

Håndtegn: Tanke, Liv, Luft

Navn: **Dræne livskraft (Døds magi: Lærling)**

Type: Skade magi (Element: Jord)

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 20+ mana.

Virkningstid: 5 minutter eller indtil et offer er ramt.

Ingrediens: En dråbe rød væske der dryppes på magerens ene hånd.

Virkning: Denne formular virker meget som "shock greb", med den forskel at den rantes energi, overføres til mageren. Mageren skal berøre den person, som formularen skal virke på. Den berørte legemsdel mister nu 2 livspoint. Den stjalne livskraft overføres nu til mageren, først helbredes alle sår og resten overføres som ekstra flydende kropspoints i 10 minutter.

Håndtegn: Trække, Død, Dæmon, Magi.

Navn: **Døde sky (Necromancer magi: Mester)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 15

Krav: Nekromantikerens skal have 65+ mana.

Virkningstid: 3 slag eller når Nekromantikerens vælger at slutte formularen

Ingrediens: Ingen

Virkning: Med denne formular tapper nekromantikerens noget energi fra det negative plan og bruger det til at skabe en mørk beskyttende sky omkring sig. Alle der prøver at skade nekromantikerens ved berøring (våben, evner og magi der kræver berøring), får selv den skade de ville have påført nekromantikerens. Nekromantikerens får ikke selv skade af de angreb, der bliver vendt med døde sky. Efter at have kastet formularen skal nekromantikerens krydse sine arme foran sig og sige døde sky, så er formularen aktiv. Så længe man har døde sky aktiv, kan man ikke løbe og man kan heller ikke bruge magi. Døde sky ophører efter tre slag, eller når nekromantikerens holder op med at krydse sine arme foran sig.

Håndtegn: Trække, Dæmon, Magi

Navn: **Dødsformular (Døds magi: Stormester)**

Type: Skade magi

Mana: 30

Krav: Magerens skal have 160+ mana.

Virkningstid: Indtil ofrene er genoplivet.

Ingrediens: En håndfuld sorte ris

Virkning: Magerens kaster formular ingrediensen mod sine fjender, samtidig med at han/hun råber "dødsformular". Alle ramte dør!! Udøde er immune over for denne magi.

Håndtegn: Luft, Give, Død

Navn: **Dødsillusion (Døds magi: Mager)**

Type: Illusions magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 40+ mana.
Virkningstid: Indtil første slag.
Ingrediens: Intet
Virkning: Denne formular udtales før en kamp og dens virkning træder i kraft når mageren (eller en anden person) først rammes af et slag. Denne formular får mageren eller en rørt person til at se død ud, efter at han/hun er blevet ramt i kamp af et enkelt slag. Det slag som "dræber" modtageren tæller ikke mod personens livspoint. Hvis "liget" undersøges vil det virke som om det er dødt. Formularen virker også mod "backstab", baghold, dødeligt snit og kvæle.
Håndtegn: Magi, Død, Give, Liv

Navn: **Dødsord (Døds magi: Stormester)**
Type: Skade magi
Mana: 50
Krav: Mageren skal have 200+ mana.
Virkningstid: Speciel
Ingrediens: Ingen
Virkning: Med denne formular kan mageren tilintetgøre et hvert væsen fuldstændig, inklusiv væsnets sjæl. Mageren knuser ægget med den ene hånd, samtidig med at han/hun peger på ofret og sige "dø + (væsnets navn og titel)". Hvis mageren kun siger "dø", er væsnet dødt som normalt. Hvis mageren derimod også udtaler personens spiller navn og titel, er væsnet totalt tilintetgjort. Dette kan have effekt hvis nogen prøver at genoplive vedkommende, da selve kroppen er ubrugelig for sjælen.
Håndtegn: Trække, Live, Gud, Dæmon.

Navn: **Emat's Gå På Vand (Element magi: Mager)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 10 + 5 per ekstra person
Krav: Mageren skal have 30+ mana
Virkningstid: Et scenarie.
Ingrediens: Jord, som kastes på ens fødder
Virkning: Denne formular gør at personen kan gå og løbe på vandet, som om det var lavet af sten. Hvis man kaster denne formular under vand, vil man straks flyde ovenpå. Man KAN ikke drukne mens denne formular er aktiv
Håndtegn: Trække, Vand, Jord

Navn: **Emat's Isstråle (Element magi: Lærling)**
Type: Skade magi (Element: Vand)
Mana: 3
Krav: Ingen
Virkningstid: Straks/5 minutter
Ingrediens: Ingen
Virkning: Ud af magerens finger, kommer en lille stråle af is. Denne er meget kold og kan fryse væsker til is, på ingen tid. Alle andre objekter bliver bare is-kolde og vil nok danne dug/frost. Dette gør at fx en gaffel kan køle meget en varm sommer dag. Denne stråle kan også rettes mod mennesker, hvorved den lammer en legemsdel i 10 sekunder.
Håndtegn: Luft, Vand, Liv

Navn: Emat's Magiske Lås (Livs magi: Mager)

Type: Forvandlings magi

Mana: 5 låg, 10 dør/lem, 15 port, 20+ større

Krav: Mageren skal have 30+ mana

Virkningstid: 2 timer

Ingrediens: En lille seddel, hvorpå der er en beskrivelse af formularen

Virkning: Denne formular skaber en magisk blokade på en ting. Det kan være fx en dør eller en port, for at forhindre at denne bliver åbnet.
Det tager 4 ekstra gange med en rambuk at slå døre/porten ind.
Den magisk beskyttede ting kan ikke dirkes op

Speciel: Der kan lægges 1 time til pr. 10 mana mageren bruger ekstra

Håndtegn: Give, Magi, Jord

Navn: Emat's Magiske Tegn (Livs magi: Stormester)

Type: Beskyttelses magi

Mana: 40

Krav: Mageren skal have 80+ mana

Virkningstid: Et scenarie.

Ingrediens: Noget til at tegne Tegnet med

Virkning: Med dette tegn, forsejler mageren en "ofring" til sin mana beholdning. Så længe denne formular er aktiv, mister mageren 1 LP i kroppen. Til gengæld for mageren lagt 20 mana oven i dem han har i forvejen. Dette vil hæve hans mana som om han havde "tjent" dem.
Hvis Tegnet forsvinder/fjernes, vil formularen ophøre og mageren mister 20 mana. Vær opmærksom på dette da man godt kan komme under 0 mana.
Tegnet er brændt ind i panden på mageren, og kan derfor ikke ophæves. Men hvis dette stykke pande forlader mageren, fx ved at blive skåret væk, vil formularen ophøre.
Tegnet tegnes på den højre del af panden, lige over øjenbrynet. Der må kun være 1 af denne magi aktiv af gangen.

Håndtegn: Magi, Ild, Dæmon, Magi, Tanke



Navn: Energi beskyttelse (Element magi: Stormester)

Type: Beskyttelses magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 100+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et gult bånd, der bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter mageren mod mange former for skadende magiske formularer. "Energi beskyttelse" beskytter 3 gange, før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves eller indtil båndet fjernes af mageren eller en anden person.
Den beskytter mod alle formularer af typen skade magi som har noget med et element at gøre, f.eks. Ildkugle (Skade magi, element ild).

Håndtegn: Død, Ild, Magi.

Navn: **Forbandelse (Døds magi: Mester)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 70+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller permanent.

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular kræver at mageren berører personen. den skal virke på. Formularen giver ofret en større eller mindre forbandelse, som mageren selv kan udtænke (inden for visse rammer), eller mageren kan vælge en allerede nedskrevet forbandelse. En stor forbandelse kan påvirke ofret i meget høj grad, men den virker kun 10 minutter, en stor forbandelse kan gøre livet næsten umulig for ofret. En lille forbandelse påvirker kun ofrets liv i mindre grad, og den kan tit være "let" at leve med. Forbandelsen kræver at mageren udtaler den højt og gerne i rytme, så meningen er tydelig. Eksempler på brugbare forbandelser kan være følgende:

Store forbandelser:

- *Du som har gjort mig smerte, skal lære at kende min magt - fra dette øjeblik vil hele dit live være en jagt. Alle du møder på din vej er ude på at jage dig. Du vil flygte skræmt af sted og lad min latter runge derved.*
- *Vinden føles tør og varm. Vand lokker dig hen til sig, vand er liv for dig. Så længe du mærker fugt af vand, vil du ikke dø som en fisk på land.*

Små forbandelser:

- *Du vil for evigt huske dit møde med mig. Du vil huske min magt med angst, husk blot: jeg er overalt, og en dag vil du blive min fangst.*
- *Du vil for evigt huske dit møde med mig. Fra dette øjeblik, vil du ønske at fortælle alle på din vej, om dette møde med mig. Du vil altid fortælle om min storhed og magt, det er vores pagt.*

Speciel: Denne formular kan meget let udnyttes af magere, der ønsker at bryde spillets regler, dette vil medføre bortvisning fra spillet!

Håndtegn: Forbandelsens formulerin g.

Navn: **Fortrylle våben (Element magi: Stormester)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 50

Krav: Mageren skal have 150+ mana.

Virkningstid: Resten af Scenariet eller 3 angreb (det der er kortest).

Ingrediens: Et godt lavet våben (gerne med runer på).

Virkning: Med denne formular skaber mageren midlertidigt et magisk våben, der er i stand til at skade selv dæmoner og andre væsner der normalt er immun over for våben. Et magisk våben kan besidde mange forskellige typer kraft, de mest brugte er disse:

- Ild klinge: Våbnet giver 2 ekstra i ild skade.
- Storm klinge: Våbnet giver 2 ekstra i skade, men rustning beskytter ikke mod den skade.
- Blindhed: Et væsen der rammes af våbnet bliver øjeblikkeligt blind (Som formularen "blindhed").

- Frygt våben: Et væsen der rammes af våbnet vil blive ramt af umådelig (Som formularen "frygt").
- Race våben: Dette våben giver 2 ekstra i skade mod en speciel race. Et våben kan kun besidde én fortryllelse af gangen.

Håndtegn: Give, Magi, Jord

Navn: Frygt (Sinds magi: Mester)

Type: Mental magi

Mana: 11

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: 5 minutter eller indtil mageren er ude af syne

Ingrediens: En håndfuld grovkornet (ikke fint) peber

Virkning: Alle der rammes af denne formular, vil straks blive grebet af en umådelig frygt for magerens magt. Alle ramte vil forsøge at flygte så langt væk fra mageren som overhovedet muligt. Hvis de ser mageren igen inden formularen er udløbet vil de igen forsøge at undslippe ham/hende. Effekten af frygt varer hele scenariet igennem, man vil hver gang man ser mageren, føle en knugen i maven og en uro i sjælen, men kun flygte inden for de 5 minutter.

Håndtegn: Magi, Luft, Dæmon

Navn: Genkende usynlighed (Livs magi: Mester)

Type: Universal magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: 10 min

Ingrediens: Ingen

Virkning: Troldmanden kan se alle som er gjort usynlige med magisk drik eller formular.

Håndtegn: Tanke, Liv, Gud, Trække

Navn: Genskabe død (Necromancer magi: Stormester)

Type: Forvandlings magi

Mana: 30 (+15)

Krav: Nekromantikerens skal have 170+ mana.

Virkningstid: Indtil død igen

Ingrediens: Et lig

Virkning: En Nekromantikerens, der behersker denne formular kan rejse en nylig falden kriger til at kæmpe for sig. En person, der er rejst på denne måde, har nøjagtigt de samme evner som han havde før, han blev dræbt, men er blevet dum. Personer der er blevet genskabt kan bruge alle evner der ikke tapper på sjælens energi (mana), så man kan godt bruge evner som knivkamp men mageren kan ikke bruge deres formularer. Da det er meget krævende at opretholde flere af denne type udøde stiger prisen pr. levende og kontrollerede person med 15 mana. Dvs. første koster 30, næste 45, tredje 60 osv.

En person der er rejst på denne måde vil være lige så svær at bortmane som en juju zombie. Personen er selvfølgelig udød så længe den bliver holdt i live på denne måde.

Håndtegn: Give, Død, Magi, Liv

Navn: Glem (Sinds magi: Mester)
Type: Mental magi
Mana: 10
Krav: Mageren skal have 55+ mana.
Virkningstid: Permanent på en person eller indtil ophævet.
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan mageren effektivt få en person han/hun berører til at glemme en nylig sket ting. Mageren skal berører personen og udtale formularen. Mageren kan få en person til at glemme en ting. Dette kunne være; alt hvad der er sket de sidste ti minutter ("at du har mødt mig, hvad jeg lige sagde" osv.) Mageren kan ikke få folk til at glemme ting, de har vidst i lang tid (f.eks. at du er et menneske, dit navn eller at du nogensinde har mødt mig selvom det var 2 timer siden vi snakkede sammen første gang).
Håndtegn: Trække, Tanke, Give, Luft.

Navn: Ild beskyttelse (Element magi: Mester)
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Mageren skal have 50+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)
Ingrediens: Et rødt bånd, der bindes om armen.
Virkning: Denne formular beskytter mageren eller en anden person, mod alle former for ild, inklusiv magisk ild
Håndtegn: Ild, Magi, Ild

Navn: Ildkugle (Element magi: Lærling / Necromancer magi: Mager)
Type: Skade magi (Element: Ild)
Mana: 8
Krav: Mageren skal have 30+ mana.
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan en mager brænde det ulykkelige offer, han/hun peger på. Ofret tager 2 points i skade på kroppen og vil blive væltet omkuld af ildkuglens kraft.
Håndtegn: Give, Ild, Død

Navn: Jordskælv (Element magi: Stormester)
Type: Forvandlings magi
Mana: 25
Krav: Mageren skal have 100+ mana.
Virkningstid: 2 Minutter
Ingrediens: Intet.
Virkning: Med denne formular kan mageren få jorden rundt om ham/hende til at vride sig i smerte, så det er umuligt at stå oprejst. Mageren udtaler formularen, hvorefter han/hun råber "jordskælv" og at ingen kan stå oprejst de næste 2 minutter. Alle der hører ham/hende er under formularens effekt. Mageren selv og alle personer som han/hun berører med vilje, er immune og kan frit bevæge sig rundt mellem de faldne folk.

Håndtegn: Magi, Trække, Jord

Navn: **Kontrollere udød (Døds magi: Mester / Necromancer magi: Mester)**

Type: Mental magi (udøde er IKKE immun over for denne magi)

Mana: 5 for ligæder og ghouls, 10 for zombier og skeletter, 20 for juju zombier og dødsridder, 30 for en vampyr eller lich, 50 for en udød plage.

Krav: Mageren skal have 70+ for ligæder og ghouls, 80+ for zombier og skeletter, 100+ for juju zombier og dødsridder, 120+ for en vampyr eller lich, 150+ for en udød plage.

Virkningstid: 20 minutter

Ingrediens: Et sort eller meget mørkt plante blad (fra en sort rose eller lign.) eller glaskugle

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

Håndtegn: Trække, Død, Tanke, Magi

Navn: **Kulde (Element magi: Stormester / Necromancer magi: Stormester)**

Type: Plan magi

Mana: 40

Krav: Mageren skal have 175+ mana.

Virkningstid: Til Mageren vender tilbage

Ingrediens: Intet

Virkning: Med denne formular kan Mageren forbande en genstand så alle der rør den fryser til is. Den kan kun bruges på Mageren egne ting. Formularen bruges ofte til at beskytte ting for Mageren. Formularen virker som tipsstop og ofret skal vente til Mageren vender tilbage

Håndtegn: Ingen, når genstanden er defineret og brevet godkendt af en mester er formularen aktiv.

Navn: **Kulde bold (Element magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)**

Type: Skade magi (Element: Vand)

Mana: 5

Krav: Ingen.

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: En gummi bold

Virkning: Med denne formular kaster Mageren en bold af kulde mod. Den giver 1 LP i skade og fjenden han skal fryse (stå stille) i 20 sekunder

Håndtegn: Give, Luft, Magi, Død.

Navn: **Lammelse (Sinds magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 25+ mana.

Virkningstid: 30 minutter
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan Mageren lamme et ben eller en arm i 30 minutter, mageren skal røre ved den legemsdel han ønsker at lamme.
Håndtegn: Trække, Liv, Magi

Navn: **Lammelse af sanser (Sinds magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 5
Krav: Nekromantikerens skal have 25+ mana.
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular er Nekromantikerens i stand til at lamme en hvilken som helst af sanserne (hørelse, syn, lugtesans, smag, følelse) i 10 minutter. Mageren skal røre ved den person han ønsker at lamme.
Håndtegn: Trække, Luft, Magi

Navn: **Latter (Sinds magi: Lærling)**
Type: Mental magi
Mana: 2
Krav: Ingen
Virkningstid: 5 minutter.
Ingrediens: En lille kulørt bold (gummi, stof eller skumgummi).
Virkning: Mageren kaster den lille kulørte kugle, samtidig med at han/hun råber "latter", den ramte person må nu le sine tarme ud de næste 5 minutter. Den ramte person kan stadig bruge våben og kæmpe (hvilket jo selvfølgelig ikke kan gøres ret effektivt) men enhver form for tale er næsten umulig.
Håndtegn: Give, Luft, Gud.

Navn: **Levitation af person (Livs magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 2
Krav: Ingen
Virkningstid: 15 minutter
Ingrediens: Intet
Virkning: Denne formular giver mageren evnen til at "bære person", med den undtagelse at han/hun godt kan kæmpe og kaste formularer mens personen følger ham/hende, han/hun kan dog ikke løbe (eller rettere personen der følger ham/hende må ikke løbe).
 Denne formular kan kun bruges til at bære en person. Denne svæver lige bag ved mageren, ca. 1-1½ meter over jorden eller andre forhindringer. Man kan altså ikke kaste rundt med folk eller få dem til at svæve flere meter oppe i luften.
Håndtegn: Trække, Magi, Luft.

Navn: **Levitation af ting (Livs magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 2
Krav: Ingen

Virkningstid: 15 minutter
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan mageren få ting til at bevæge/flytte sig. Mageren kan fx få sit ølkrus til at svæve ned til sig fra bardisken eller hive stolen frem inden han sætter sig. Er man mere suspekt kan man også få terninger til at vise, hvad man vil have dem til eller få penge til at flyve ud af folks tasker. Man skal dog passe på hvad man gør, da de fleste mennesker vil bemærke hvis deres ringe begynder at flyve af deres fingre eller deres tasker flyver ud af deres bæltter.
Håndtegn: Ingen. Det sker ved tankens kraft.

Navn: **Lys (Livs magi: Lærling)**
Type: Universal magi
Mana: 2
Krav: Ingen
Virkningstid: 1 time.
Ingrediens: En lommelygte eller lampe.
Virkning: Denne formular giver mageren ret til at bruge en lommelygte i én time.
Håndtegn: Magi, Ild

Navn: **Magisk skjold (Necromancer magi: Lærling)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 6
Krav: Ingen
Virkningstid: 30 min eller indtil første slag (hvad der er kortest)
Ingrediens: Amulet
Virkning: En Nekromantiker med denne formular kan vælge at bruge ekstra magi på at danne et svagt magisk skjold om en person for et kort stykke tid. Formularen aktiveres ved at Nekromantikeren holder sin amulet og berører personen. Et magisk skjold ignorerer det første fysiske slag personen får.
Håndtegn: Dæmon, Magi, Luft

Navn: **Magus beskyttelse (Livs magi: Stormester)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 15
Krav: Mageren skal have 100+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 formularer
Ingrediens: Et blåt bånd der bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter mageren mod en del magiske formularer, som er almindelige, men som hverken "mental beskyttelse" eller "energi beskyttelse" sikrer mageren imod. "Magus beskyttelse" er virksom mod alle formularer af typen fortrylleses magi
Håndtegn: Død, Ild, Tanke, Magi

Navn: **Mental beskyttelse (Sinds magi: Stormester)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 15
Krav: Mageren skal have 100+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 formularer

Ingrediens: Et grønt bånd der bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter mageren mod næsten alle former for magi, der mentalt påvirker mageren. "Mental beskyttelse" beskytter 3 gange før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves. "Mental beskyttelse" beskytter mod alle formularer af typen mental magi.
Håndtegn: Død, Tanke, Magi

Navn: Meteor storm**Type:** Skade magi (Element: Ild)**Mana:** 25**Krav:** Præsten skal have 100+ mana.**Virkningstid:** Ingen.**Ingrediens:** En håndfuld røde ris**Virkning:** Med denne formular påkalder mageren små meteorsten fra himlen, som hagler ned over hans fjender. Mageren kaster en håndfuld røde ris, alle der rammes tager 5 LP i skade på hver legemsdel, denne skade kan ikke regenereres og skal derfor heales på magisk vis.**Håndtegn:** Trække, Luft, Give, Ild**Navn: Missil beskyttelse (Livs magi: Lærling)****Type:** Beskyttelses magi**Mana:** 2**Krav:** Ingen.**Virkningstid:** 1 time.**Ingrediens:** Et hvidt bånd, der bindes om armen.**Virkning:** Denne formular gør alle former for ikke magiske missil våben totalt virkningsløse over for personen. En pil skudt fra en bue eller en kastet kniv giver således ingen skade til mageren.**Håndtegn:** Død, Luft**Navn: Mørkesyn (Døds magi: Lærling)****Type:** Fortrylleses magi**Mana:** 4**Krav:** Mageren skal have 25+ mana.**Virkningstid:** 30 min**Ingrediens:** Rød lommelygte**Virkning:** Troldmanden kan give sig selv eller en berørt person mørkesyn i 30 min (se nærmere under evnen mørkesyn).**Håndtegn:** Trække, Gud, Give, Ild**Navn: Opdage magi (Livs magi: Lærling / Necromancer magi: Lærling)****Type:** Universal magi**Mana:** 1**Krav:** Ingen**Virkningstid:** 1 minut.**Ingrediens:** En granko gle.**Virkning:** Med denne formular kan mageren opdage om noget er magisk og hvilken type det er (spørg en mester). Formularen gælder på ting/steder og personer (som skal

oplyse, hvor mange magiske auraer de har og hvilken type de er. Hvis en formulars nøjagtige effekt skal opdages (om det er stenhud eller en anden formular, som mageren har kastet på sig selv), skal mageren studere tingen/personen i mindst 1 minut plus mageren skal have kendskab til formularen (dvs. han skal selv kunne kaste den) er dette IKKE tilfældet skal han yderligere bruge 5 min. De sidste minutter behøver han ikke bruge på at studere tingen/personen, blot på at forstå den fremmede magi.

Håndtegn: Tanke, Magi

Navn: **Opdage ondskab/neutralitet/godhed (Livs magi: Lærling)**

Type: Universal magi

Mana: 2

Krav: Ingen.

Virkningstid: 1 minut

Ingrediens: Ingen

Virkning: Med denne formular kan mageren fastslå om en person eller en genstand er ond, neutral eller god. Mageren skal røre personen eller genstanden.

Håndtegn: Tanke, Luft, Dæmon

Navn: **Ophæve magi (Livs magi: Mager / Necromancer magi: Mager)**

Type: Universal magi

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 25+ mana.

Virkningstid: Straks.

Ingrediens: Jord

Virkning: Denne formular ophæver virkningen af en anden formular. Næsten enhver form for magi kan ophæves. Hvis f.eks. formular ingrediensen kastes direkte mod en "sov" formulars mel sky, ophæves "sov" formularen inden den overhovedet tager effekt. Man skal dog være dygtig for at kunne ophæve en magi. Magerens mana-maks. skal gå lige op med eller overskrive magiens mana krav. Dvs. for at ophæve jordskælv som har mana krav 100+ skal mageren have 100 eller mere i mana-maks. Hvis dette ikke er tilfældet kan mageren bruge mana til at lukke "hullet" mellem sit mana-maks. og mana kravet på magien. F.eks. en mager har 70 i mana-maks. og vil ophæve jordskælv. Han mangler altså 30 mana, dvs. han kaster formularen og betaler 40 mana, 10 for det ophæve magi koster og 30 fordi det er hvad han mangler for at nå et mana krav på 100+. Det mana, der bruges kan dog hives fra én eller flere personer, dog skal der i det tilfælde benyttes en præst som kan lave en "Kraftens bro" formular.

Speciel: En mager, der kender denne formular, kan ophæve sin egen magi "gratis". For at ophæve sin egen magi, skal mageren blot røre ved fortryllelsen og erklære den for ophævet.

Håndtegn: Død, Magi.

Navn: **Overbevise (Sinds magi: Mager)**

Type: Mental magi

Mana: 7

Krav: Mageren skal have 35+ mana.

Virkningstid: 10 minutter

Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan mageren overbevise en enkelt person han/hun fører en samtale med, om en enkelt af sine påstande. Denne påstand kan være alt: At jorden er flad, at Cinolina's ypperste-præster æder spædbørn eller at ofret burde angribe den første person han/hun møder efter at mageren er gået. Denne formular ophører efter 10 minutter eller når personen har fuldført sin opgave. Man kan ikke overbevise en person om at begå direkte livsfarlige ting.
Håndtegn: Give, Tanke

Navn: **Overførelse (Sinds magi: Stormester)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 15
Krav: Mageren skal have 80+ mana
Virkningstid: Et scenarie, eller til de tre magier er brugt.
Ingrediens: En sten med hul i.
Virkning: Med denne formular kan magerne, gemme magi i en anden person. Man kan opholde tre magier på en gang. For at personen skal kunne kaste en af magierne, må hun/han sige "**trække, tanke, give, magi**" hvis det er en mager eller "Oh "Gudens navn/naturen/ånderne" hjælp mig at benytte den fremmede magi!" hvis det er en præst, shaman, druide eller paladin.
 Personen kan have de tre magier indeholdt i et scenarie eller indtil de er brugt, hvis de ikke de er brugt inde for denne tid er magierne tabt.
 Speciel: Begge magikastere (mana brugere) SKAL matche mana maks. Begge parter SKAL betale mana prisen.
Håndtegn: Give, Tanke, Magi

Navn: **Paralysation (Sinds magi: Mager)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 7
Krav: Mageren skal have 30+ mana.
Virkningstid: 5 minutter
Ingrediens: Havregryn der kastes mod ofre (max. en håndfuld).
Virkning: Ved brug af denne formular kan en mager totalt lamme de ramte ofre. Grynene kastes samtidig med at mageren råber "paralysation", alle ramte skal forblive ubevægelige i 5 minutter.
Håndtegn: Død, Luft, Liv

Navn: **Ra'Nins Rystelse (Element magi: Mager)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 5
Krav: Mageren skal have 30+ mana
Virkningstid: 30 sek.
Ingrediens: Magerens fod
Virkning: Med denne magi kan mageren lave et lille jordskælv, der kun kan ramme en person af gangen. Når personen bliver ramt, skal han/hun lægge sig ned på jorden, (som i jordskælv) i 30 sekunder. Magien kan ikke "kravle" igennem bakker, men et hul, eller forhøjning kan den godt trænge igennem. For at skabe rystelserne, skal mageren stampe i jorden, samtidig med han peger på offeret.

Håndtegn: Magi, Jord

Navn: **Ra’Nins Sjette Sans (Sinds magi: Stormester)**

Type: Mental magi

Mana: 30

Krav: Mageren skal have 150+ mana.

Virkningstid: 10 min.

Ingrediens: En stor krystal eller spejl

Virkning: Med denne magi kan mageren høre, se og lugte alt, hvad der sker ved den ramte person. Man kan lugte, høre og se alt hvad der omkring den ramte person. Magiens virkningstid og virkning begynder først at virke når man er fremme ved den person man ønsker at udøve magien på. Spilleteknisk foregår det på den måde at mageren tager sine hænder begge hænder på hovedet, og følger den ramte person over alt, i de 10 min, eller til mageren ikke længere ønsker det.

Håndtegn: Give, Gud, Liv, Magi

Navn: **Ra’Nins Tredje Øje (Sinds magi: Stormester)**

Type: Mental magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 75+ mana.

Virkningstid: 10 min.

Ingrediens: En stor krystal eller spejl

Virkning: Med denne magi kan mageren se alt fra en andens øjne. Du kan dog kun se hvad personen kan, ikke høre hvad der bliver sagt. Magiens virkningstid og virkning begynder først at virke når man er fremme ved den person man ønsker at udøve magien på. Spilleteknisk foregår det på den måde at mageren går rundt med begge hænder på hovedet. Og følger offeret over alt i de 10 min. Eller til mageren ikke længere ønsker det.

Håndtegn: Magi, Tanke, Liv

Navn: **Ra’Nins Tredje Øre (Sinds magi: Stormester)**

Type: Mental magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 75+ mana.

Virkningstid: 10 min.

Ingrediens: En stor krystal eller spejl.

Virkning: Med denne magi kan magikasteren høre alt fra en enkelt person og dem omkring ham/hende. Du kan høre alt, hvad den ramte person kan. Magiens virkningstid og virkning begynder først at virke når man er fremme ved den person, man ønsker at udøve magien på. Spilleteknisk foregår det på den måde at mageren tager sine hænder på hovedet. Og følger offeret over alt, i de 10 min, eller til mageren ikke længere ønsker det.

Håndtegn: Magi, Tanke, Luft, Liv

Navn: **Ramian’s Farve glans (Livs magi: Mager)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 2

Krav: Ingen
Virkningstid: Permanent
Ingrediens: Ingen
Virkning: Med denne formular kan magere ændre en tings farve. Han ligger en hånd på tingen (denne formular kan IKKE kastes på levende væsner!) mens han fremsiger formularen og siger navnet på farven.
Håndtegn: Magi, Ild, Luft

Navn: **Ramian's Stress (Sinds magi: Lærling)**
Type: Mental magi
Mana: 7
Krav: Mageren skal have 15+ mana.
Virkningstid: 15 min.
Ingrediens: Ingen
Virkning: Med denne formular kan man få en person til, ved berøring, at blive stresset. Det påvirker han/hun med at man vedkommende ikke kan tage nogen beslutninger. Han/hun løber også meget desorienteret omkring da han/hun er meget stresset.
Håndtegn: Give, Magi, Trække, Tanke

Navn: **Rasogal's Fatamorgana (Døds magi: Lærling)**
Type: Illusions magi
Mana: 9
Krav: Mageren skal have 25+ mana.
Virkningstid: 30 min.
Ingrediens: Gult bånd om hovedet, som symboliserer en illusion. (Evt. udklædning)
Virkning: Denne formular gør magi brugeren i stand til at forklæde sig selv som en anden race. Han for dog ikke sammen evner som den race han ændrer sig til. Det vil sige at han ikke får styrken som en trold hvis han forvandler sig til en trold. Spil teknisk fungerer det sådan at han tager et gult bånd om hovedet og fortæller alle på sin vej, hvad han forestiller. Hvis han vil gøre et stort nummer ud af det, har han udklædning med som han kan tage på.
Håndtegn: Tanke, Luft, Gud

Navn: **Ratsogal's Falske guld (Døds magi: Lærling)**
Type: Illusions magi
Mana: 8
Krav: Mageren skal have 25+ mana.
Virkningstid: 5 min.
Ingrediens: Nogle mønter.
Virkning: Denne formuler skaber en lille illusion rundt om nogle mønter,(højst 2). Der får dem til at fremstå som guld.
Håndtegn: Magi, Jord, Tanke

Navn: **Ratsogal's Falske minder (Sinds magi: Stormester)**
Type: Mental magi
Mana: 20
Krav: Mageren skal have 60+ mana.
Virkningstid: Permanent eller indtil ophævet.

Ingrediens: Et pendul eller stearin lys.
Virkning: Men denne formular kan magi brugeren påvirke offeret tanker. Og putte falske tanker ind i hovedet på offeret. Offeret vil pludselig kunne huske hvordan den store rubin uden hos sortelverne egentlig var hans eller hvordan han engang slog den store drage ihjel. Når magi brugeren bruger denne formular skal han bruge pendulet til at hypnotiser offeret, efter det vil offeret falde i en dyb søvn. Magi brugeren skal bruge sætninger som. *"Se dette pendul, en cyklus, ubrydelig. En cyklus som liv, som jorden vi går på. Cyklusen over dem alle, af dem alle"*. Her fortæller magi brugeren hvad offeret kan huske. Dette skal ikke være en længer historie og heller ikke for detaljeret. Igen må dette ikke være noget som direkte stride mod offerets overbevisning, eller ej en dødstrussel.

Håndtegn: Jord, Liv, Dæmon

Navn: **Ratsogal's Magisk dirk (Døds magi: Mester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 55+ mana.

Virkningstid: 1 gang

Ingrediens: En nøgle

Virkning: Denne formular virker som evnen "dirke låse". Den får magi brugeren til at kan "dirke låse" op som en tyv. Men kan ikke dirke magiske låse op, før en ophæve magi er kastet. Magi brugeren skal stadig, bruge den sammen tid som en tyv.

Håndtegn: Jord, Trække, Luft

Navn: **Ratsogal's Magiske aura (Element magi: Mester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 20

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: 1 time.

Ingrediens: En genstand

Virkning: Denne formular bliver aktiv så snart der bliver kastet "opdage magi" på den. Denne formular vil efterlade magi i den genstand, som den er blevet kastet på. Og der ved blive aktiveret når der bliver søgt efter magi ved genstanden. Denne magi er dog meget svag og vil forlade genstanden efter en time.

Håndtegn: Jord, Magi, Luft

Navn: **Ratsogal's Magiske bur (Element magi: Mager)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 45+ mana.

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Mel

Virkning: Denne formular skaber et magisk bur af blå flammer, som ikke kan brudes eller dirkes kun en ophæve magi kan bryde denne formular. Magi brugeren tegner en mel cirkel på jorden, rundt om hans fange og der efter frem siger han formularen. Og har nu lavet en "skjold rundt om sin fange. Fangen kan ikke bryde gennem, eller kaste magi gennem buret, buret kan kun indeholde en fange og har en varighed på så længe magi brugeren koncentrere sig, og opretholder buret.

Hvis der skal flere end én holdes indespærret, skal man bruge yderligere 7 mana pr. ekstra fange.

Håndtegn: Ild, Luft, Give

Navn: **Ratsogal's portal (Element magi: Mester)**

Type: Plan magi

Mana: 20 (40 for at lave en komplet tunnel) + 8 pr. person

Krav: Mageren skal have 60+ mana.

Virkningstid: Et scenarie

Ingrediens: Mel, Rosenblade.

Virkning: Denne formular er en magisk portal, der kun virker på magi kasteren selv. Magi brugerne skal have to steder, hvor han kan transportere sig selv i mellem. Disse steder skal indvies det vil sige at magi brugerne skal tegne en cirkel af mel. Og der bruges 15min. ved hver cirkel. Og 20 mana, for at skabe de magiske cirkler. Hver gang magi brugeren gå gennem portalen skal han bruge 8 mana. Denne portal kan dog ødelægges med en ophæve magi (man skal dog være mager og have ophæve magi og opdage magi for at finde dem). Hvis dette gøre mens magi brugeren på vej mellem portalerne, kan dette have fatale konsekvenser for magi brugeren, hvis begge portaler ødelægges, mens magi brugeren er mellem dem vil han blive fanget i mellem verdenen og være fanget for evigt. Dog er der få magere, som slipper fra dette med livet i behold, men ingen kan forklare hvorfor.

Håndtegn: Liv, Luft, Trække, Magi

Navn: **Ratsogal's Skarpe sans (Livs magi: Mager)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 7

Krav: Mageren skal have 20+

Virkningstid: 10 sekunder

Ingrediens: ingen

Virkning: Men denne formuler får magi brugeren meget skarpe sanser. Og kan ret faktisk høre gennem en mur. Det vil sige at den giver magi brugerne mulighed for at lytte ved bygningerne. Og bruge denne information in game.

Håndtegn: Trække, Liv, Vand

Navn: **Ratsogal's Slange illusion (Døds magi: Mager)**

Type: Illusions magi

Mana: 8

Krav: Mageren skal have 35+ mana.

Virkningstid: 2 min.

Ingrediens: Et stykke slange skind (da det er svært at skaffe kan det undværes)

Virkning: Denne formular kan kun virke på et offer, Denne formular vil få sit offer til at tro at hans våben lige har forvandlet sig til en slange. Og vil smide det fra sig, i frygt for at blive bidt. Efter denne formular er ophørt vil alt virke som normalt igen.

Håndtegn: Jord, Liv, Dæmon

Navn: **Ratsogal's Små illusion (Sinds magi: Lærling)**

Type: Illusions magi

Mana: 3

Krav: Mageren skal have 20+ mana.
Virkningstid: 2 min.
Ingrediens: Ingen
Virkning: Denne formular kan få folk til at tro på de mærkeligste ting. Denne formular kan på ingen måde gøre skade og må ikke bruges i kamp. Dette er små synds bedrag. Som ”Du tro du hele tiden har en sten i din støvle” ”Du synes at du hele tiden har fluer til at flyve rundt om dit ansigt” ”Du bliver lige pludselig så frygtelig tørstig”
Håndtegn: Dæmon, Tanke, Luft, Jord

Navn: **Ratsogal’s Statue (Element magi: Mager)**
Type: Forvandlings magi
Mana: 12
Krav: Mageren skal have 35+ mana.
Virkningstid: 20 min.
Ingrediens: Ingen
Virkning: Med denne formuler kan magi brugerne forvandle sig til sten. Når magi brugerne kaster denne formular stiller han sig helt stille så snart han bevæger sig, ophæves formularen. Magi brugeren kan få skade når han er i denne form. Som normalt bare med to points forbedring. Magi brugeren vil være tung som sten, og der skal to mennesker til at løfte ham.
Håndtegn: Jord, Liv, Magi

Navn: **Ratsogal’s Stilhed (Element magi: Lærling)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 15
Krav: Mageren skal have 20+ mana.
Virkningstid: 2 min.
Ingrediens: Ingen
Virkning: Denne formular skaber et rum af tavshed omkring magi brugeren. I en radius af 5 meter kan ingen magi bruger kaste magi, heller ikke han selv.
Håndtegn: Jord, Luft, Magi, Trække

Navn: **Ratsogal’s Tavse stemme (Sinds magi: Mester)**
Type: Mental magi
Mana: 13
Krav: Mageren skal have 45+ mana.
Virkningstid: 1 Time
Ingrediens: En genstand fra offeret.
Virkning: Når denne formular kastes, skal magi brugerne være i kontakt med offeret. Men denne formular kan han bilde sit offer ind at han har sagt noget som han ikke har. Dette må dog kun være en sætning som f.eks. ”Gorbann har sagt: At han vil give dig to mønter for den.”, eller ”Gorbann har sagt at du skal finde ringen til ham”. Disse sætninger skal være meget enkle, og må ikke indeholde direkte død trusler. Eller ting som vil være usandsynlig for det offer, som man kaster den på.
Håndtegn: Tanke, Dæmon

Navn: **Ratsogal’s Tåge (Døds magi: Mager)**
Type: Illusions magi

Mana: 10
Krav: Mageren skal have 50+ mana.
Virkningstid: 10 min.
Ingrediens: Mel
Virkning: Magi brugeren kan med denne formular lave en tåge, der er så tyk at man ikke kan se gennem den. Magi brugeren skal tegne et felt på jorden, og når han så kaster formularen bliver feltet fuld af tåge. Alle der befinder sig i feltet skal nu lukke øjnene som "blindhed", eller havde et bind for øjnene. Men så snart ofrene bevæger sig uden for feltet kan de se normalt. Bare ikke ind i tågen. Det vil sige at det er umuligt at skyde med pil eller på anden måde at skade, personerne inde i feltet. Tågen som man fremkalder, kan dog ses gennem med mørkesyn.

Håndtegn: Vand, Ild, Luft

Navn: **Ratsogal's Tågesyn (Element magi: Mager)**

Type: Illusions magi

Mana: 12

Krav: Mageren skal have 35+ mana.

Virkningstid: 1 Time

Ingrediens: Hvidt bånd om hovedet

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

Håndtegn: Dæmon, Ild, Vand

Navn: **Ratsogal's Vidundere (Element magi: Mager)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 14

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Tre farvede klude.

Virkning: Denne formular skaber en masse lysglimt, og farvet lys, omkring magi brugeren. Som en lille demonstration på hans magiske kundskaber. Når magi brugerne kaster denne formular, skal han så jonglere med de kulørte klude. Denne formular kan bruge som evnen "gøglerkunst" dog kan magi brugeren ikke gå, mens han kaster denne formular, og kan ikke bruge denne i kamp.

Håndtegn: Ild, Luft, Tanke

Navn: **Ratsogal's Øje (Livs magi: Mester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 45+ mana.

Virkningstid: Et scenarie

Ingrediens: Et brunt bånd om armen.

Virkning: Denne formular skaber et magisk øje over hovedet af magi kasteren. Dette øje holder øje med magi kasteren og fortælle ham hvis der er noget galt. Som f.eks. han bliver "backstabbet" eller bliver bestjålet. Denne formuler virker sådan at man ikke kan kaste nogen beskyttelse formularer mens man er under påvirkning af denne formular.

Håndtegn: Luft, Liv, Vand

Navn: **Ruste metal (Necromancer magi: Stormester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 10

Krav: Nekromantikerens skal have 80+ mana.

Virkningstid: 5 min eller indtil tre ting er berørt (hvad der er kortest)

Ingrediens: Ingen

Virkning: Med denne formular kan Nekromantikerens ved at berøre en genstand af metal, få den til at ruste så meget, at den bliver ubrugelig. Formularen kan kun bruges på rustninger og våben af metal. Våben ramt af denne formular kan ikke bruges længere og rustninger mister alle de ekstra Lp den ville give. Våben og rustninger der er rustede kan repareres af en med smede våben & rustning. Våben af træ og læderrustninger kan naturligvis ikke ruste.

Håndtegn: Give, Ild, Trække, Jord

Navn: **Rædsel (Døds magi: Mager)**

Type: Mental magi

Mana: 8

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: 10 min.

Ingrediens: Intet

Virkning: Med denne formular kan Mageren gøre et væsen rædselsslagen for en person eller genstand væsnet bliver så bange hver gang han ser tingen eller personen han er blevet bange for bliver han helt lam og kryber væk og vælter rundt.

Håndtegn: Give, Tanke, Død

Navn: **Shockbold (Element magi: Lærling)**

Type: Skade magi (Element: Luft)

Mana: 4

Krav: Ingen

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: En lille blød bold af en eller anden art.

Virkning: Dette er den klassiske "magic missile" formular. Mageren kaster en lynende kugle af energi mod en af sine fjender, samtidig med at han/hun råber "shockbold". Den eventuelle ramte legemsdel tager 1 points i skade. Og personen der bliver ramt er lammet i 10 sek. En shockbold kan holdes i op til 2 minutter efter, at formularen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spilde.

Håndtegn: Give, Magi, Luft, Død.

Navn: **Shockgreb (Element magi: Lærling)**

Type: Skade magi (Element: Luft)

Mana: 3
Krav: Ingen.
Virkningstid: 2 minutter eller indtil et væsen er berørt.
Ingrediens: Intet
Virkning: Når mageren har udtalt denne formular, er hans/hendes hænder forvandlet til dødelige våben. Hvis mageren rører ved et andet væsen, tager det 1 points i skade og vil blive lammet i 10 sekunder pga. stødet.
Håndtegn: Give, Magi, Død

Navn: **Sindssyge (Sinds magi: Stormester)**
Type: Mental magi
Mana: 10
Krav: Mageren skal have 60+ mana.
Virkningstid: 1 time
Ingrediens: En lille klump mudder.
Virkning: Denne formular gør ofret totalt sindssyg i en time eller indtil "ophæve magi" bliver brugt på ofret. Mageren skal pege på ofret, samtidig med at han/hun siger "sindssyge". Formularen vil nu paralyserer personen i 1 minut (i dette stykke tid kan mageren forklare formularens egentlige virkning). Formularen kan indgyde adskillige forskellige typer sindssyge, disse er:

Megalomenia: Denne form for sindssyge gør at ofret, anser sig selv for at være en stor (den største) konge eller gud, han/hun vil under hele sindssygen sørge for at gøre andre opmærksom på dette, og han/hun vil som regel blive meget aggressiv hvis folk påstår at han/hun ikke er det han/hun udgiver sig for at være.

Paranoia: Ofret anser alle rundt om ham/hende for at ville snigmyrde ham/hende, alle lyver over for ham/hende og alle plotter mod ham/hende. Personen vil reagere meget kraftig på denne mistanke og vil generelt være uudholdelig at være sammen med.

Manisk: Ofret vil hele tiden være totalt oppe at køre, han/hun vil fare omkring, altid løbe og altid storme frem uden at tænke sig om.

Patologisk løgner: Den sindssyge vil søge at perfektionere løgnens kunst, og han/hun vil bruge hvert eneste øjeblik til at øve sig. Løgnene vil ikke altid være lige til at gennemskue og sommetider vil han/hun sige sandheden, sådan at folk han/hun omgiver sig med ikke fatter mistanke.

Håndtegn: Give, Tanke, Dæmon.

Navn: **Sjæle fangst (Døds magi: Stormester)**
Type: Mental magi
Mana: 35
Krav: Mageren skal have 140+ mana.
Virkningstid: 30 minutter.
Ingrediens: En ædelsten (eller glaskugle).
Virkning: Med denne formular kan en mager fange en anden persons sjæl. En mager, der besidder denne formular kan også se sjæle-på-vandring, dvs. sjæle fra døde, der

søger mod et tempel og astrale personer. Et hvert væsen, der har en sjæl (alle undtagen zombier), kan blive påvirket af denne formular. Det gælder også sjæle-påvandring. Når mageren kaster denne formular skal han/hun holde en ædelsten i den ene hånd, og med den anden pege på sit offer, samtidig med at han/hun siger "sjæle fangst". Ofrets sjæl vil nu blive ført ind i ædelstenen. Den tilfangetagede skal nu følge med stenen i tykt og tynd, indtil der er gået 30 minutter, indtil mageren befrier ham/hende eller indtil "ophæve magi" kastes direkte på stenen. Mageren kan tale med sin fange ved at kaste "tale med døde" på stenen.

Håndtegn: Trække, Liv, Give, Luft

Navn: **Sjæle forankring (Døds magi: Stormester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 25

Krav: Mageren skal have 150+ mana.

Virkningstid: Indtil formularen er brugt.

Ingrediens: En ædelsten (En glaskugle eller lign.).

Virkning: Mageren kan med denne formular overføre sin sjæl til en ædelsten. Så længe magerens sjæl befinder sig i ædelstenen, kan han/hun ikke dø!! Ædelstenen må ikke befinde sig på magerens krop, da dette vil ophæve formularen. Hvis magerens krop tager skade nok til, at han/hun under normale omstændigheder ville dø, kan han/hun fortsætte med at kæmpe og bruge formularer. Han/hun skal dog vende tilbage til sin sjæls tilholdssted inden der er gået 15 minutter, ellers vil sjælen være evigt tabt (mageren kan ikke komme tilbage i samme rolle). Når mageren når tilbage til ædelstenen skal han/hun berøre den, i samme øjeblik ophøre formularen og alle magerens sår helbredes. Selvom mageren ikke kan dø, kan han/hun stadig lemlæstes, hvis han/hun mister begge sine ben, kan han/hun for eksempel ikke bevæge sig, og det er muligt, at han/hun ikke når frem til ædelstenen i tide.

Håndtegn: Give, Liv, Jord, Magi

Navn: **Skabe ghoul (Necromancer magi: Lærling)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 5 (+2 efter den første)

Krav: Ingen

Virkningstid: Permanent eller indtil død (igen)

Ingrediens: Lig + klør

Virkning: Med denne formular kan en Nekromantiker skabe en ghoul ud fra et lig. En ghoul er ligesom zombier langsomme, har 3 flydende Lp, og kan selv skabe nye ghouls ved at berøre døde personer i 30 sek. Nye ghouls er ikke under Nekromantikerens kontrol, medmindre der bruges kontroller udøde. En ghoul bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt, at de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første ghoul, der skabes koster 5 mana, den næste koster 7, den tredje koster 9 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede ghouls, så hvis man skaber en ghoul der så bliver dræbt koster den næste også kun 5 mana at skabe.

Håndtegn: Give, Død, Magi, Liv

Navn: Skabe gift (Necromancer magi: Mager)

Type: Universal magi

Mana: Level 1-3 5, level 4 30

Krav: Level 1 ingen; level 2 30+ mana; level 3 60+ manna go level 4 90+ manna

Virkningstid: 5 min eller indtil brugt

Ingrediens: Ingen (beholder)

Virkning: Med denne formular kan Nekromantikereren skabe en gift (fra giftkundskabslisten). Nekromantikereren kan enten vælge at putte giften i en lille beholder og bruge den som en normal gift (kan puttes på våben hvis giften normalt kan det), eller Nekromantikereren kan vælge at gøre sin berøring giftig (kan kun gøres med gifte, der normalt kan puttes på våben) så den næste person, han berører, bliver forgiftet. Hvis Nekromantikereren vælger at gøre sin berøring giftig, forsvinder giften efter 5 min eller efter første berøring. Jo stærkere en Nekromantiker er, jo stærkere kan hans gift være.

Håndtegn: Jord, Give, Død

Navn: Skabe Juju Zombie (Necromancer magi: Mester)

Type: Forvandlings magi

Mana: 30 (+2 efter den første)

Krav: Nekromantikereren skal have 70+ mana.

Virkningstid: Permanent (indtil zombien er død igen).

Ingrediens: Et lig (samt kostume/sminke anden og tredje spillegang)

Virkning: Med denne formular kan Nekromantikereren give liv tilbage til en afdød person. Målet for denne formular bliver til en mellemting mellem et menneske (eller hvilken race den nu er lavet af) og en zombie. Personen har Lp som en zombie, men kan bevæge sig og kæmpe som normalt til at begynde med. Den har 2 psyke point. Ofret er dog dødt og vil langsomt begynde at forråde: ved første spille gang (der zombien skabes) er der ingen tydelig forandring (udover manglende puls). Anden gang skal ofret sminkes blegt og tredje gang skal personen sminkes som en normal zombie. Juju zombien vil dog stadig kunne tænke og bevæge sig som et normalt menneske. Zombien vil blindt adlyde den person, der skabte den. En juju zombie bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første juju zombie, der skabes koster 30 mana, den næste koster 32, den tredje koster 34 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede juju zombier, så hvis man skaber en juju zombie, der bliver dræbt koster den næste også kun 30 mana at skabe.

Håndtegn: Give, Død, Magi, Liv

Navn: Skabe Ligæder (Døds magi: Lærling / Necromancer magi: Mager)

Type: Forvandlings magi

Mana: 8 (+2 efter den første)

Krav: Mageren skal have 30+ mana.

Virkningstid: 20 minutter eller permanent (indtil ligæderen er død igen).

Ingrediens: Et lig + et par hugtænder. Formularen kan kastes uden at Mageren har et kostume men så holder virkningen sig kun i 10 minutter.

Virkning: Denne formular bringer den døde tilbage som en udød ligæder, denne ligæder, kæmper med indædt vildskab og blodtørst og har 5 flydende Lp. Ligæderen kan bruge de samme våben som da den var i live, men ingen rustninger. Ligæderen adlyder simple befalinger fra den, som skabte den, men kan ikke selv tale kun knurre. Men den er dog også meget uintelligent, og vil selv i kamp springe over et lig og begynde at æde det, Ligæderen vil forsvare sig men vil efter kamp straks begynde at spise løs igen. Ligæderen frygter mageren nok til at stoppe med at spise liget hvis den bliver beordret dertil. En ligædere bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første ligæder, der skabes koster 8 mana, den næste koster 10, den tredje koster 12 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede skeletter, så hvis man skaber en ligæder, der bliver dræbt koster den næste også kun 8 mana at skabe.

Håndtegn: Magi, Give, Liv, Død

Navn: **Skabe Skeletter (Necromancer magi: Mager)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 7 (4) (+2 efter den første)

Krav: Nekromantikerens skal have 15+ mana.

Virkningstid: Permanent eller indtil død (igen).

Ingrediens: Et lig + en skelet maske.

Virkning: Med denne formular kan Nekromantikerens rejse skeletterer, fra en nylig afdød, til at kæmpe for sig. Skeletter har samme udstyr, som personen de blev skabt fra, men ingen af de originale evner (heller ikke sejhed eller udholdenhed) udover evnen til at bruge den rustning og de våben de er udstyret med. Skeletter har 1 Lp på hver arm og ben og 2 Lp på kroppen (plus evt. rustning). Skeletter kan ikke tale og de vil følge og adlyde Nekromantikerens blindt, men hvis Nekromantikerens skulle blive dræbt, vil magien, der binder dem sammen forsvinde, og alle skeletter lavet af den Nekromantiker vil dø øjeblikkeligt. Hvis et skelet bliver dræbt kan Nekromantikerens rejse dem igen for 4 mana. Et skelet bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer. Det første skelet der skabes koster 7 mana, den næste koster 9, den tredje koster 11 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede skeletter, så hvis man skaber et skelet der så bliver dræbt koster den næste også kun 7 mana at skabe.

Håndtegn: Give, Død, Magi, Liv

Navn: **Skabe Udød plage (Necromancer magi: Stormester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 50

Krav: Nekromantikerens skal have 200+ mana.

Virkningstid: 1 time + 1 time pr 50 ekstra mana

Ingrediens: Et lig

Virkning: Med denne magi kan Nekromantikereren bruge et lig kraft og sjæl til at skabe et umådeligt magtfuldt udødt væsen, i tekster kun kendt som "plagen" eller "udød plage". Plagen har 20 flydende Lp. Den kan skabe zombier ved at berøre et lig og kan kaste formularen "tilintetgøre liv" 3 gange. Plagen har 6 psyke point. Plagen kan bruge våben men ikke rustninger og kan holde sig i live i en time + en time pr 50 mana ekstra Nekromantikereren bruger på at skabe den. Det kan gøres løbende, (Nekromantikereren kan vente lidt under en time med at bruge de næste 50 mana til at holde den i live). Plagen vil ikke angribe Nekromantikereren, der skabte den og dens berøring virker ikke på andre udøde. Det er ikke muligt for Nekromantikereren at kontrollere plagen uden at kaste "kontroller udød" på den. En udød plage bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Håndtegn: Give, Død, Gud

Navn: **Skabe Zombier (Døds magi: Mager / Necromancer magi: Mester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 10 (+2 efter den første)

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller permanent (indtil zombien er død igen).

Ingrediens: Et lig samt kostume (kan være en maske eller bare nogle forbindinger med røde pletter). Formularen kan kastes uden at mageren har et kostume, men så holder virkningen sig kun i 10 minutter.

Virkning: Med denne formular kan mageren tilbagekalde en del af en Død sjæl til den afdødes krop, og derved skabe et uddødt monster: en zombie. Mageren skal have et lig (en død ven eller fjende). Når mageren fremmaner den døde sjæl, vil zombien komme til live klar til at adlyde simple befalinger (kun fra mageren der skabte zombien). Enhver befaling skal være meget simpel, da zombien har en meget lav intelligens (ikke nok til at tale). Zombien er meget langsom i alle sine bevægelser, men den besidder stor kraft og kan overleve slag, der ville dræbe en hver anden. En zombie bruger samme våben og har samme udrustning, som da den var i live. En zombie uden specielt udstyr (rustning m.m.) har 10 flydende kropspoints; En zombie bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første zombie, der skabes koster 10 mana, den næste koster 12, den tredje koster 14 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede zombier, så hvis man skaber en zombie der så bliver dræbt koster den næste også kun 10 mana at skabe.

Håndtegn: Magi, Give, Liv, Gud

Navn: **Skjold (Livs magi: Mager)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 6 + 2 per ekstra person.

Krav: Mageren skal have 25+ mana.

Virkningstid: Så længe melcirklen bibeholdes af mageren. (dvs. mageren skal være ved cirklen hele tiden)

Ingrediens: Mel der spredes i en cirkel om det beskyttede sted eller personer.

Virkning: Med denne formular kan mageren skabe en beskyttende cirkel der er immun over for alle former for angrebs magi og slag.

Håndtegn: Magi, Luft

Navn: **Sov (Sinds magi: Lærling)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 25+ mana.

Virkningstid: 5 minutter

Ingrediens: Mel der kastes (max. en håndfuld).

Virkning: Ved brug af denne formular kan mageren få sine ofre til at falde i søvn. Formular ingrediensen spredes ud i området, samtidig med at mageren råber "sov", alle der bliver ramt af mel skyen falder i søvn i 5 minutter. Sovende personer, der ruskes af andre, kan vækkes på 10 sekunder.

Håndtegn: **Trække, Tanke, Død, Luft.**

Navn: **Stenhud (Livs magi: Mager)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 20+ mana.

Virkningstid: Indtil 2 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et sort bånd.

Virkning: Denne formular annullerer de første 2 fysiske slag, der rammer mageren uanset hvor på kroppen, de måtte ramme. Mageren kan kunne have en af denne type formularer aktiv af gangen. Denne formular beskytter ikke mod magiske angreb, men kun mod direkte fysiske slag, inklusiv baghold, bonk, backstab, dødlighedsnit og kvæle.

Håndtegn: Give, Jord, Magi, Død.

Navn: **Stormvind (Element magi: Lærling)**

Type: Skade magi (Element: Luft)

Mana: 3

Krav: Ingen.

Virkningstid: Ingen.

Ingrediens: Ingen.

Virkning: Med denne formular kan en mager sende et vindstød mod sine fjender. De tager ingen skade, men skal vælte omkuld. Kan kun kastes på en person af gangen.

Håndtegn: Give, Magi, Luft

Navn: **Svaghed (Sinds magi: Mager)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 30+ mana.

Virkningstid: 5 minutter

Ingrediens: En håndfuld rasp.

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

Håndtegn: Trække, Jord, Give, Luft

Navn: **Sygdom (Døds magi: Mager)**

Type: Fortrylleses magi

Mana: 8

Krav: Mageren skal have 50+ mana.

Virkningstid: 15 minutter.

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular giver en berørt person en forfærdelig sygdom, der langsomt får ham/hende til at rådne op. Mageren skal berøre en person samtidig med at han/hun udtaler formularen. Den berørte person får straks 1 LP i alle kropsdele (+ evt. rustning), uanset hvor mange LP han/hun havde før. Langsomt vil sygdommen æde hans/hendes kropsdele op, først ødelægges hans/hendes arme (efter 5 minutter), så hans/hendes ben (efter 10 minutter) og til sidst hans/hendes krop (efter 15 minutter), hvorefter han/hun dør. Denne sygdom er utrolig smertefuld, og det kan endog være svært at tale i det sidste stadie af sygdommen. Sygdommen kan helbredes af "helbrede".

Håndtegn: Give, Dæmon, Magi

Navn: **Syrebold (Element magi: Mager)**

Type: Skade magi (Element: Jord)

Mana: 10

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: Vandballon, der kastes

Virkning: Med denne formular fremmaner mageren en kugle af kogende syre (en vandballon!!!), som han/hun kan kaste mod sine fjender, samtidig med at han/hun råber "syrebold". Dette skal ske inden for 2 minutter efter formularens udtalelse (hvis han/hun venter mere end to minutter har han/hun brugt 10 manapoints på at aktivere formularen, hvis formularen stadig skal kastes, må mageren starte forfra). Den person, der rammes af et direkte skud tager 1 points i skade i *alle* legemsdele. De der rammes af dråber tager 1 point i skade på alle ramte legemsdele.

Håndtegn: Vand, Dæmon, Magi

Navn: **Tale med døde (Døds magi: Lærling)**

Type: Mental magi

Mana: 5

Krav: Mageren skal have 25+ mana.

Virkningstid: Til spørgsmålene er besvaret.

Ingrediens: En plante + et lig.

Virkning: Med denne formular kan mageren tilegne sig adgang til en af mageren kendt afdød sjæl og udspørge den om ting den vidste, da den var i live. Formularen giver mageren ret til at stille fem spørgsmål.

Håndtegn: Trække, Tanke, Død

Navn: **Tanke læsning (Sinds magi: Mager / Necromancer magi: Mester)**

Type: Mental magi

Mana: 7

Krav: Mageren skal have 25+ mana

Virkningstid: 5 spørgsmål

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular virker meget som præsternes "sandhed". Forskellen er at den person som formularen virker på ikke er klar over at mageren læser sandheden fra hans/hendes hjerne. Mageren skal berøre målet og han/hun kan derefter spørge om 5 ting som personen skal svare på så vidt muligt han/hun kan. Når formularen er færdig er den påvirkede person ikke klar over, at der er sket noget.

Håndtegn: Trække, Tanke

Navn: **Therion's Kærligheds pil (Sinds magi: Mager)**

Type: Mental magi

Mana: 15

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: 2 time (+ 10 mana per ekstra time)

Ingrediens: Ingen

Virkning: Når mageren kaster denne formular, vil den ramte blive fraværende i 5 min. og derefter forelske sig vildt i den første person han/hun møder. Forelskelsen kan fjernes med "ophæv magi".

Håndtegn: Magi, Give, Gud

Navn: **Therion's Løgn formular (Sinds magi: Mager / Necromancer magi: Mester)**

Type: Mental magi

Mana: 8

Krav: Mageren skal have 40+ mana.

Virkningstid: Indtil 5 spørgsmål er besvaret.

Ingrediens: Ingen

Virkning: En mager kan med denne formular få et andet væsen til at lyve på de næste 5 spørgsmål, som bliver stillet ham/hende. Mageren skal berøre personen for at kaste formularen. Personen, der er påvirket, må ikke bevæge sig så længe han/hun besvarer spørgsmål. Hvis personen, der er under denne formulars effekt, angribes eller på anden måde afbrydes, ophører formularen. Personen der besvarer spørgsmålene, skal lyve, men han/hun må selv bestemme hvor meget han/hun vil besvare dem (han/hun kan nøjes med ja og nej, hvis det kan besvare spørgsmålene tilfredsstillende).

Håndtegn: Magi, Give, Tanke

Navn: **Therion's Mana Tapping (Døds magi: Mester)**

Type: Mental magi

Mana: 15
Krav: Mageren skal have 50+ mana.
Virkningstid: 1 minutter eller indtil et væsen er berørt.
Ingrediens: Ingen
Virkning: Når mageren har udtalt denne formular er hans/hendes hænder i stand til at dræne mana fra en anden magikaster. Hvis mageren rører ved et andet magisk væsen inden der er gået et minut, tager mageren op til halvdelen af ofrets mana. Det betyder at man kan dræner det antal mana man mangler for at blive fyldt op, men man kan dog ikke dræne mere end max halvdelen af ofrets mana. Dette kan være effektivt hvis man ikke har tid til at meditere.
Håndtegn: Magi, Trække, Magi

Navn: **Therion's Sandheds formular (Sinds magi: Mager)**
Type: Mental magi
Mana: 8
Krav: Mageren skal have 40+ mana.
Virkningstid: Indtil 5 spørgsmål er besvaret.
Ingrediens: Ingen
Virkning: En mager kan med denne formular få et andet væsen til at svare sandt på de næste 5 spørgsmål, som bliver stillet ham/hende. Mageren skal berøre personen for at kaste formularen. Personen der er påvirket, må ikke bevæge sig så længe han/hun besvarer spørgsmål. Hvis personen, der er under denne formulars effekt angribes eller på anden måde afbrydes, ophører formularen. Personen, der besvarer spørgsmålene, skal svare sandt, men han/hun må selv bestemme hvor meget han/hun vil besvare dem (han/hun kan nøjes med ja og nej, hvis det kan besvare spørgsmålene tilfredsstillende).
Håndtegn: Magi, Give, Tanke

Navn: **Therion's Stilhed (Sinds magi: Mester)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 10
Krav: Mageren skal have 50+ mana.
Virkningstid: 1 time
Ingrediens: Intet
Virkning: Denne formular vil få den ramtes læber til at klistre sig sammen og gøre det umuligt for personen at tale. Er speciel effektiv overfor præster og shamaner, da disse ikke vil være i stand til at bruge magi. Kan fjernes med "ophæv magi".
Håndtegn: Trække, Tanke, Luft, Død

Navn: **Therion's Storm spyd (Element magi: Lærling)**
Type: Skade magi (Element: Luft)
Mana: 10
Krav: Mageren skal have 30+
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: Ingen
Virkning: Med denne formular kan en mager spidde det ulykkelige offer, han/hun peger på. Ofret tager 1 points i skade på kroppen og vil blive væltet omkuld. Skaden kan ikke regenereres, men skal helbredes ved hjælp af magisk healing eller healing drikke.

Håndtegn: Magi, Give, Luft, Død

Navn: **Tidens Tand (Necromancer magi: Stormester)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 15

Krav: Nekromantikerens skal have 90+ mana.

Virkningstid: 2 min eller indtil en berøring

Ingrediens: Ingen

Virkning: Med denne formular kan Nekromantikerens ælde en genstand så meget at den bliver til støv. Efter formularen er kastet holder den op til 2 min eller indtil første berøring (så hvis ikke formularen bruges inden 2 min går den tabt). Formularen kan bruges på alt der er spillerelevant som våben, rustninger, scrolls osv. det skal bare berøres og Nekromantikerens skal sige "tidens tand", hvorefter genstanden bliver til støv (kan IKKE repareres!). Formularen kan ikke bruges på bygninger, magiske ting, normalt tøj eller spillere!

Håndtegn: Trække, Jord, Magi

Navn: **Usynlighed (Livs magi: Mager)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 8

Krav: Magerens skal have 35+ mana.

Virkningstid: 30 min

Ingrediens: Ingen

Virkning: Magerens bliver usynlig og skal opføre sig som om han havde evnen "blænde ind". Dog med den undtagelse, at han kan gå i fri synlighed, han behøver ikke skygge til at gemme sig i. Han er helt usynlig. Han kan også bære ting i hænderne, men skal have en hånd fri til at symbolisere at han er usynlig (hånden på hovedet). Hvis han tager ved en ting som han ikke bære på sig, skal han forklare de omkringstående at tingen svæver i fri luft.

Håndtegn: Luft, Liv, Gud

Navn: **Vanhellig helbredelse (Necromancer magi: Lærling)**

Type: Universal magi

Mana: 2

Krav: Ingen

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: Ingen

Virkning: Med denne formular kan en Nekromantiker helbrede et udødt væsen. Formularen helbreder 1 Lp. Man kan forøge helingen ved at putte flere mana i formularen (4 mana for 2 Lp, 6 mana for 3 Lp osv.). Denne formular har ingen virkning på levende væsner.

Håndtegn: Give, Død

Navn: **Venskab (Sinds magi: Mester)**

Type: Mental magi

Mana: 10

Krav: Magerens skal have 60+ mana.

Virkningstid: 30 minutter.

- Ingrediens:** Et rosen blad
- Virkning:** Med denne formular kan mageren få et andet individ til at blive hans/hendes ven. Mageren skal berøre personen med den ene hånd samtidig med at han/hun knuser rosen bladet. Den berørte person vil nu opføre sig som om han/hun var og altid havde været magerens trofaste ven.
Formularen ophæves hvis den fortryllede person bringes i livsfare af mageren.
- Håndtegn:** Give, Tanke, Vand, Magi.
- Navn:** Ærefrygt (**Livs magi: Mester**)
- Type:** Mental magi
- Mana:** 5
- Krav:** Mageren skal have 50+ mana.
- Virkningstid:** 10 minutter
- Ingrediens:** En juvel af en eller anden art.
- Virkning:** Når en mager kaster denne formular, vokser hans/hendes aura til det næsten guddommelige - alle der kan se mageren skal falde i støvet for denne magtfulde person - han/hun vil dog stadig forsøge at holde sit blik rettet mod mageren.. Hvis mageren angriber en eller flere personer der er under denne formulars virkning ophøre den straks. Så snart en person under formularens virkning ikke længere kan se mageren ophører den.
- Håndtegn:** Magi, Luft, Gud.
- Navn:** Øje for øje (**Døds magi: Mester**)
- Type:** Beskyttelses magi
- Mana:** 15
- Krav:** Mageren skal have 50+ mana.
- Virkningstid:** 30 minutter
- Ingrediens:** To ens glaskugler
- Virkning:** Denne formular sikrer, at en magers fjender lider samme skæbne som ham/hende selv. Formularen her virker kun i nærkamp på alle, der bruger magi, der skader og som kræver berøring og på alle der angriber med håndvåben. Hver gang mageren får et sår i nærkamp, får hans/hendes modstander det samme sår og hvis mageren dør i nærkamp, dør hans/hendes modstander også (dette gælder også mod backstab).
- Håndtegn:** Liv, Give, Trække, Død

Præste formularer

Navn: Amok (Overjordisk magi: Vocolan)
Type: Mental magi
Gud: Zalmonia
Mana: 8
Krav: Præsten skal have 50+ mana.
Virkningstid: 2 minutter.
Ingrediens: En håndfuld kaffepulver
Virkning: Denne formular får de ramte folk til at angribe den nærmeste truende person (alle med et våben, eller formular ingredienser) og forsøge at slå denne ihjel. Præsten kaster ingrediensen mod fjenden, samtidig med at han/hun råber formularens bøn, alle ramte er under formularens effekt.
Speciel: Hvis ofrene ikke kan se nogen med våben eller som virker truende, ophører formularen.
Bøn: "I "Gud/gudindes navn" navn, lad der blive kamp!!"

Navn: Blindhed (Overjordisk magi: Præst)
Type: Fortrylleses magi
Gud: Zalmonia, Terin
Mana: 5
Krav: Præsten skal have 30+ mana.
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: Ingen
Virkning: Når præsten kaster denne formular, mens han/hun berører en person, bliver offeret blindt. Præsten skal berøre den bevirkede person, som skal lukke sine øjne så længe formularen virker.
Bøn: "Gid "Gud/gudindes navn" mørke må tage dit syn, du er nu blind"

Navn: Bortmane udøde (Overjordisk magi: Præst)
Type: Mental magi (udøde er IKKE immun over for denne magi)
Gud: Alle
Mana: 5
Krav: Præsten skal have 30+ mana.
Virkningstid: 5 minutter.
Ingrediens: En lommelygte
Virkning: Hvis kasteren skulle møde en udød kan han/hun lyse på væsnet med lygten, der så skal trække sig tilbage så længe lyskeglen hviler på det. Formularen virker i 5 minutter. Jo stærkere en udød er, desto mindre bliver det påvirket af formularen, til gengæld kan flere præster bortmane en udød med forenede kræfter (lygter). En Vocolan kaster denne magi, som var der 2 præster til stede og en ypperstepræst, som var der 3 præster til stede. Listen over hvad man kan bortmane er som følger:

Ligæder/ghoul:	1 præst	Vampyr:	5 præster
Zombier:	2 præster	Lich:	6 præster
Juju zombie:	3 præster	Udød plage:	7 præster
Dødsridder:	4 præster		

Speciel: Hvis væsnet ikke kan flygte (dvs. det er fanget), vil det krybe i angst i 1 minut før formularen ophører. Hvis væsnet angribes mens det påvirkes af denne formular, ophøre virkningen.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn vig bort”

Navn: **Cinolina’s mægtige skjold (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Cinolina

Mana: 50

Krav: Præsten skal have 150+ mana.

Virkningstid: Uendeligt.

Ingrediens: Præstens hellige symbol.

Virkning: Denne formular beskytter præsten mod alle former for fysisk vold, og psykisk manipulation og tilfangetagelse. Præsten behøver blot at udtale formularen og holde sit hellige symbol frem for sig, så længe virkningen holder. Præsten er beskyttet mod alle former for våben, både magiske og ikke magiske. Præsten er også beskyttet mod alle typer mental magier og fortrylleses magier.

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn”, skænk mig kraft til at modstå verdenens vold, magi og magt”

Navn: **Cinolina’s skjold (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Cinolina

Mana: 15

Krav: Præsten skal have 80+ mana.

Virkningstid: Uendelig

Ingrediens: Præstens hellige symbol.

Virkning: Denne formular gør præsten immun over for alt fysisk ikke-magisk skade. Det eneste præsten behøver at gøre, er at udtale bønne og holde sit hellige symbol frem for sig, så længe formularen har effekt. Hvis præsten mister sit hellige symbol eller hvis han/hun sænker det, stopper formularen. Formularen gør alle former for ikke magiske våben virkningsløse over for præsten, han/hun kan dog stadig rammes af magiske våben og formularer. Præsten kan godt bruge sin egen magi, så længe denne formular er i kraft, han/hun må dog ikke sænke sit hellige symbol, ellers ophører ”Cinolina’s skjold”.

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn”, giv mig kraft til at modstå verdenens vold og dan her et stykke af dit guddommelige rige”

Navn: **Døds Syn (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Mental magi

Gud: Alle

Mana: 10

Krav: Præsten skal have 50+ mana

Virkningstid: Så længe det tager at forklarer

Ingrediens: Et lig

Virkning: Denne formular gør at mageren ser de sidste 2 minutter af ofrets liv. Han kan dog ikke høre eller føle noget. Personen skal give et meget detaljeret billede af de

personer som bliver set, og hvad de laver. Dette giver ikke præsten lov til at spørge om noget andet end til hvad han kan se.

Præsten kan i denne tid ikke opfatte, hvad der foregår rundt om hende, og kan godt blive slået ned.

Bøn: ””Gud/gudindes navn” lad mig se dette offers sidste tid”

Navn: **Elektricitets beskyttelse (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 50+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et hvidt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten eller en anden person, mod alle former for elektricitet, inklusiv magisk elektricitet (såsom shockbold o.s.v.).

Bøn: ”Gud/gudindes navn, beskyt mig/(denne person) mod himlens hellige kraft, lad ikke lynene ramme min/(hans) krop men blot oplyse min sjæl.”

Navn: **Evig smerte (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Mental magi

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 8

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 1+ min

Ingrediens: Intet

Virkning: Med denne formular kan kasteren få den berørte person til at vride sig i ufattelige smerter. Ofret falder om på jorden og kan ikke gøre andet end at jamre sig så længe formularen varer. Formularen varer lige så lang tid som kasteren kan fokusere på ofret (dog mindst 1 min), der godt kan lave små ophold for at give ofret muligheden for at tale hvis denne ønsker det. Hvis ofret er udsat for mere end 5 min. konstant brug af denne formular (dvs. uden ophold for at lade personen tale) dør denne af overbelastningen. Hvis man min giver ofret en pause hver 5. min kan man bibeholde formularen i op til 20 inden vedkommende dør af pinslerne.

Bøn: "Gud/gudindes navn" lad denne usling føle din vrede!

Navn: **Evigt mørke**

Type: Universal magi

Gud: Zalmonia. Terin

Mana: 5

Krav: Præsten skal have 40+ mana

Virkningstid: Indtil præsten selv forlader stedet eller opløser bønnen

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Præsten blinder i en periode alle inden for en radius af 5 meter. Udefra kan man kun se et mørke og kommer man inden for radiusen, er man selv under denne formular. Præsten må kun kaste formularer, der påvirker ham selv og han kan ikke skades så længe bønnen er i funktion.

Bøn: ”Ved ”gudens navn” magt lad mørket sænke sig i dit navn og lægge sit mørke tæppe”

Navn: Fjerne magi (**Overjordisk magi: Vocolan**)
Type: Mental magi
Gud: Alle
Mana: 25
Krav: Præsten skal have 80+ mana.
Virkningstid: 5 minutter
Ingrediens: Intet.
Virkning: Præster bruger denne formular, når de har fanget et væsen eller en person med magiske evner. Denne formular afskærer væsnet fra at bruge sin magi. Præsten skal berøre væsnet, samtidig med at han/hun udtaler bønnen.
Speciel: Magiske formularer, som allerede var kastet, da væsnet fik kastet denne formular på sig, er ikke påvirket (F.eks. ”sjæle forankring” eller ”Sten hud”).
Bøn: ”Oh søster/bror til magiens dronning – giv mig i dit navn evnen til at binde denne mands/kvindes gave for en tid”

Navn: Fremkalde minde
Type: Mental magi (psyke point beskytter IKKE)
Gud: Alle
Mana: 20
Krav: 70+ mana
Virkningstid: Et kort øjeblik eller så længe de influerede personer ønsker at spille på det
Ingrediens: Helligt symbol
Virkning: Med denne bøn kan præsten fremkalde et godt eller et ondt minde blandt de tilstedeværende, der hører bønnen udtalt.
Bøn: ”O ”gudens navn” – du som en af mange ser hvad der gemmer sig i menneske-sind. Lad tanken falde på det, der er glemt”

Navn: Fremmane Ligæder (**Overjordisk magi:Præst**)
Type: Forvandlings magi
Gud: Zalmonia, Terin
Mana: 12 (+2 efter den første)
Krav: Præsten skal have 40+ mana.
Virkningstid: 10 minutter eller permanent (indtil ligæderen er død igen).
Ingrediens: Et lig + et par hugtænder. Formularen kan kastes uden at mageren har et kostume men så holder virkningen sig kun i 10 minutter.
Virkning: Denne formular bringer den døde tilbage som en udød ligæder. Denne ligæder, kæmper med indædt vildskab og blodtørst og har 5 flydende Lp. Ligæderen kan bruge de samme våben, som da den var i live, men ingen rustninger. Ligæderen adlyder simple befalinger fra den, som skabte den, men kan ikke selv tale kun knurre. Den er også meget uintelligent, og vil selv i kamp springe over et lig og begynde at æde det, Ligæderen vil forsvare sig, men vil efter kamp straks begynde at spise løs igen. Ligæderen frygter præsten nok til at stoppe med at spise liget, hvis den bliver beordret dertil. En ligæder bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første ligæder, der skabes koster 12 mana, den næste koster 12, den tredje koster 14 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede skeletter, hvis man skaber en ligæder, der bliver dræbt koster den næste også kun 12 mana at skabe.

Speciel: En zombie kan ikke træde ind i et tempel som ikke tilhører, den præst der skabte den.

Bøn: ”Gud/gudindes navn løslad denne sjæl fra dødens rige, sådan at den må tjene mig som ligæder”

Navn: **Fremmane zombie (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Forvandlings magi

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 14 (+2 efter den første)

Krav: Præsten skal have 50+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller permanent (indtil død igen)

Ingrediens: Et lig samt zombie kostume (kan være en zombie maske eller bare nogle forbindinger med røde pletter, formularen kan kastes uden kostume men så holder den kun 10 minutter).

Virkning: Med denne formular kan mageren tilbagekalde en del af en Dødssjæl til den afdødes krop, og derved skabe et uddødt monster: en zombie. Mageren skal have et lig (en død ven eller fjende). Når mageren fremmaner den døde sjæl, vil zombien komme til live klar til at adlyde simple befalinger (kun fra mageren der skabte zombien). Enhver befaling skal være meget simpel, da zombien har en meget lav intelligens (ikke nok til at tale). Zombien er meget langsom i alle sine bevægelser, men den besidder stor kraft og kan overleve slag, der ville dræbe en hver anden. En zombie bruger samme våben og har samme udrustning, som da den var i live. En zombie uden specielt udstyr (rustning m.m.) har 10 flydende kropspoints; En zombie bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første zombie, der skabes koster 14 mana, den næste koster 16, den tredje koster 18 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede zombier, så hvis man skaber en zombie der så bliver dræbt koster den næste også kun 14 mana at skabe.

Speciel: En zombie kan ikke træde ind i et tempel som ikke tilhører, den præst der skabte den.

Bøn: ”Gud/gudindes navn løslad denne sjæl fra dødens rige, sådan at han/hun må tjene mig med sin død”

Navn: **Frygt (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Mental magi

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 10

Krav: Præsten skal have 40+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller indtil præsten er ude af syne

Ingrediens: En håndfuld grovkornet (ikke fint) peber

Virkning: Alle der rammes af denne formular, vil straks blive grebet af en umådelig frygt for præstens magt. Alle ramte vil forsøge at flygte så langt væk fra præsten som overhovedet muligt. Hvis de ser præsten igen inden formularen er udløbet, vil de igen forsøge at undslippe ham/hende. Effekten af frygt varer hele spillet igennem. Man vil hver gang man ser præsten, føle en knugen i maven og en uro i sjælen, men kun flygte inden for de 10 minutter.

Speciel: Hvis flugt er umuligt vil ofret være skrækslagen for præsten (som et fanget dyr) i 1 minut.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn flygt!”

Navn: **Genoplive døde (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Universal magi

Gud: Alle

Mana: 10 eller 0 i templer.

Krav: Præsten skal have 50+ mana. (30+ når præsten er i sit tempel).

Virkningstid: Ingen.

Ingrediens: Helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan præsten vække en død person til live igen, uden at han/hun kan huske alt inden for 10 minutter af hans/hendes død. Det tager 5 minutter at kaste formularen, og i den tid skal præsten bede til sin gud og holde sin opmærksomhed på den døde.

Speciel: En død der genoplives, kan huske hvis han/hun er blevet udspurgt med ”tale med døde” formularen - dog kun spørgsmålene, ikke selve personen der kastede formularen. Når en person genoplives, har han/hun 1 LP i hver legemsdel, og er for svag til at kunne kæmpe, løbe, bruge magi eller meditere før der er gået 10 minutter. Magi-brugere, der genoplives har 1 manapoint

Vær opmærksom på at præsten mister 1 EP permanent når denne genopliver en død og at ofret mister et scenarios EP og manapoint permanent.

Bøn: ”Gud/gudindes navn hjælp mig til at bringe denne dødes ånd tilbage fra det hinsides”

Navn: **Gift beskyttelse (Overjordisk magi: Novice)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 6

Krav: Ingen

Virkningstid: 2 timer

Ingrediens: Et lilla bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten eller en anden person mod at blive forgiftet af alle kendte gift typer.

Bøn: ”Gud/gudindes navn du der kender den sande vej og mørkets/lysets hemmeligheder. Beskyt mig mod giftens snigende død”.

Navn: **Goggel (Overjordisk magi: Novice)**

Type: Skade magi (Element: Luft)

Mana: 4

Krav: Ingen, specielt: udlærte Cinolina præster kan ikke længere kaste denne formular

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: En lille kugle af sølvpapir eller lign.
Virkning: Denne formular gør præsten i stand til at gøre fysisk skade på sine fjender. Præsten kaster en lynende kugle af energi, mod en af sine fjender samtidig med at han/hun råber "Goggel". Den eventuelle ramte legemsdel tager 2 LP i skade. Formular ingrediensen kan holdes i op til 2 minutter efter at formularen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spilde.
Bøn: "Gud/gudindes navn skænk mig din lynene vrede så jeg må straffe dine fjender med hellig kraft".

Navn: **Helbrede (Overjordisk magi: Novice)**
Type: Universal magi
Mana: 2 (eller 1 i templer)
Krav: Ingen
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: Et helligt symbol
Virkning: Præsten kan med en håndspålæggelse helbrede ethvert sår, i den berørte legemsdel. Præsten kan kun helbrede sår på et levende væsen og kun på en enkelt legemsdel per formular. Denne formular kan ikke bruges efter at personen har mistet alle LP på kroppen.
Bøn: "Ved "Gud/gudindes navn" kraft, hjælp mig til at helbrede denne mand/kvindes sår"

Navn: **Hellig ild (Overjordisk magi: Vocolan)**
Type: Skade magi (Element: Ild)
Gud: Alle
Mana: 10
Krav: Præsten skal have 50+ mana.
Virkningstid: Ingen.
Ingrediens: Præstens hellige symbol.
Virkning: Med denne formular kan præsten tilkalde ild fra himlen (eller helvedet) til at brænde én af sine fjender. Præsten skal blot pege på en person og udtale bønne, så modtager ofret 2 kropspoints i skade i kroppen. Specielt Cinolina præster vil kun i sidste nødstilfælde bruge denne formular.
Bøn: "I "Gud/gudindes navn" navn, må underverdenens ild flamme op og brænde dig væk!"

Navn: **Hellig Rune (Overjordisk magi: Vocolan)**
Type: Beskyttelses magi
Gud: Alle
Mana: Forskellig.
Krav: Præsten skal have 70+ mana. (Dog skal præsten have 100+ mana for at bruge runerne: Sindssyge og Død.)
Virkningstid: Indtil udløst.
Ingrediens: Et stykke papir hvorpå runen indskrives (samt en beskrivelse af runens effekt på en uheldig læsser).
Virkning: Denne formular bruges af præster der ønsker at beskytte deres ejendele eller visse hellige steder. Præsten indskrives runen på en af sine ejendele (som regel en bønnebog) eller på et dokument. Runen kan indskrives på alle former for ting, i det

tilfælde at genstanden ikke består af papir, lægges et stykke med runen og dens virkning ved den fortryllede genstand (f.eks. i en kiste eller på den anden side af en dør). Runen aktiveres, når den læses eller når den fortryllede ting berøres (eller åbnes hvis det er en dør eller en kiste). Runen kan have mange forskellige effekter, disse er:

- Ild: Mana 6; Virkning: Giver 3 points i skade på kroppen.
- Lyn: Mana 6; Virkning: Giver 2 points i skade på kroppen, rustning beskytter ikke.
- Frygt: Mana 10; Virkning: Læseren vil flygte fra genstanden, indtil den er ude af syne, han/hun vil ikke turde vende tilbage de næste 2 timer.
- Død: Mana 20; Virkning: Dræber uden nåde.

Speciel: ”Ophæve magi” skal kastes før en magisk rune opdages, for at have effekt, desuden fjerner ”ophæve magi” kun en enkelt rune (En formular bog kan indeholde et helt hav af runer).

Bøn: Ingen (præsten skal blot skrive runen).

Navn: **Hellig Rustning (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 10

Krav: Præsten skal have 50+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et sort bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular annullerer de første 3 fysiske slag, som præsten rammes af, uanset hvor på kroppen de måtte ramme. Samtidig med at præsten kaster denne formular, binder han/hun et lille stykke sort snor eller et sort bånd om en af sine arme, hvis denne ingrediens forsvinder eller falder af, ophører formularen. Præsten kan kunne have en af denne type formular aktiv af gangen. Denne formular beskytter ikke mod magiske angreb, kun mode fysiske angreb, inklusiv ”baghold”, ”bonk”, ”backstab” og ”dødeligt snit”.

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn” giv mig din hellige beskyttelse så fjendens våben må brække mod min krop”

Navn: **Helligt Ord (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Skade magi

Gud: Cinolina, Anthas

Mana: 50

Krav: Præsten skal have 200+ mana.

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Med denne formular kan præsten tilintetgøre ethvert væsen fuldstændig, inklusiv væsnets sjæl. Præsten peger på ofret og siger ”dø + (væsnets navn og titel)”. Hvis præsten kun siger ”dø”, er væsnet dødt som normalt (op i dødsriget). Hvis præsten derimod også udtaler personens spiller navn og titel, er væsnet totalt tilintetgjort.

Speciel: Hvis formularen bruges til at tilintetgøre en dæmon, er spilleren ikke ude af spillet, og behøver ikke et nyt navn.

Bøn: Ingen.

Navn: **Ild beskyttelse (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 50+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 angreb eller et scenarie (hvad der er kortest)

Ingrediens: Et rødt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten eller en anden person, mod alle former for ild, inklusiv magisk ild

Bøn: ”Gud/gudindes navn må din himmelske kraft beskytte mod ildens element”.

Navn: **Ild storm (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Skade magi (Element: Ild)

Gud: Zalmonia, Anthas

Mana: 25

Krav: Præsten skal have 100+ mana.

Virkningstid: Ingen.

Ingrediens: En håndfuld røde ris

Virkning: Med denne formular starter præsten en bølge af ild, der er udgiver varme som de stærkeste skovbrande. Præsten kaster en håndfuld røde ris, alle der rammes tager 5 LP i skade på hver legemsdel, denne skade kan ikke regenereres og skal derfor heales på magisk vis.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn”, jeg kalder på din vrede og hidkalder en storm så varm, at den brænder de dødeliges kroppe.”.

Navn: **Kommando (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Mental magi

Gud: Alle

Mana: 8

Krav: Præsten skal have 55+ mana.

Virkningstid: 5 min. eller indtil en opgave er fuldført (maks. 30 min.)

Ingrediens: Ingen

Virkning: Præsten kan få et hvilket som helst væsen under sin kommando i et stykke tid ved at pege på det og udtale formularen (maks. et væsen af gangen). Væsnet vil falde i trance og gå hen til præsten så snart den bliver ramt af formularen. Nu fortæller præsten, hvad han ønsker af væsnet. Væsnet vil så udføre opgave, med mindre den er helt sikker dødelig (fritaget for denne regel er hvis præsten har bedt væsnet om at beskytte ham). Bagefter vågner væsnet op fra trancen og ved ikke, hvad der er sket siden han fik formularen på sig. Væsnet ved heller ikke, hvem der har fortryllet den. Eks. på opgaver: gå til byvagten med dette brev, beskyt mig, angrib den store ork osv. (opgave skal være let forståelig og må maks. være på 10 ord. Mens væsnet er under denne formular vil den udføre sin opgave som en zombie, bliver den angrebet forsvare den sig kun og først når den er ramt første gang ellers ignorere den alt omkring sig, den kan ikke svare mens den er i trance og kan heller ikke handle på eget initiativ.

Bøn: ”Gud/gudindes navn, giv mig kommandoen over dette væsen i en tid”
Navn: **Kraftens bro**
Type: Universal magi
Gud: Alle
Mana: 15 mana
Krav: Præsten skal have 40+ mana
Virkningstid: Indtil den ønskede mængde er videregivet
Ingrediens: Helligt symbol
Virkning: Præsterne kan fungere som bro mellem forskellige former for magi. På denne måde kan der overføres mana mellem forskellige magibrugere. Regelteknisk fungerer det på denne måde:

Situation 1: En mager med stormester i livsmagi med et manamaks. på 120 ønsker at kaste ”Aldrøns tidsstop” med manamaks. på 200 (mageren mangler således 80 mana). Præsten kan dræne 80 mana fra en eller flere andre magibrugere. Hos de der bliver drænet bruges de 80 mana som blev de kastet, men i stedet overføres de til mageren så han derved kan kaste tidsstop. Det eneste stormesteren skal bekymre sig om er at bruge de 50 mana det koster at kaste ”Aldrøns tidsstop”.

Situation 2: En præst ønsker at kaste ”massevelsignelse” på 6 mennesker (vil koste 40 mana), men han har kun 20 mana og har ikke tid til at meditere. Her kan en anden præst fungere som ”Kraft bro” og dræne de 20 mana fra sig selv eller andre. Formularen virker som et ritual og det vil kræve 1 minuts forberedelsestid for den der skal være kraft-bro. Selve overførslen skal finde sted umiddelbart derefter.

Skal der drænes mere end det dobbelte af præstens mana-maks. (altså den præst der fungerer som kraft bro), skal en mester kontaktes!

Drænes der fra magiske ting eller andet med mana skal en mester kontaktes.

Bøn: ”Ved ”gudens navn” lad mig være dit kar for kraften. Lad mig være den bro der gør stærk og lader magien vandre”

Navn: **Kraftmur (Overjordisk magi: Vocolan)**
Type: Beskyttelses magi
Gud: Alle
Mana: 7 per meter
Krav: Præsten skal have 70+ mana
Virkningstid: Et scenarie eller et scenarie (hvad der nu er kortest)
Ingrediens: Et reb med hvide bånd på. (samt en seddel med formular beskrivelsen på)
Virkning: Præsten skaber en meget stærk mur af ren kraft. Denne mur kan ikke ødelægges, eller passeres på nogen måde.
 Muren er forholdsvis tynd og glasagtig, og kan nemt ses igennem.
 Ingen formularer kan komme igennem.

Bøn: ””Gud/gudindes navn” byg mig en mur så jeg kan forsvare dette sted mod dine fjender”

Navn: **Kvæle (Overjordisk magi: Præst)**
Type: Fortrylleses magi
Gud: Terin

Mana: 6
Krav: Præsten skal have 45+ mana.
Virkningstid: 2 min / 30 sek. eller indtil kasteren vælger at ende den
Virkning: Kasteren fjerner alle ilt-molekyler i luften omkring den første person, denne berører efter at have kastet formularen. Ofret bliver nu kvalt (se evnen kvæle) over de næste 30 sek. Kasteren behøver ikke at røre ofret konstant, men blot berøre ofret for at starte kvælningen. Hvis ingen er blevet berørt 2 min. efter at formularen er kastet går denne tabt. Kasteren kan naturligvis vælge at lade formularen ophøre før ofret dør af kvælningen.
Bøn: ””Gud/gudindes navn” Lad dine fjender hive efter vejret”

Navn: **Kærlighed (Overjordisk magi: Præst)**
Type: Mental magi
Gud: Cinolina
Mana: 5
Krav: Præsten skal have 30+ mana.
Virkningstid: 20
Ingrediens: En blomst.
Virkning: Når en præst berører en anden person og kaster denne formular, bliver den berørte totalt forelsket i præsten. Den forelskede person (som godt kan være af samme køn som præsten), vil gøre næsten alt for sin elskede, med undtagelse at gå i døden uden en god grund.
Speciel: Hvis præsten beder den forelskede om noget umuligt eller helt sikkert dødeligt ophører formularen.
Bøn: ”Gud/gudindes navn lær denne person at han/hun må føle kærligheden i hele hans/hendes/dens krop”

Navn: **Lyn storm (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**
Type: Skade magi (Element: Luft)
Gud: Zalmonia, Anthas
Mana: 25
Krav: Præsten skal have 100+ mana.
Virkningstid: Ingen.
Ingrediens: En håndfuld blå ris
Virkning: Med denne formular trækker præsten en serie lyn ned fra himlen som rammer hendes fjender. Præsten kaster en håndfuld blå ris, alle der rammes tager 4 LP i skade på hver lemsdel og bliver lammet i 10 sekunder.
Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn”, jeg kalder på din vrede, lad stormes kiler ramme og mærke de dødelige for livet.”

Navn: **Lys (Overjordisk magi: Novice)**
Type: Universal magi
Mana: 4
Krav: Ingen
Virkningstid: 1 time.
Ingrediens: En lommelygte eller lampe.

Virkning: Denne formular giver præsten lov til at bruge en lommelygte i én time. Det magiske lys kan selvfølgelig lyse enhver naturlig grotte eller hule op, dog kun en sektion ad gangen.

Bøn: ”Gud/gudindes navn under din himmel jeg står, men her er mørkt. Skænk mig et lys i denne mørke stund”.

Navn: **Løgn (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Mental magi

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 5

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: Indtil 5 spørgsmål er besvaret.

Ingrediens: Helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan præsten få en person han/hun berører, til at lyve ved de næste 5 spørgsmål stillet. Den lyvende person skal besvare spørgsmålene så grundigt som han/hun ser nødvendigt, han/hun skal blot lyve i alle tilfælde, og hans/hendes svar skal have relevans til spørgsmålet.

Speciel: Hvis den påvirkede person bringes i fare, eller angribes mens han/hun svarer, ophører formularen.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn skal din tunge nu spaltes så du vil lyve til de næste fem spørgsmål, som stilles dig”

Navn: **Magisk beskyttelse (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 100+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 formularer af den type denne formular beskytter imod.

Ingrediens: Et blåt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten mod en del magiske formularer, som er almindelige, men som hverken "mental beskyttelse" eller "energi beskyttelse" sikrer præsten imod. "Magus beskyttelse" er virksom mod alle formularer af typen fortrylleses magi.

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn” giv mig din styrke, sådan at jeg må modstå verdens magi”

Navn: **Magisk bur (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Forvandlings magi

Gud: Anthas

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 100+ mana.

Virkningstid: 30 minutter.

Ingrediens: Mel

Virkning: Præster bruger denne formular, når de ikke har et rigtigt fængsel at bruge, eller når fængslet ikke er sikkert nok. Præsten laver en cirkel på joden, med en håndfuld mel. Cirklen kan passeres af Præsten selv, eller en person som Præsten frivilligt tager med sig. For alle andre end Præsten og deres ledsagere, er cirklen en mur af ren kraft (som magernes ”skjold” formular).

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn” giv mig evnen at skabe et fængsel af magi, som ingen må undslippe”

Navn: **Masse skjold (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Cinolina, Terin

Mana: 10 + 5 mana pr. person udover præsten

Krav: Præsten skal have 80+ mana

Virkningstid: 30 min.

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Med denne formular kan præsten kaste skjold omkring en gruppe af mennesker inden for en radius af 2 meter. Skjoldet beskytter mod både fysisk og magisk skade fra begge parter medmindre magien brydes ved at præsten opløser bønner eller skades

Bøn: ”Stærk som stål, klar som glas – O ”gudens navn” skænk mig din ubrydelige kraft ”

Navn: **Massevelsignelse (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Universal magi

Gud: Alle

Mana: 10 +5 pr person udover præsten og den første.

Krav: Præsten skal have 60+ mana.

Virkningstid: 30 min

Virkning: Denne formular virker som at velsigne, men den påvirker ALLE gudens tilbedere i nærheden og alle deres våben. Når præsten udtaler bønner får alle tilbedere af guden inden for 15 meter + 1 LP på ALLE legemsdele, kan ikke lave våben magisk, som i velsigne.

Bøn: ”Gud/gudindes navn, skænk dine børn din velsignelse”

Navn: **Mental beskyttelse (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 10

Krav: Præsten skal have 70+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 mental formularer.

Ingrediens: Et grønt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten mod næsten alle former for magi, der mentalt påvirker præsten. "Mental beskyttelse" beskytter 3 gange før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves. "Mental beskyttelse" beskytter mod alle formularer af typen mental magi.

Bøn: ”Gud/gudindes navn lån mig din viljes styrke sådan at jeg kan modstå ethvert pres”

Navn: **Mørkesyn (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Forvandlings magi

Gud: Alle

Mana: 4

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 30 min

Ingrediens: Rød lommelygte
Virkning: Præsten kan give sig selv eller en berørt person mørkesyn i 30 min (se nærmere under evnen mørkesyn).
Bøn: ”Gud/gudindes navn, jeg er blind, lad mig låne dine øjne for en stund”

Navn: **Nedlæg våben (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Universal magi

Gud: Cinolina

Mana: 5

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 2 minutter.

Ingrediens: Helligt Symbol.

Virkning: Præsterne bruger denne formular, når de skal have en fjende til at overgive sig uden at dræbe ham/hende. Præsten peger på personen, der skal påvirkes, med sit hellige symbol, og udtaler bønne. Den påvirkede person skal nu lægge sit våben for sine fødder og han/hun må ikke samle det op igen, før denne formular er ophørt. Hvis den påvirkede person har mere end ét våben i hænderne, skal begge våben nedlægges. Hvis den påvirkede har et ekstra våben i bæltet eller et andet sted på sig, skal dette våben ikke nedlægges. Denne formular virker kun på våben, som den påvirkede person bærer på sig.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn, ved ”Gud/gudindes navn” kraft og ved ”Gud/gudindes navn” retfærdighed, stop nu kampen og nedlæg dit/dine våben”.

Navn: **Omvende ondskab (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Universal magi

Gud: Cinolina

Mana: 15

Krav: Præsten skal have 100+ mana.

Virkningstid: Permanent eller 10 minutter (mindst).

Ingrediens: Præstens hellige symbol.

Virkning: Når præsten lægger sin hånd på en person og udtaler denne formular, vil væsnets vilje blive omvendt til godhed. Præsten skal berøre personen der skal påvirkes. Personen der har fået kastet denne formular på sig skal fra nu af opføre sig så godt som muligt. Virkningen af denne formular er afhængig af personen den kastes på - hvis personen er gennemført ond og ikke ønsker at spille god, holder virkningen kort tid (dog minimalt 10 minutter) - hvis personen er i stand til at spille en god personlighed er virkningen permanent.

Speciel: Denne formular har ingen virkning på udøde.

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn, må din sjæl vende sig og se lyset - lad godheden strømme til dit liv”

Navn: **Opdage magi (Overjordisk magi: Novice)**

Type: Universal magi

Mana: 2

Krav: Ingen

Virkningstid: 1 minut.

Ingrediens: Et helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan præsten opdage om noget er magisk og hvilken type det er (spørg en mester). Formularen gælder på ting/steder og personer (som skal oplyse, hvor mange magiske auraer de har og hvilken type de er. Hvis en formulars nøjagtige effekt skal opdages (om det er "stenhud" eller en anden formular, som mageren har kastet på sig selv), skal præsten studere tingen/personen i mindst 1 minut plus præsten skal have kendskab til formularen (dvs. han skal selv kunne kaste den) er dette IKKE tilfældet skal han yderligere bruge 5 min. De sidste minutter behøver han ikke bruge på at studere tingen/personen, blot på at forstå den fremmede magi.

Bøn: "Hør mig nu "Gud/gudindes navn", jeg hungre efter din indsigt. Lad mig vide om her løber nogle af magiens strømme"

Navn: **Opdage ondskab/neutralitet/godhed (Overjordisk magi: Novice)**

Type: Mental magi

Mana: 2

Krav: Ingen.

Virkningstid: 1 minut

Ingrediens: Et helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan præsten fastslå om en person eller en genstand er ond/neutral/god. Præsten skal kunne se personen eller genstanden, men han/hun behøver ikke at røre ved den. Kun den ene version af formularen kan kastes ad gangen.

Bøn: "Oh "Gud/gudindes navn" som jeg kender forskel på nat og dag, vis mig er denne ting/person ond/god?"

Navn: **Ophidse**

Type: Mental magi

Gud: Zalmonia, Anthas

Mana: 15 mana

Krav: Præsten skal have 60+ mana

Virkningstid: Mens præsten holder en hånd på personen og 5 minutter efter præsten har sluppet personen.

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Præsten kan ophidse personer. Alt efter hvem personen er, vil denne hidse sig op og muligvis angribe. Man kan ophede en diskussion eller en samtale – blodet kommer til at koge på den berørte

Bøn: "I "gudens navn" – lad stormen suse i sindet på denne mand/kvinde så hans sande jeg viser sig"

Navn: **Ophæve magi (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Universal magi

Gud: Alle

Mana: 10

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: Straks.

Ingrediens: Intet.

Virkning: Denne formular ophæver virkningen af en anden formular. Næsten enhver form for magi kan ophæves. Hvis f.eks. formular ingrediensen kastes direkte mod en "sov"

formulars mel sky, ophæves "sov" formularen inden den overhovedet tager effekt. Man skal dog være dygtig for at kunne ophæve en magi. Præstens mana-maks. skal gå lige op med eller overskrive magiens mana krav. Dvs. for at ophæve jordskælv som har mana krav 100+ skal præsten have 100 eller mere i mana-maks. Hvis dette ikke er tilfældet kan præsten bruge mana til at lukke "hullet" mellem sit mana-maks. og mana kravet på magien. F.eks. en præst har 70 i mana-maks. og vil ophæve jordskælv. Han mangler altså 30 mana, dvs. han kaster formularen og betaler 40 mana, 10 for det ophæve magi koster og 30 fordi det er hvad han mangler for at nå et mana krav på 100+. Det mana der bruges kan dog hives fra én eller flere personer, dog skal der i det tilfælde benyttes en præst som kan lave en Kraftens bro formular.

Præstens version af denne formular har den forskel fra magernes version, at denne ikke bruger nogen formular ingrediens. Dette har både fordele og ulemper. Fordelene er at præsten ikke bruger tid på at finde ingrediensen, og at han/hun bare ved at pege på en mager der er ved at kaste en formular, kan ophæve den (eller præsten kan blot pege på en formular ingrediens, mens den kastes, f.eks. mel). Ulempen er at præsten kun kan ophæve én person af gangen per formular, f.eks. kan han/hun kun ophæve én person i en stor gruppe paralyserede personer.

Speciel: En præst der kender denne formular, kan ophæve sin egen magi "gratis". For at ophæve sin egen magi, skal præsten blot røre ved fortryllelsen og erklære den for ophævet.

Bøn: "Gud/gudindes navn hjælp mig til at ophæve denne magi"

Navn: **Ophøjet ro**

Type: Mental magi

Gud: Cinolina, Terin

Mana: 10 mana

Krav: Præsten skal have 50+ mana

Virkningstid: Så længe præsten har en hånd på vedkommende

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Med denne bøn kan præsten hidse enhver person ned – det gælder angrebslystne, skræmte eller andre ophidsede personer. Personen slapper mere af og mister for en tid sin voldsomme ophidselse og kan muligvis tales til fornuft

Bøn: "O – du barn af guder. Tag gudernes fred til dig for en tid og lad dit sind lytte til mine ord. Thi vrede og frygt er magtfuld men gudens navn magt er større"

Navn: **Overjordisk beskyttelse (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 25

Krav: Præsten skal have 120+ mana.

Virkningstid: Indtil 3 energi formularer.

Ingrediens: Et gult bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten mod mange former for skadende magiske formularer. "Overjordisk beskyttelse" beskytter 3 gange, før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves eller indtil båndet fjernes af mageren eller en anden person.

Den beskytter mod alle formularer af typen skade magi som har noget med et element at gøre, f.eks. Ildkugle (Skade magi, element ild).

Bøn: ”Oh ”Gud/gudindes navn” giv mig din magt, sådan at jeg ej må blive skadet af hverken ild, lyn eller anden grusom magi”

Navn: **Sandhed (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Mental magi

Gud: Cinolina, Anthas

Mana: 5

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 5 spørgsmål.

Ingrediens: Et helligt symbol.

Virkning: En præst kan med denne formular få et andet væsen til at svare sandt på de næste 5 spørgsmål, som præsten stiller ham/hende. Præsten skal røre ved den påvirkede person, så længe formularen varer. Personen, der er påvirket, må ikke bevæge sig så længe han/hun besvarer spørgsmål. Hvis personen, der er under denne formulars effekt angribes eller på anden måde afbrydes, ophører formularen. Personen der besvare spørgsmålene, skal svare sandt, men han/hun må selv bestemme hvor meget han/hun vil besvare dem (han/hun kan nøjes med ja og nej, hvis det kan besvare spørgsmålene tilfredsstillende).

Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn, jeg besværger dig at svare sandt på de næste fem spørgsmål jeg stiller dig”

Navn: **Smerte (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Fortrylleses magi

Gud: Zalmonia, Anthas

Mana: 7

Krav: Præsten skal have 40+ mana. **Virkningstid:** 1 min

Ingrediens: Ris

Virkning: Alle ramte af formularen vil falde til jorden og vride sig i smerter i 1 minut. Smerterne er så kraftige at ofrene ikke kan gøre andet, end at jamre sig.

Bøn: ””Gud/gudindes navn” Lad dem føle smerte ved at modsige sig din vilje”

Navn: **Styre udøde (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Mental magi (udøde er IKKE immun over for denne magi)

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 100+ mana.

Virkningstid: 20 minutter.

Ingrediens: Et helligt symbol.

Virkning: Med denne formular kan præsten bringe ét enkelt udødt væsen under sin fulde kontrol, uanset om det er en lich, vampyr eller zombie. Præsten peger på det udøde væsen, samtidig med at han/hun udtaler bønnen. Et udødt væsen under præstens kontrol vil adlyde den nøjagtige ordlyd af præstens kommandoer. Når formularen udløber vil det udøde væsen huske alt, hvad der foregik da præsten havde kontrollen (hvis det kan huske!).

Speciel: Hvis præsten forlanger en umulig eller dødelig gerning af sin slave, ophøre formularen, dog kun hvis det udøde væsen er i stand til at tænke selv.

Bøn: "I "Gud/gudindes navn" navn, du er nu min at kontrollere"

Navn: **Stå (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Fortrylleses magi

Gud: Cinolina

Mana: 5

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 10 minutter.

Ingrediens: En håndfuld havregryn.

Virkning: Alle der rammes af denne formular er øjeblikkeligt bundet til det sted, hvor de står. Med andre ord kan alle der rammes af grynene, ikke flytte deres ben eller fødder fra jorden. Dog kan de stadig bevæge arme og krop. Når præsten kaster formular ingrediensen udtaler han/hun samtidig bønningen, med tryk på ordet "stå".

Bøn: "I "Gud/gudindes navn" navn, jeg befaler dig/jer at stå"

Navn: **Sygdom (Overjordisk magi: Præst)**

Type: Fortrylleses magi

Gud: Zalmonia

Mana: 6

Krav: Præsten skal have 30+ mana.

Virkningstid: 15 minutter.

Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular giver en berørt person en forfærdelig sygdom, der langsomt får ham/hende til at rådne op. Præsten skal berøre en person samtidig med at han/hun udtaler bønningen. Den berørte person falder straks til 1LP i alle kropsdele (med evt. rustning), uanset hvor mange LP han/hun havde før. Langsomt vil sygdommen æde hans/hendes kropsdele op, først ødelægges hans/hendes arme (efter 5 minutter), så hans/hendes ben (efter 10 minutter) og til sidst hans/hendes krop (efter 15 minutter), hvorefter han/hun dør. Denne sygdom er utrolig smertefuld, og det kan endog være svært at tale i det sidste stadie af sygdommen. Sygdommen kan helbredes af "helbrede".

Bøn: "Må "Gud/gudindes navn" vrede ramme dig med en sort sygdom, som vil få dig til at rådne op!"

Navn: **Syre beskyttelse (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Beskyttelses magi

Gud: Alle

Mana: 20

Krav: Præsten skal have 50+ mana.

Virkningstid: 1 Scenarie eller et scenarie (hvad der er kortest).

Ingrediens: Et brunt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter præsten eller en anden person, mod alle former for syre, inklusiv magisk syre.

Bøn: "Gud/gudindes navn, må din kraft beskytte mig/(denne person) mod syrens destruktive kraft".

Navn: Tale med døde (Overjordisk magi: Præst)
Type: Universal magi
Gud: Alle
Mana: 5
Krav: Præsten skal have 40+ mana.
Virkningstid: Til spørgsmålene er besvaret.
Ingrediens: Et helligt symbol.
Virkning: Med denne formular kan præsten tilegne sig adgang til en afdødes sjæl og udspørge den, om ting den vidste da den var i live. Sjælen behøver ikke at tale med præsten og præsten, kan ikke tvinge den til at svare på noget den ikke ønsker at svare på. Formularen giver præsten ret til at stille fem spørgsmål.
Speciel: Sjælen der bliver spurgt ved ikke mere end den gjorde da den var i live. Dette medfører at en sjæl, der ikke vidste meget om magi da den var i live, heller ikke gør det nu. De fleste sjæle ved således ikke, at de ikke nødvendigvis behøver at tale sandt eller sågar besvare de stillede spørgsmål. Det er muligt for en præst at kaste ”løgn” eller ”sandhed” sammen med denne formular.
Bøn: ”Gud/gudindes navn hjælp mig til at granske denne sjæls dybder, så den må besvarer mig de spørgsmål i sin død, som den kunne i sit liv”

Navn: Tavshed
Type: Mental magi
Gud: Alle
Mana: 5 mana
Krav: Præsten skal have 30+ mana
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: Helligt symbol
Virkning: Præsten binder personens evne til at bruge lyde. For at påvirke en person skal man berøre denne.
Bøn: ”Tale er sølv tavshed er guld – giv mig i ”gudens navn” denne mands tale”

Navn: Tilintetgøre liv (Overjordisk magi: Ypperstepræst)
Type: Skade magi
Gud: Zalmonia, Terin
Mana: 30
Krav: Præsten skal have 100+ mana.
Virkningstid: 2 minutter eller indtil én berøring.
Ingrediens: Intet
Virkning: Når præsten har kastet denne formular, er hans/hendes berøring dødelig i 2 minutter. En person der rammes af præsten dør øjeblikkeligt. Når præsten berører en person skal han/hun sige ”tilintetgøre liv”. Formularen holder sig 2 minutter, inden den *skal* bruges, eller forsvinder (mana prisen skal stadig fratrækkes fra præstens total).
Speciel: Udøde og dæmoner er immun over for denne formular.
Bøn: ”Gud/gudindes navn skænk mig dit dødelige greb, sådan at jeg må tilintetgøre mine fjender”

Navn: Tilintetgøre udød (Overjordisk magi: Ypperstepræst)
Type: Skade magi
Gud: Cinolina, Anthas
Mana: 20 for zombier og ligæder; 50 for en vampyr eller lich.
Krav: Præsten skal have 50+ mana for at ødelægge en zombie; For at dræbe en vampyr eller lich skal han/hun have 100+ mana.
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: Et helligt symbol.
Virkning: Denne formular dræber et enkelt udødt væsen. Det eneste præsten behøver at gøre er at udtale bønnen og pege sit hellige symbol mod det udøde væsen.
Bøn: ”I ”Gud/gudindes navn” navn, opgiv din sjæl til graven - hvil i fred”

Navn: Tilkalde sjæl
Type: Universal magi
Gud: Alle
Mana: 150
Krav: 60+ mana
Virkningstid: Indtil en sjæl/ånd dukker op
Ingrediens:
Virkning: Præsten kan tilkalde omflakkende ånder. Denne bøn er særdeles farlig og kan koste en præst livet, hvis han/hun tilkalder en magtfuld ånd eller ikke magter opgaven, men for det meste bruges den til at kalde en død sjæl til sig for at udspørge denne (for at udføre denne bøn skal man henvende sig til en mester)
Bøn: ”Gudens navn hjælp mig at kalde de der vandrer i dødens skygger til mig inden de vender til åndernes rige”

Navn: Udøde Beskyttelse
Type: Universal magi
Gud: Alle
Mana: 5
Krav: Præsten skal have 40+ mana
Virkningstid: Så længe præsten har krydset fingre
Ingrediens: Ingen
Virkning: Denne formular gør at ingen udøde kan skade præsten på nogen måde, hverken via magi eller evner. Dog forhindre denne formular også præsten i at skade udøde, medmindre at hun ophæver formularen.
Bøn: ””Gud/gudindes navn” beskyt mig, så de udøde ikke vil skade mig.

Navn: Underkastelse (Overjordisk magi: Vocolan)
Type: Mental magi
Gud: Terin
Mana: 10
Krav: Præsten skal have 50+ mana.
Virkningstid: 10
Ingrediens: En blomst.
Virkning: Når en præst berører en anden person og kaster denne formular, bliver den berørte totalt underkastet præstens magt. Den forheksede person, vil gøre næsten alt for sin herre, med undtagelse at gå i døden uden en god grund.

Speciel: Hvis præsten beder den forelskede om noget umuligt eller helt sikkert dødeligt ophører formularen.

Bøn: ”Gud/gudindes navn lær denne person at han/hun må underkaste sig min magt”

Navn: **Vand til blod**

Type: Universal magi

Gud: Alle

Mana: 10 mana

Krav: Præsten skal have 30+ mana

Virkningstid: Evig

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Præsten kan forvandle vand til blod (i mindre mængder dvs. max en liter – skal man forvandle større mængder til blod må man tale med en mester)

Bøn: ””Gudens navn” magt er stor. Selv livets kilde må føje hans/hendes bud.”

Navn: **Vanhelligt Ord (Overjordisk magi: Ypperstepræst)**

Type: Skade magi

Gud: Zalmonia, Terin

Mana: 50

Krav: Præsten skal have 200+ mana.

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Helligt symbol

Virkning: Med denne formular kan præsten tilintetgøre ethvert væsen fuldstændig inklusiv væsnets sjæl. Præsten peger på ofret og siger ”dø + (væsnets navn og titel)”. Hvis præsten kun siger ”dø”, er væsnet dødt som normalt (op i dødsriget). Hvis præsten derimod også udtaler personens spiller navn og titel, er væsnet totalt tilintetgjort.

Speciel: Hvis formularen bruges til at tilintetgøre en dæmon, er spilleren ikke ude af spillet, og behøver ikke et nyt navn.

Bøn: Ingen

Navn: **Velsigne (Overjordisk magi: Novice)**

Type: Universal magi

Mana: 6

Krav: Ingen

Virkningstid: 30 minutter

Ingrediens: Hellig symbol

Virkning: Denne formular kan kastes på enten et våben eller et væsen. Hvis formularen kastes på et våben, vil det være i stand til at såre væsner som normalt ikke kan rammes af andet end magiske eller velsignede våben. Hvis formularen kastes på et væsen vil det få +1 LP på kroppen så længe formularen virker. Præsten skal berøre et våben eller væsen for at kaste ”velsigne”.

Bøn: ”Man hører ikke op med tale, øjet bliver ikke mæt af at se, øret ej af at høre. Jeg velsigner dig i min gud ”Gud/gudindes navn”

Navn: **Ærefrygt (Overjordisk magi: Vocolan)**

Type: Mental magi

Gud: Alle

Mana: 5

- Krav:** Præsten skal have 50+ mana.
- Virkningstid:** 10 minutter
- Ingrediens:** Præstens hellige symbol.
- Virkning:** Når en præst kaster denne formular, vokser hans/hendes aura til det næsten guddommelige - alle der kan se præsten skal falde i støvet for denne magtfulde person - han/hun vil dog stadig forsøge at holde sit blik rettet mod præsten.. Hvis præsten angriber en eller flere personer der er under denne formulars virkning ophøre den straks. Så snart en person under formularens virkning ikke længere kan se præsten ophører den.
- Bøn:** ”Gud/gudindes navn lad din guddommelige kraft skinne over mig og vis disse orme din sande magt”
- Navn:** **Ødelægge våben (Overjordisk magi: Vocolan)**
- Type:** Universal magi
- Gud:** Cinolina, Terin
- Mana:** 10
- Krav:** Præsten skal have 80+ mana.
- Virkningstid:** Indtil præsten er ramt 3 gange, eller 5 minutter (hvad der er kortest).
- Ingrediens:** Intet.
- Virkning:** Når præsten har kastet denne formular, ødelægges de næste 3 våben han/hun rammes af. Når præsten rammes af et normalt (ikke magisk) våben, tager han/hun normal skade, med våbnet han/hun rammes af bliver også ødelagt (indtil det kan ordnes af en person med ”lave våben” evnen).
- Speciel:** Denne formular ophører først når præsten er ramt af 3 slag eller når der er gået 5 minutter. Formularen er stadig aktiv hvis præsten dør.
- Bøn:** ”Ved ”Gud/gudindes navn”, må din kraft beskytte mig mod fjendens stål”

Shaman formularer

- Navn:** Amok (Kaos magi: Shaman)
- Type:** Mental magi
- Mana:** 15
- Krav:** Shamanen skal have 45+ mana.
- Virkningstid:** 2 minutter.
- Ingrediens:** En håndfuld kaffe (ikke bønner).
- Virkning:** Denne formular får de ramte folk til at angribe den nærmeste truende person (alle med et våben, eller formular ingredienser) og forsøge at slå denne ihjel. Shamanen kaster ingrediensen mod fjenden, samtidig med at han/hun råber "Amok", alle ramte er under formularens effekt.
- Speciel:** Hvis ofrene ikke kan se nogen med våben eller som virker truende, ophører formularen.
- Ord:** "Ånder, se det fornuftige i dette raseri".
-
- Navn:** Astral overførsel (Kaos magi: Åndemester)
- Type:** Plan magi
- Mana:** 20
- Krav:** Shamanen skal have 120+ mana.
- Virkningstid:** 30 minutter eller indtil shamanen ender formularen.
- Ingrediens:** En sort sten der lægges hvor formularen kastes.
- Virkning:** En shaman, der kaster denne formular, forvandler sit legeme til en astral kopi af sig selv. Denne kopi kan hverken skade eller blive skadet af nogen kendt kraft. Når shamanen kaster denne formular placerer han/hun en lille sort sten, på det sted hvor han/hun stod da han/hun kastede formularen. Efter at formularen er ophørt *skal* shamanen vende tilbage til samme sted og samle stenen op. Hvis dette af en eller anden grund er umuligt, dør han/hun! (Derfor er det en god ide at gemme eller beskytte stenen. Mens shamanen besidder en astral krop, kan han/hun både se, høre og tale, andre kan også se og høre ham/hende. Den astrale krop er dog immun over for alle kendte typer magi (med undtagelse af "sjæle fangst") og alle våben. En shaman der er under denne formulars virkning kan dog heller ikke selv bruge magi eller våben.
- Speciel:** "Ophæve magi" har kun en virkning hvis den kastes på "sjæle stenen" mens shamanen er til stede, i det tilfælde ophøre formularen.
- Remse:** Når ilden knitrer og kroppen falder, sig stormen blæser og sjælen rejser."
-
- Navn:** Blindhed (Kaos magi: Lærling)
- Type:** Fortrylleses magi
- Mana:** 8
- Krav:** Shamanen skal have 30+ mana.
- Virkningstid:** 10 minutter
- Ingrediens:** Ingen
- Virkning:** Når shamanen kaster denne formular, mens han/hun berører en person, bliver offeret blindt. Shamanen skal røre den personen, som skal lukke sine øjne så længe formularen virker.
- Remse:** "Øjne forsvind, du er nu blind"

Navn: **Dræne livskraft (Kaos magi: Lærling)**
Type: Skade magi (Element: Luft)
Mana: 15
Krav: Shamanen skal have 25+ mana.
Virkningstid: 5 minutter eller indtil et offer er ramt.
Ingrediens: En dråbe rød væske der dryppes på shamanens ene hånd.
Virkning: Denne formular virker meget som "shock greb", med den forskel at den rantes energi, overføres til shamanen. Shamanen skal berøre den person som formularen skal virke på. Den berørte legemsdel mister nu 3 kropspoints, rustning beskytter ikke mod dette tab. Den stjålne livskraft overføres nu til shamanen, først helbredes alle sår og resten overføres som ekstra flydende kropspoints i 10 minutter.
Speciel: Shamanen kan ikke modtage mere livskraft, fra et enkelt væsen med én formular, end den berørte besidder samlet kropspoints (dvs. at hvis ofret har mistet begge arme og ben i kamp og kun har 2 kropspoints tilbage i kroppen, så kan shamanen kun dræne 2 points til eget brug) Dette tilfælde er yderst sjældent, med mindre shamanen bevidst har drænet andre kropsdele først.
Remse: "Ved Åndernes magt fratager jeg dig din livs kraft".

Navn: **Dødsformular (Kaos magi: Åndemester)**
Type: Skade magi
Mana: 50
Krav: Shamanen skal have 200+ mana.
Virkningstid: Indtil ofrene er genoplivet.
Ingrediens: En håndfuld sorte ris
Virkning: Shamanen kaster formular ingrediensen mod sine fjender, samtidig med at han/hun råber "Dødsformular", alle ramte dør!!
Speciel: Udøde er immun over for denne magi.
Remse: "Ved Åndernes navne slår jeg jer ihjel af den indre kraft der ligger i mig selv."

Navn: **Dødsillusion (Kaos magi: Shaman)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 15
Krav: Shamanen skal have 50+ mana.
Virkningstid: Indtil personen som formularen virker på bevæger sig.
Ingrediens: Intet
Virkning: Denne formular får shamanen eller en rørt person til at se død ud, efter at han/hun/hun er blevet ramt i kamp af et enkelt slag. Det slag som "dræber" modtageren tæller ikke mod personens kropspoints. Gælder også mod "backstab" og "bagholdspil".
Speciel: Denne formular kan udtales før en kamp, i det tilfælde starter magien når formular brugeren har modtaget ét slag, magien forsvinder dog efter 10 minutter, hvis modtageren ikke er blevet ramt inden da.
Remse: Ingen

Navn: **Dødsord (Kaos magi: Åndemester)**
Type: Skade magi
Mana: 60
Krav: Shamanen skal have 200+ mana.

Virkningstid: Speciel
Ingrediens: Et æg (enten helt eller uden blomme).
Virkning: Med denne formular kan shamanen tilintetgøre ethvert væsen fuldstændig, inklusiv væsnets sjæl. Shamanen knuser ægget med den ene hånd, samtidig med at han/hun peger på ofret og siger "dø + (væsnets navn og titel)". Hvis shamanen kun siger "dø", er væsnet dødt som normalt (10 minutter). Hvis shamanen derimod også udtaler personens spiller navn og titel, er væsnet totalt tilintetgjort (den døde person skal vente 1 time, før han/hun igen kan deltage i spillet med en ny karakter!!!).
Speciel: Hvis formularen bruges til at tilintetgøre en dæmon, er spilleren ikke ude af spillet, og behøver ikke et nyt navn.
Ord: Intet

Navn: **Energi beskyttelse (Kaos magi: Åndemaner)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Shamanen skal have 100+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 energi formularer.
Ingrediens: Et gult bånd, som skal bindes om den ene arm.
Virkning: Denne formular beskytter shamanen mod mange former for skadende magiske formularer. "Overjordisk beskyttelse" beskytter 3 gange, før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves eller indtil båndet fjernes af mageren eller en anden person.
 Den beskytter mod alle formularer af typen skade magi, som har noget med et element at gøre, f.eks. Ildkugle (Skade magi, element ild).
Remse: "Almægtige Ånder! Beskyt jeres tjener mod magiens magt det er vores pagt."

Navn: **Evig smerte (Kaos magi: Lærling)**
Type: Mental magi
Mana: 8
Krav: Shamanen skal have 25+ mana.
Virkningstid: 1+ min
Ingrediens: Intet
Virkning: Med denne formular kan kasteren få den berørte person til at vride sig i ufattelige smerter. Ofret falder om på jorden og kan ikke gøre andet end at jamre sig så længe formularen varer. Formularen varer lige så lang tid som kasteren kan fokusere på ofret (dog mindst 1 min), der godt kan lave små ophold for at give ofret muligheden for at tale hvis denne ønsker det. Hvis ofret er udsat for mere end 5 min. konstant brug af denne formular (dvs. uden ophold for at lade personen tale) dør denne af overbelastningen. Hvis man min giver ofret en pause hver 5. min kan man bibeholde formularen i op til 20 inden vedkommende dør af pinslerne.
Remse: "Ånder" lad denne usling føle jeres vrede!

Navn: **Forbandelse (Kaos magi: Shaman)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 25
Krav: Shamanen skal have 75+ mana.
Virkningstid: 10 minutter eller permanent.
Ingrediens: Intet

Virkning: Denne formular kræver at shamanen berører personen, den skal virke på. Formularen giver ofret en større eller mindre forbandelse, som shamanen selv kan udtænke (inden for visse rammer), eller shamanen kan vælge en allerede nedskrevet forbandelse. En stor forbandelse kan påvirke ofret i meget høj grad, men den virker derimod kun 10 minutter, en stor forbandelse kan gøre livet næsten umulig for ofret. En lille forbandelse påvirker kun ofrets liv i mindre grad, og den kan tit være "let" at leve med. Forbandelsen kræver at shamanen udtaler den højt og gerne i rytme, så meningen er tydelig. Eksempler på brugbare forbandelser kan være følgende:

Store forbandelser:

"Du som har gjort mig smerte, skal lære at kende min magt - fra dette øjeblik vil hele dit live være en jagt. Alle du møder på din vej er ude på at jage dig. Du vil flygte skræmt af sted og min latter runger derved".

"Vinden føles tør og varm. Vand lokker dig til sig, vand er liv for dig. Så længe du mærker fugt af vand, vil du ikke dø som en fisk på land."

Små forbandelser:

"Du vil for evigt huske dit møde med mig. Du vil huske min magt med angst, husk blot: jeg er overalt, og en dag vil du blive min fangst".

"Du vil for evigt huske dit møde med mig. Fra dette øjeblik, vil du ønske at fortælle alle på din vej, om dette møde med mig. Du vil altid fortælle om min storhed og magt, dette er vores pagt".

Speciel: Denne formular kan meget let udnyttes af shamaner der ønsker at bryde spillets regler, dette må ikke ske.

Remse: Forbandelsens formulering.

Navn: **Fremmane udøde (Kaos magi: Åndemaner)**

Type: Forvandlings magi

Mana: 20 (+2 efter den første)

Krav: Shamanen skal have 60+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller permanent (indtil død igen)

Ingrediens: Et lig samt zombie kostume (kan være en zombie maske eller bare nogle forbindinger med røde pletter, formularen kan kastes uden kostume men så holder den kun 10 minutter).

Virkning: Med denne formular kan præsten tilbagekalde en del af en døds sjæl til den afdødes krop, og derved skabe et uddødt monster: en zombie. Præsten skal have et lig (en død ven eller fjende). Når præsten fremmaner den døde sjæl, vil zombien komme til live klar til at adlyde simple befalinger (kun fra præsten der skabte zombien). Enhver befaling skal være meget simpel, da zombien har en meget lav intelligens (ikke nok til at tale). Zombien er meget langsom i alle sine bevægelser, men den besidder stor kraft og kan overleve slag, der ville dræbe en hver anden. En zombie bruger samme våben og har samme udrustning, som da den var i live. En zombie uden specielt udstyr (rustning m.m.) har 10 flydende kropspoints; En zombie bliver ligesom andre udøde ikke påvirket af formularer, som påvirker dens organer eller mentale tilstand. Den er derfor immun over for alle typer af mental magi (med

mindre der står specifikt de virker på udøde) og formularer som dødsord og dræne livskraft, da de begge angriber dens organer.

Den første zombie, der skabes koster 20 mana, den næste koster 22, den tredje koster 24 osv. Den ekstra pris er for antal "levende" og kontrollerede zombier, så hvis man skaber en zombie der så bliver dræbt koster den næste også kun 20 mana at skabe.

Remse: "Ånd vend tilbage i denne persons vene, så du min orde til mindste vink kan tjene."

Navn: Frygt (Kaos magi: Shaman)

Type: Mental magi

Mana: 10

Krav: Shamanen skal have 45+ mana.

Virkningstid: 10 minutter eller indtil shamanen er ude af syne

Ingrediens: En håndfuld grovkornet (ikke fint) peber

Virkning: Alle der rammes af denne formular, vil straks blive grebet af en umådelig frygt for shamanens magt. Alle ramte vil forsøge at flygte, så langt væk fra shamanen som overhovedet muligt. Hvis de ser shamanen igen inden formularen er udløbet vil de igen forsøge at undslippe ham/hende. Effekten af frygt varer hele spillet igennem, man vil hver gang man ser shamanen, føle en knugen i maven og en uro i sjælen, men kun flygte inden for de 10 minutter.

Speciel: Hvis flugt er umuligt vil ofret være skrækslagen for shamanen (som et fanget dyr) i 1 minut.

Remse: "Forsvind og flygt for mit navn er Frygt!"

Navn: Gnuff (Kaos magi: Shaman)

Type: Fortrylleses magi

Mana: 15

Krav: Shamanen skal have 45+ mana

Virkningstid: Speciel

Ingrediens: Ingen

Virkning: Shamanen rører ved en person og udtaler remsen. Den berørte kan nu ikke sige andet end "gnuff". Personen kan stadig tænke klart og handle normalt, men kan altså ikke sige andet end "gnuff". Enhver personen rører ved bliver smittet med Gnuff, og enhver smittet bringer smitten videre o.s.v. Den eneste kur, der findes mod Gnuff er, at stikke sit hoved under koldt vand.

Remse: "Ånderne tager din tunge i en ruf – dit eneste ord er nu gnuff"

Navn: Helbrede (Kaos magi: Lærling)

Type: Universal magi

Mana: 3

Krav: Ingen

Virkningstid: Ingen

Ingrediens: Et blad som lægges på ofret.

Virkning: Shamanen kan med en håndspålæggelse helbrede et hvert sår, i den berørte legemsdel. Shamanen kan kun helbrede sår på et levende væsen og kun på en enkelt legemsdel per formular.

Remse: "Ånder og sår, helbrede du får.

Navn: **Knogleknuser (Kaos magi: Lærling)**
Type: Skade magi
Mana: 5
Krav: Ingen
Virkningstid: Ingen
Ingrediens: En lille knogle lavet af liggeunderlag eller lign.
Virkning: Denne formular gør shamanen i stand til at gøre fysisk skade på sine fjender. Shamanen kaster en knogle, mod en af sine fjender samtidig med at han/hun råber "Knogle knuser", den eventuelle ramte legemsdel tager 2 kropspoints skader. Formular ingrediensen kan holdes i op til 2 minutter efter at formularen er udtalt, hvorefter den skal kastes for ikke at gå til spilde.
Speciel: Rustning beskytter ikke mod "knogle knuser".
Remse: "Hadet suser og knogler knuser."

Navn: **Kvæle (Kaos magi: Shaman)**
Type: Fortrylleses magi
Mana: 6
Krav: Shamanen skal have 45+ mana
Virkningstid: 2 min / 30 sek. eller indtil kasteren vælger at ende den
Virkning: Kasteren fjerner alle ilt molekyler i luften omkring den første person denne berører efter at have kastet formularen. Ofret bliver nu kvælt (se evnen kvæle) over de næste 30 sek. Kasteren behøver ikke at røre ofret konstant, men blot berøre ofret for at starte kvælningen. Hvis ingen er blevet berørt 2 min. efter at formularen er kastet går denne tabt. Kasteren kan naturligvis vælge at lade formularen ophøre før ofret dør af kvælningen.
Bøn: "Ånder, Lad jeres fjender hive efter vejret".

Navn: **Løgn (Kaos magi: Lærling)**
Type: Mental magi
Mana: 5
Krav: Shamanen skal have 25+ mana.
Virkningstid: Indtil 5 spørgsmål er besvaret.
Ingrediens: En knogle der har rørt den påvirkede person
Virkning: Med denne formular kan shamanen få en person han/hun berører, til at lyve til hans/hendes næste 5 spørgsmål. Den lyvende person skal besvarer spørgsmålene så grundigt som han/hun ser nødvendigt, han/hun skal blot lyve i alle tilfælde, og hans/hendes svar skal have relevans til spørgsmålet.
Speciel: Hvis den påvirkede person bringes i fare, eller angribes mens han/hun svarer, ophører formularen.
Remse: "Lad Ånder flyve i øre og øjne og hviske de værste løgne."

Navn: **Mental beskyttelse (Kaos magi: Åndemaner)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 20
Krav: Shamanen skal have 100+ mana.
Virkningstid: Indtil 3 mental formularer.
Ingrediens: Et grønt bånd, som skal bindes om den ene arm.

Virkning: Denne formular beskytter shamanen mod næsten alle former for magi, der mentalt påvirker shamanen. "Mental beskyttelse" beskytter 3 gange før dens kraft er brugt, indtil formularen ophæves. "Mental beskyttelse" beskytter mod alle formularer af typen mental magi.

Remse: "Ånder! Omgiv min sjæl med et skjold mod den mentale vold."

Navn: **Opdage magi (Kaos magi: Lærling)**

Type: Universal magi

Mana: 2

Krav: Ingen

Virkningstid: 1 minut.

Ingrediens: En knogle med et hul i (shamanen ser på det påvirkede sted/person gennem hullet).

Virkning: Med denne formular kan shamanen opdage om noget er magisk og hvilken type det er (spørg en mester). Formularen gælder på ting/steder og personer (som skal oplyser, hvor mange magiske auraer de har og hvilken type de er. Hvis en formulars nøjagtige effekt skal opdages (om det er "stenhud" eller en anden formular, som mageren har kastet på sig selv), skal shamanen studere tingen/personen i mindst 1 minut plus shamanen skal have kendskab til formularen (dvs. han skal selv kunne kaste den) er dette IKKE tilfældet skal han yderligere bruge 5 min. De sidste minutter behøver han ikke bruge på at studere tingen/personen, blot på at forstå den fremmede magi.

Remse: "Ånder vis mig magiens strømme så jeg dem kan bedømme."

Navn: **Ophæve magi (Kaos magi: Shaman)**

Type: Universal magi

Mana: 10

Krav: Shamanen skal have 35+ mana.

Virkningstid: Straks.

Ingrediens: Intet.

Virkning: Denne formular ophæver virkningen af en anden formular. Næsten enhver form for magi kan ophæves. Hvis f.eks. formular ingrediensen kastes direkte mod en "sov" formulars mel sky, ophæves "sov" formularen inden den overhovedet tager effekt. Man skal dog være dygtig for at kunne ophæve en magi. Shamanens mana-maks. skal gå lige op med eller overskrive magiens mana krav. Dvs. for at ophæve jordskælv som har mana krav 100+ skal shamanen have 100 eller mere i mana-maks. Hvis dette ikke er tilfældet kan shamanen bruge mana til at lukke "hullet" mellem sit mana-maks. og mana kravet på magien. F.eks. en shaman har 70 i mana-maks. og vil ophæve jordskælv. Han mangler altså 30 mana, dvs. han kaster formularen og betaler 40 mana, 10 for det ophæve magi koster og 30 fordi det er hvad han mangler for at nå et mana krav på 100+. Det mana der bruges kan dog hives fra én eller flere personer, dog skal der i det tilfælde benyttes en præst som kan lave en Kraftens bro formular.

Shamanen version af denne formular har den forskel fra magerens version, at denne ikke bruger nogen formular ingrediens, dette har både fordele og ulemper. Fordelene er at shamanen ikke bruger tid på at finde ingrediensen, og at han/hun bare ved at pege på en shaman, der er ved at kaste en formular, kan ophæve den (eller shamanen kan blot pege på en formular ingrediens, mens den kastes, f.eks.

ris). Ulempen er at shamanen kun kan ophæve én person af gangen per formular, f.eks. kan han/hun kun ophæve én person i en stor gruppe paralyserede personer.

Speciel: En shaman der kender denne formular, kan ophæve sin egen magi "gratis". For at ophæve sin egen magi, skal shamanen blot røre ved fortryllesen og erklære den for ophævet.

Remse: "Sand til at si, så ophæve magi".

Navn: **Sindssyge (Kaos magi: Åndemaner)**

Type: Mental magi

Mana: 25

Krav: Shamanen skal have 60+ mana.

Virkningstid: 1 time

Ingrediens: En lille klump mudder (fået ved at blande jord fra en "ophæve magi" med vand).

Virkning: Denne formular gør ofret totalt sindssyg i en time eller indtil "ophæve magi" bliver brugt på ofret. Shamanen skal pege på ofret, samtidig med at han/hun siger "sindssyge". Formularen vil nu paralyserer ofret i 1 minut (i dette stykke tid kan shamanen forklare ofret formularens egentlige virkning). Formularen kan indgyde adskillige forskellige typer sindssyge, disse er:

Megalomania: Denne form for sindssyge gør at ofret, anser sig selv for at være en stor (den største) konge eller gud, han/hun vil under hele sindssygen sørge for at gøre andre opmærksom på dette, og han/hun vil som regel blive meget aggressiv hvis folk påstår at han/hun ikke er det han/hun udgiver sig for at være.

Paranoia: Ofret anser alle rundt om ham/hende for at ville snigmyrde ham/hende, alle lyver over for ham/hende og alle plotter mod ham/hende. Personen vil reagere meget kraftig på denne mistanke og vil generelt være uudholdelig at være sammen med.

Manisk: Ofret vil hele tiden være totalt oppe at køre, han/hun vil fare omkring, altid løbe og altid storme frem uden at tænke sig om.

Patologisk løgner: Den sindssyge vil søge at perfektionere løgnens kunst, og han/hun vil bruge hvert eneste øjeblik til at øve sig. Løgnene vil ikke altid være lige til at gennemskue og sommetider vil han/hun sige sandheden, sådan at folk han/hun omgiver sig med ikke fatter mistanke.

Remse: "Ånder lad denne person høre jeres sorte vræl, så han/hun må blive sindssyg i sin grumsede sjæl."

Navn: **Sjæle fangst (Kaos magi: Åndemester)**

Type: Mental magi

Mana: 40

Krav: Shamanen skal have 200+ mana.

Virkningstid: 30 minutter.

Ingrediens: En ædelsten (eller glas kugle).

Virkning: Med denne formular kan en shaman fange en anden person sjæl. En shaman, der besidder denne formular kan også se sjæle-på-vandring, dvs. sjæle fra døde, der

søger mod et tempel og astrale personer. Et hvert væsen der har en sjæl (alle undtagen zombier), kan blive påvirket af denne formular, det gælder også sjæle-påvandring. Når shamanen kaster denne formular skal han/hun holde en ædelsten i den ene hånd, og med den anden pege på sit offer, samtidig med at han/hun siger "sjæle fangst". Offerets sjæl vil nu blive ført ind i ædelstenen, den tilfangetagede skal nu følge med stenen i tykt og tynd, indtil der er gået 30 minutter, indtil shamanen befrier ham/hende eller indtil "ophæve magi" kastes direkte på stenen. Shamanen kan tale med sin fange ved at kaste "tale med døde" på stenen.

Speciel: Formularen virker ikke på zombier. Sjælen kan ikke huske sit fangskab.

Remse: "Må den sjæl stå og bringes over i denne krystal"

Navn: **Sjæle forankring (Kaos magi: Åndemester)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 25

Krav: Shamanen skal have 150+ mana.

Virkningstid: Indtil formularen er brugt.

Ingrediens: En ædelsten (En glaskugle eller lign.).

Virkning: Shamanen kan med denne formular overføre sin sjæl til en ædelsten. Så længe Shamanens sjæl befinder sig i ædelstenen, kan han/hun ikke dø!!. Ædelstenen må ikke befinde sig på Shamanens krop, da dette vil ophæve formularen. Hvis Shamanens krop tager skade nok til, at han/hun under normale omstændigheder ville dø, kan han/hun fortsætte med at kæmpe og bruge formularer, han/hun skal dog vende tilbage til sin sjæls tilholdssted inden der er gået 10 minutter, ellers vil sjælen være evigt tabt (genoplivning tager 30 minutter i stedet for 10 minutter). Når Shamanen når tilbage til ædelstenen skal han/hun berøre den, i samme øjeblik ophøre formularen og all Shamanens sår helbredes. Selvom shamanen ikke kan dø, kan han/hun stadig lemlæstes, hvis han/hun mister begge sine ben, kan han/hun for eksempel ikke bevæge sig, og det er muligt, at han/hun ikke når frem til ædelstenen i tide.

Speciel: "Ophæve magi" ophæver ikke denne formular.

Remse: "Lav mig til Ånd så let som en fjer så jeg flyve rundt og mig ingen ser."

Navn: **Stenhud (Kaos magi: Lærling)**

Type: Beskyttelses magi

Mana: 10

Krav: Ingen.

Virkningstid: Et scenarie eller indtil 2 slag.

Ingrediens: Et sort bånd der befinder sig et sted på shamanens arm.

Virkning: Denne formular annullerer de første 2 fysiske slag som shamanen rammes af, uanset hvor på kroppen de måtte ramme. Samtidig med at shamanen kaster denne formular, binder han/hun et lille stykke sort snor eller et sort bånd om en af sine arme, hvis denne ingrediens forsvinder eller falder af, ophører formularen. Shamanen kan kunne have en af denne type formular aktiv af gangen. Denne formular beskytter ikke mod magiske angreb, f.eks. vil en shaman, der har kastet denne formular og normalt har 1 kropspoint på kroppen og som så rammes af en "shockbold" som giver ham/hende 2 i skade på kroppen, dø.

Remse: "Almægtige Ånder!, I som våger over alle, gør min hud på arme ligeså ben så stærk som sten"

Navn: Sygdom (Kaos magi: Lærling)
Type: Fortrylleses magi
Mana: 8
Krav: Shamanen skal have 25+ mana.
Virkningstid: 15 minutter.
Ingrediens: Intet
Virkning: Denne formular giver en berørt person en forfærdelig sygdom, der langsomt får ham/hende til at rådne op. Shamanen skal berøre en person samtidig med at han/hun udtaler bønner. Den berørte person får straks 1 LP i alle kropsdele (+ evt. rustning), uanset hvor mange LP han/hun havde før. Langsomt vil sygdommen æde hans/hendes kropsdele op, først ødelægges hans/hendes arme (efter 5 minutter), så hans/hendes ben (efter 10 minutter) og til sidst hans/hendes krop (efter 15 minutter), hvorefter han/hun dør. Denne sygdom er utrolig smertefuld, og det kan endog være svært at tale i det sidste stadie af sygdommen. Sygdommen kan helbredes af "helbrede".
Remse: "Lad onde ånder æde din krop og få den til at rådne op!"

Navn: Tale med døde (Kaos magi: Shaman)
Type: Universal magi
Mana: 5
Krav: Shamanen skal have 40+ mana.
Virkningstid: Til spørgsmålene er besvaret.
Ingrediens: En grankogle.
Virkning: Med denne formular kan shamanen tilegne sig adgang til en afdødes sjæl og udspørge den, om ting den vidste da den var i live. Sjælen behøver ikke at tale med shamanen, og shamanen kan ikke tvinge den til at svare på noget den ikke ønsker at svare på. Formularen giver shamanen ret til at stille fem spørgsmål.
Speciel: Sjælen der bliver spurgt ved ikke mere end den gjorde, da den var i live. Dette medfører at en sjæl, der ikke vidste meget om magi, da den var i live, heller ikke gør det nu. De fleste sjæle ved således ikke, at de ikke nødvendigvis behøver at tale sandt eller sågar besvare de stillede spørgsmål. Det er muligt for en shaman at kaste "løgn" sammen med denne formular.
Remse: "Ånder! Befal denne person sine ord til at sige eller for evig at tie."

Navn: Venskab (Kaos magi: Åndemaner)
Type: Mental magi
Mana: 15
Krav: Shamanen skal have 70+ mana.
Virkningstid: 30 minutter.
Ingrediens: Et rosen blad
Virkning: Med denne formular kan shamanen få et andet individ til at blive hans/hendes ven. Shamanen skal berøre personen med den ene hånd samtidig med at han/hun knuser rosen bladet. Den berørte person vil nu opføre sig som om han/hun var og altid havde været, shamanens trofaste ven.
Speciel: Formularen ophæves hvis den fortryllede person bringes i livsfare af shamanen (f.eks. hvis han/hun beordres til at angribe en orke lejr helt alene, men ikke hvis det kun drejer sig om en enkelt ork).

Remse: "Må ånderne åbne dine øjne for min side, så du ikke må høre de frygtelige løgne, der kommer til tide."

Navn: **Vildskab (Kaos magi: Shaman)**
Type: Mental magi
Mana: 10
Krav: Shamanen skal have 45+ mana
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: Et kranie
Virkning: Shamanen kan med denne formular hente de urgamle instinkter frem i enhver race bortset fra elverne. Shamanen skal røre ved objektet, som nu vil blive opslugt af en total vildskab. Den eneste stemme som den magi påvirkede person kan høre og adlyde er shamanens. Så længe formularen holder, vil han/hun adlyde enhver simpel ordre fra shamanen side. Den påvirkede får desuden +2 LP i krop og arme og uendelig mange i benene som om han/hun var i bersærk gang.
Remse: "Ånd, lad din vildskabs våben, blive til magt for tåben"

Navn: **Øje for øje (Kaos magi: Åndemaner)**
Type: Beskyttelses magi
Mana: 15
Krav: Shamanen skal have 60+ mana.
Virkningstid: 10 minutter
Ingrediens: To ens glaskugler
Virkning: Denne formular sikrer, at en shamans fjender lider samme skæbne som ham/hende selv. Formularen her virker kun i nærkamp på alle, der bruger magi, der skader og som kræver berøring og på alle der angriber med håndvåben. Hver gang shamanen får et sår i nærkamp, får hans/hendes modstander det samme sår, og hvis shamanen dør i nærkamp, så dør hans/hendes modstander også (dette gælder også mod "backstab" evnen).
Speciel: Formularen virker kun mod andre formularer der kræver berøring og som giver direkte skade, f.eks. "shock greb".
Remse: "Ånder! giv mig et skjold af din magt, så øje for øje er vores pagt."