

Mager regelsæt

Indholdsfortegnelse

Om at spille mager.....	2
Magernes Magi.....	2
regler for magi og ritualer	3
Evner	3
Magier.....	4
Ritual magier.....	9
Oversigt over valgfrie ever for mager	11
Mager karakterark.....	11
Magi og ritual ark.....	13

Om at spille mager

Magere er rollespillets troldmænd. Man kaster magi ved at fremsige magiske sætninger (magi ord), som står ved hver magi i skemaerne på side 4 – 6. spillerne står selv for at lave/købe markører til magi. En mager vil også have behov for nogle armbind, der kan laves af stof i rød og blå farve, samt en magerbog hvor man kan skrive sin kendte magier ned med tilhørende magiord og effekter.

Almindelige Ritual magi i dette regelsæt kan købes og anvendes som almindelig magi. De findes i skemaerne side 7 - 9. Ritualer har generelt en længerevarende effekt og er mere kraftfulde end almindelig magi. Magere kan også lave *egne ritualer*, som er mere usikre. Men til gengæld bestemmer man selv hvad man ønsker at opnå. Dog skal SL altid godkende det så det er rimeligt for alle. Hvis man vil lave ritualer, kan man anvende et "timeglas", der holder i 5 minutter eller ur. Uanset hvilken af de 2 typer ritual man laver, forventes det at mageren selv laver en række sætninger med magiordene og sørger for at ritualer ser spændende ud. Ligeledes bør mageren have en række ting til ritualer eks. et kranie, knogler, røgelsespinde, lys eller andet. Det er kun fantasien, der sætter grænser og øger indlevelsevnen, samt er med til at gøre mageren spændende. Hvis man mangler fantasi eller hjælp, så prøv at høre andre magere eller kom til SL.

Vælger man at spille mager forventer vi klart, at man går på vores hjemmeside under settings og sætter sig ind i det afsnit der hedder *Magerne og deres magi*. Det er blandt andet her man kan finde en oversigt over magiord og deres oversættelse.

Magerens magi

Man fremsiger magiske sætninger for at gøre andre spillere klar over, at der snart kommer en magisk effekt og sætningerne sikre det tager tid at kaste en magi. Når man har fremsagt magiordene skal man nævne magien, der kastes og nævne effekter den har til dem, der bliver påvirket. **Eks. "Crull'ar - Muh'nas - En'lis: Ildkugle - 4 skade - vælt"**

Mana er magerens magiske kraft. Troldmanden bruger mana hver gang der kastes magi og man fratrækker mana prisen fra det mana ens karakter har. På den måde kan mageren løbe tør for magisk kraft. I magiskemaerne kan man se hvad magierne koster. Man har 4 mana fra start og kan købe op til 16 på sit karakterark. Altså 20 mana i alt.

Nogle magier, såsom *Frygt* og *Charmere*, har en værdi markeret med et tal eller et 'X', som repræsenterer mageren viljestyrke. Disse magier kan modstås, hvis målets viljestyrke er lig med eller højere end troldmandens viljestyrke. Modstår ofret magien, er man som udgangspunkt ikke klar over, at nogen har kastet magien på en, medmindre man har set eller hørt ham kaste den.

Regler for magi og ritualer

- En mager har først genopladet sin Mana og Ritual Mana fra starten af hver spilgang.
- Hvis en mager tager skade imens han kaster magi, bliver han afbrudt og skal starte forfra med at kaste sin magi. En mager mister ikke Mana, hvis han bliver afbrudt på grund af skade.
- Der er ingen krav om at man skal have bestemte magier for at kunne tage andre. Man behøver altså ikke tage *Skjold (1)* for at kunne få *Skjold (2)*.
- Almindelige Ritualer kan anvendes som almindelig magi. Mageren skal bruge minimum 5 minutter på ritualet og det kræver ikke at SL er til stede.
- Hvis en eller flere magere vil lave deres eget ritual, skal SL varsles og SL vil overvåge ritualet samt komme med svar omkring effekten. SL vil gerne have varslet minimum en halv time før ritualet begynder. Effekten af et hjemmelavet ritual vil være påvirket af magerens niveau i *Ritual Magi*, hvor meget Mana der er brugt samt planlægning og skuespil.
- Ritualer kan udføres af en enkelt mager, der kender ritualet og leder det. Lederen kan blive hjulpet af andre Magere, der kan tilføje Mana til ritualet.

Evner

Ritual Magi:

Hver gang man køber et niveau får man 1 Ritual fra det niveau man har købt gratis. Hvert niveau giver 4 *Ritual Mana*. *Ritual Mana* kan kun bruges til ritualer, men bliver ikke påvirket af effekter der påvirker ens almindelig *Mana*.

Specialisering:

En mager kan opnå specialisering i en "magiskole", men bliver dårligere til to andre. Magier fra den valgte skole bliver 1 Mana billigere, til et minimum på 1 Mana. De modsatte skolers Magier koster 1 Mana mere at kaste.

Specialiseret skole	Modsatte skoler	
Defensiv	Arkanisk	Nekromantik
Sindsmagi	Nekromantik	Elementalisme
Arkanisk	Defensiv	Elementalisme
Nekromantik	Defensiv	Sindsmagi
Elementalisme	Sindsmagi	Arkanisk

Niveau 1 magier

Magi	Effekt	Type	Mana
Sindsmagi			
Charmere X Kon'dul - Auk'lok - Min'tar	Målet opfatter kasteren som sin bedste ven i 5 min.	Pege	2
Søvn X Dull'nas - Sheis'dul - Min'tar	Målet bliver bevidstløst i 30 sek. eller indtil han tager skade. Kan ikke kastes i kamp.	Pege	3
Befale X: Smid Sirk'las - En'lis - Forc'ul	Målet skal smide hvad han har i hænderne.	Pege	2
Styrk Sind 1 Muh'nas - Dan'lis - Min'tar	Kasteren får +1 Viljestyrke.	-	2
Nekromanti			
Smerte Sheis'dul - Crull'ar - Min'tar	Målet kan ikke løbe eller slås i 10 sekunder, men kan besværet forsøge at blokere angreb for at forsvare sig selv.	Pege	3
Håbløshed 1 Muh'nas - Men'tok - Min'tar	Målet får -1 Viljestyrke.	Pege	2
Tale med Døde X Muh'nas - For'sul - Su'ran	Virker ligesom evnen <i>Forhør</i> , men kan kun bruges på døende karakterer.	Berøring	3
Svaghed 1 Dan'lis - Kvo'las - Ma'jok - Dull'nas - En'lis - Lim'dul	Målet tager 1 LP skade.	Pege	2
Elementalisme			
Opvarme Våben Kon'dul - Crull'ar - San'li	Målet skal smide det nævnte våben, og det kan ikke bruges i 10 sek.	Pege	3
Chok Sirk'las - Sass'var - En'lis	Målet tager 2 LP skade.	Markør	2
Vælt Muh'nas - Sass'var - En'lis	Målet skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig ned, før han kan rejse sig igen.	Pege	3
Sten Næve Dan'lis - Brig'nas - Erd'ar	Kasteren får +1 Håndgemæng.	-	1
Defensiv			
Skjold 1 Muh'nas - Lich'ar - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blåt bånd om armen. Målet får +2 RP.	Skjold	2
Frihed Sass'var - Forc'ul - Kon'dul	Kasteren ophæver effekterne <i>Paralyse</i> , <i>Forstene</i> , <i>Hold Person</i> , <i>Smerte</i> , <i>Dræn Styrke</i> og <i>Frygt</i> på målet.	Berøring	1
Pileskjold Muh'nas - Sass'var - En'lis	Ingen skade næste gang ramt af Pil, eller magien <i>Magisk Pil</i> og <i>Magisk Pileregn</i> . Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen.	Barriere	2
Styrk Krop Muh'nas - Dan'lis - Lim'dul	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blåt bånd om armen og giver + 2 RP	Skjold	1
Arkanisk			
Fornem Usynlighed Dan'lis - Sheis'dul - Se'lis	Kasteren kan fornemme <i>usynlige</i> personer i nærheden af ham.	-	2
Åbne Lås X Forc'ul - Ke'ran - Kon'dul	Som evnen <i>Dirke Lås</i> , kan bruges imod 1 Lås.	-	4
Magisk Våben Priv'ul - Ke'ran - San'li	Gør et våben magisk. Våbnet skal markeres med et hvidt bånd.	Berøring	3
Universel			
Forstå Sprog Su'ran - Sheis'dul - Vurl'a'ran	Kasteren kan tale, læse og skrive alle almindelige sprog.	-	2
Læse Magi Dan'lis - Kvo'las - Ke'ran - Vurl'a'ran	Kasteren kan læse magiske skriftsprog.	-	2

Niveau 2 magier

Magi	Effekt	Type	Mana
Sindsmagi			
Fortie X Sirk'las - En'lis - Kon'dul - Vurl'aran	Målet kan ikke tale i 10 sek.	Pege	2
Frygt X Muh'nas - Morc'lot - Min'tar	Målet løber væk fra kasteren så hurtigt som han kan i 15 sek.	Pege	3
Befale X: Knæl Sirk'las - En'lis - Forc'ul - Hus'lot	Målet skal knæle for kasteren.	Pege	2
Styrk Magi 1 Muh'nas - Dan'lis - Ke'ran	Den næste <i>sindsmagi</i> kasteren kaster får +1 til dens X værdi.	-	1
Nekromanti			
Dræn Blod Dan'lis - Mer'fot - Lim'dul	Målet tager 2 LP skade, og kasteren heler 2 LP hvis magien rammer.	Markør	3
Hold Udød Kon'dul - For'sul - She'li	Målet kan ikke flytte sine fødder i 10 sek. Virker kun på almindelige udøde.	Pege	2
Blod Transfusion Dan'lis - Sak'nas - Lim'dul	Kasteren tager 2 LP skade, som ignorerer RP, og målet heler 1 LP.	Berøring	3
Dræn Sjæl Ma'jok - Sirk'las - Lim'dul - En'lis	Målet tager 3 LP skade, og kasteren heler 2 Mana hvis magien rammer.	Markør	3
Elementalisme			
Frostbolt Sirk'las - Vas'kar - En'lis	Målet tager 2 LP skade og hold person i 10 sekunder.	Markør	4
Ildbolt Sirk'las - Crull'ar - En'lis	Målet tager 4 LP skade.	Markør	3
Forstene Erd'ar - Kon'dul - En'lis	Målet kan ikke bevæge sig, tage skade, eller påvirkes med magi i 10 sek.	Pege	3
Døds slag Naah'mar - Auk'lok - En'lis	Giver LP skade lig med kasterens håndgemæng.	Berøring	4
Defensiv			
Smerte Barriere Crull'ar - Min'tar - Muh'nas - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Den næste som slår målet med et nærkampsvåben kan ikke løbe eller slås i 10 sekunder, men kan besværet forsøge at blokere angreb for at forsvare sig selv.	Barriere	3
Vælt Barriere Sass'var - Muh'nas - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen og den næste som slår personen med et nærkampsvåben skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig ned, før han kan rejse sig igen.	Barriere	3
Barriere Lich'ar - Muh'nas - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen og målet tager ingen skade næste gang han bliver ramt af et våben eller en markør.	Barriere	6
Modstå Energi Lich'ar - Dull'nas - Ke'ran	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blåt bånd om armen. Næste skade magi reduceres til 1 LP i skade.	Skjold	5
Arkanisk			
Begrænset Usynlighed 1 Priv'ul - Naah'mar - Dan'lis	Kasteren bliver <i>Usynlig</i> i 15 sek.	-	3
Ophæv Magi 1 Forc'ul - San'li - Ke'ran	Ophæver 1 kendt magisk effekt fra målet.	Pege	3
Destruer Skjold Mer'fot - Forc'ul - San'li	Ødelægger det skjold som kasteren nævner eller peger på. Kan kun kastes 3 gange hvert scenarie.	Pege	5
Hold Person Ke'ran - Kon'dul - En'lis	Målet kan ikke flytte sine fødder i 10 sek.	Pege	3
Universel			
Identificer Sheis'dul - Ke'ran	Kasteren får +1 til <i>Identificer Magi</i> , overfor 1 genstand.	-	2

Niveau 3 magier

Magi	Effekt	Type	Mana
Sindsmagi			
Påtvinge Sandhed X Min'tar - Sheis'dul - Su'ran	Som evnen <i>Forhør</i> . Kan bruges imod 1 mål.	Berøring	3
Mana Dræn X Min'tar - Forc'ul - Ke'ran	Målet mister 5 Mana.	Pege	3
Befale X: Beskyt Sirk'las - En'lis - Priv'ul - Hus'lot	Målet skal beskytte den kasteren udpeger i 30 sek.	Pege	4
Styrk Magi 2 Muh'nas - Dan'lis - Ke'ran - Min'tar	Den næste <i>sindsmagi</i> kasteren kaster får +2 til dens X værdi.	-	3
Nekromanti			
Håbløshed 2 Priv'ul - Men'tok - Min'tar	Målet får -2 Viljestyrke.	Pege	4
Skade Udød Dull'an - Null'lis - Lim'dul	Målet tager 5 LP skade. Virker kun på udøde.	Pege	5
Dødsberøring For'sul - Auk'lok - En'lis	Målet tager 5 LP skade.	Berøring	4
Kontroller Udød Sirk'las - For'sul - Su'ran	Målet er i kasterens kontrol, som ved magien <i>Dominer</i> . Virker kun på almindelige udøde.	Pege	4
Elementalisme			
Ildkugle Crull'ar - Muh'nas - En'lis	Målet tager 4 LP skade og effekten <i>Vælt</i> .	Markør	5
Lyn Sass'var - Muh'nas - En'lis	Målet tager 3 LP skade og effekten <i>Smerte</i> .	Markør	4
Lysbolt Lich'ar - Kon'dul - En'lis	Målet tager 2 LP skade og effekten <i>Paralyse</i> .	Markør	5
Ild Barriere Crull'ar - Muh'nas - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Den næste som skader målet med et nærkampsvåben tager 4 LP skade.	Barriere	4
Defensiv			
Hold Person Barriere Lich'ar - Kon'dul - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Den næste som slår målet med et nærkampsvåben bliver ramt af Hold Person i 10 sekunder.	Barriere	3
Skjold 2 Muh'nas - Lich'ar - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blå bånd om armen. Målet får +3 RP.	Skjold	3
Stabilitet Erd'ar - Muh'nas - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Målet ignorere den næste gang han bliver ramt af <i>Vælt</i> , <i>Smerte</i> , <i>forstene</i> eller <i>Paralyse</i> .	Barriere	3
Gruppe Skjold Muh'nas - Lich'ar - Ill'is	Op til 5 personer får +2 RP, inden for 2 meters radius. Tager 30 sekunder at kaste og markeres med blådt bånd om armen.	Gruppe Skjold	7
Arkanisk			
Ophæv Magi 2 Forc'ul - Se'lis - Ke'ran	Ophæver alle magiske effekter på målet. Dog ikke på genstande.	Markør	3
Ophæv Usynlighed Forc'ul - Ke'ran - Naah'mar	Rammer alle som kan høre kasteren og ophæver alle <i>Usynligheds</i> effekter.	Masse	4
Usynlighed 1 Priv'ul - Ke'ran - Muh'nas - Naah'mar - Dan'lis	Kasteren bliver <i>Usynlig</i> i 5 min.	-	5
Destruer Våben Auk'lok - Forc'ul - San'li	Ødelægger et våben som kasteren nævner eller peger på. Kan kun kastes 3 gange hvert scenarie.	Pege	6
Universel			
Transformation Kvo'las - Nos'Vrull - Forc'ul - Ke'ran - Muh'nas - Lim'dul	Kasteren får +7 RP og kan ikke bruge Mana eller Ritual Mana.	-	3

Niveau 4 magier

Magi	Effekt	Type	Mana
Sindsmagi			
Befale X: Angrib Sirk'las - En'lis- Priv'ul - Auk'lok	Målet skal angribe den som kasteren udpeger i 30 sek.	Pege	4
Styrk Sind 2 Kon'dul - Dan'lis - Min'tar	Målet får +2 Viljestyrke.	Berøring	4
Glemsel X Kon'dul - En'lis - Su'ran	Målet glemmer de sidste 5 min.	Berøring	3
Forførende Gave X Mer'fot - Min'tar - Ma'jak	Kasteren giver målet en genstand som målet øjeblikkeligt bruger, hvis det er muligt.	Berøring	4
Nekromanti			
Mørkebolt Naah'mar - Muh'nas - En'lis	Målet tager 8 LP skade.	Markør	5
Animér Døende Sirk'las - For'sul - Min'tar	Målet heler 5 LP, og er i kasterens kontrol i 15 min, eller indtil han bliver <i>dødeligt såret</i> . Når denne magi ophæves, går målet på 0 LP. Tager 15 sek. at kaste og målet skal være døende.	Berøring	4
Dødens forbandelse Kon'dul - En'lis - For'sul	Målet kan ikke blive healet.	Berøring	5
Blod Storm Dan'lis - Mer'fot - Ill'is - Lim'dul	Hver markør giver 2 LP skade, og kasteren heler 2 LP hvis magien rammer pr markør.	Markør 3 stk.	6
Elementalisme			
Froststorm Sirk'las - Vas'kar - Ill'is	Hver markør giver 2 LP skade og effekten Hold Person i 10 sekunder.	Markør 3 stk.	8
Lynstorm Sass'var - Muh'nas - Ill'is	Hver markør giver 3 LP skade og man kan ikke løbe eller slås i 10 sekunder, men kan besværet forsøge at blokere angreb for at forsvare sig selv.	Markør 3 stk.	8
Tordenild Kel'a'ran - Nos'vrull - Crull'ar - Kvo'las - Forc'ul	Målet tager 11 LP Skade.	Markør	8
Kæde Opvarm Våben Kon'dul - Crull'ar - Ill'is	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder, som skal smide det udpegede våben, og det kan ikke bruges i 10 sek.	Pege	6
Defensiv			
Antimagi Lich'ar - Forc'ul - Ke'ran	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Målet ignorerer den næste magi han bliver påvirket af.	Barriere	6
Beskyttelse Fra Ondt Lich'ar - Dull'nas - Skorn'a'ran	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blå bånd om armen. Målet reducerer skade fra dæmoner og udøde til 1 LP i skade.	Skjold	4
Skjold 3 Nos'vrull - Lich'ar - En'lis	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blå bånd om armen. Målet får +5 RP.	Skjold	5
Styrk Rustning Erd'ar - Muh'nas - San'li	Et stykke rustning får +1 RP.	Berøring	3
Arkanisk			
Begrænset Usynlighed Priv'ul - Naah'mar - Ill'is	Kaster <i>Usynlighed</i> i 15 sek, på op til 5 personer inden for 2 meters radius.	Gruppe	9
Magisk Pil Min'tar - Priv'ul - Ke'ran - Sass'var - Dull'nas - En'lis	Målet tager 3 LP skade.	Pege	4
Skygge Portal 1 Dan'lis - Naah'mar - Noth'a'ran	Kasteren går off-game hen til et sted han kan se, som ikke er mere end 100 meter væk.	-	4
Universel			
Blod til Mana Lim'dul - Muh'nas - Ke'ran	Kasteren får +4 <i>Magisk Kraft</i> . Kasterens LP bliver reduceret med 3 som ikke kan heles, resten af spilgangen.	-	4

Niveau 5 magier

Magi	Effekt	Type	Mana
Sindsmagi			
Befale X Selvmord Sirk'las - En'lis- Priv'ul - Kin'tok	Målet forsøger at dræbe sig selv i 30 sek.	Pege	8
Dominer X Dan'lis - Kon'dul - En'lis - Min'tar	Målet er i kasterens fulde kontrol, og må ikke gøre andet end hvad han bliver befalet i 5 min.	Berøring	7
Kæde Frygt X Muh'nas - Morc'lot - Min'tar - Ill'is	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder Målene løber væk fra kasteren så hurtigt som han kan i 15 sek.	Pege	5
Styrk Magi 3 Muh'nas - Dan'lis - Min'tar - Nos'vrull	Den næste <i>sindsmagi</i> kasteren kaster får +3 til dens X værdi.	-	4
Nekromanti			
Kæde Animér Døende Sirk'las - For'sul - Min'tar - Ill'is	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder. Målene heler 5 LP, og er i kasterens kontrol i 15 min, eller indtil han bliver <i>dødeligt såret</i> . Når denne magi ophæves, går målet på 0 LP. Tager 15 sek. at kaste og målet skal være døende.	Pege	8
Mørkestorm Naah'mar - Muh'nas - Ill'is	Hver markør giver 8 LP skade.	Markør 3 stk.	10
Dræn Styrke Kon'dul - En'lis - Lim'dul	Målet falder til jorden og kan ikke gøre noget i 30 sek.	Pege	7
Håbløshed 3 Priv'ul - Nos'vrull - Men'tok	Målet får -3 Viljestyrke.	Pege	5
Elementalisme			
Tordenstorm Kel'a'ran - Nos'vrull - Crull'ar - Kvo'las - Forc'ul - Ill'is	Hver markør giver 11 LP Skade.	Markør 3 stk.	16
Lysstorm Lich'ar - Kon'dul - Ill'is	Hver markør giver 2 LP skade og målet kan ikke bevæge sig i 5 sekunder.	Markør 3 stk.	8
Gruppe Ild Barriere Crull'ar - Muh'nas - Ill'is	Tager 30 sekunder at kaste på op til 5 personer inden for 2 meters radius, og markeres med et rødt bånd om armen. De næste som skader målene med et nærkampsvåben tager 4 LP skade.	Gruppe Barriere	12
Ildstorm Sirk'las - Crull'ar - Ill'is	Hver markør giver 4 LP skade og personen skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig ned, før han kan rejse sig igen.	Markør 3 stk.	9
Defensiv			
Immunitet Kon'dul - Se'lis - Ke'ran	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et blåt bånd om armen. Kasteren kan hverken kaste eller påvirkes af magi i 5 min.	Skjold	5
Paralyse Barriere Lich'ar - Kvo'las - Kon'dul	Tager 30 sekunder at kaste, og kræver berøring og markeres med et rødt bånd om armen. Den næste som slår målet med et nærkampsvåben kan ikke bevæge sig i 5 sekunder.	Barriere	4
Stenhud Priv'ul - Nos'vrull - Erd'ar - Ke'ran - Muh'nas - En'lis	Målet reducerer ikke-magisk skade til 1 i 10 sek.	Berøring	5
Arkanisk			
Magisk Pileregn Min'tar - Priv'ul - Ke'ran - Sass'var - Dull'nas - Ill'is	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder. Målene tager 3 LP skade.	Pege	8
Usynlighed 2 Vurl'a'ran - Priv'ul - Ke'ran - Muh'nas - Naah'mar - Dan'lis	I de næste 5 min, kan kasteren kaste <i>Usynlighed (1)</i> for 0 Mana.	-	7
Skygge Portal 2 Ill'is - Naah'mar - Noth'a'ran	Kastes på 5 personer inkl. mageren inden for en radius af 2 meter, som går off-game samlet hen til et sted han kan se, som ikke er mere end 100 meter væk.	Gruppe	10
Se Usynlighed Dan'lis - Shies'dul - Se'lis	Kasteren kan se personer som er under <i>Usynligheds</i> effekter.	-	3

Almindelig ritual Magi

Niveau 1	Effekt	Mana
Forberedelses Ritual	I slutningen af rituallet kan mageren kaste en af hans kendte magier, til halvdelen af dens normale Mana pris (rundet ned).	2
Forbandet skriftrulle 1	Kasteren laver en skriftrulle, der rammer den person, der først læser skriftrullen. Når en forbandet skriftrulle laves kan man vælge en af følgende effekter den kan have: 4 LP Skade, Dræn 8 Mana, -2 Viljestyrke, -3 Opmærksomhed. Effekterne kan ophæves med enten Magien <i>Ophæve Magi (1)</i> , <i>Ophæve Magi (2)</i> eller rituallet <i>Ophæve Forbandelse</i> . Virker spilgangen ud.	10
Forbandet Genstand 1	Rituallet kastes på en genstand, som skal være tilstede under rituallet. Genstanden kan ikke smides efter i brug og giver -2 til 1 af de følgende: Viljestyrke, Opmærksomhed, Håndgemæng, eller <i>Magisk Kraft</i> . Effekten er på genstanden indtil ophævet med rituallet <i>Ophæve Forbandelse</i> .	10
Genskab Lig	Rituallet kastes på en døende spiller. Målet udsætter den tid, som man skal ligge døende til 15 min.	4
Magisk Lys	Skaber magisk lys. Lyset skal pege nedad og gerne være pakket ind i et stykke stof (eks. have en lommelygte i et firkantet stykke stof, der er bundet sammen og evt. sat på en pind)	4
Magisk Lås	En lås får +1 til dens niveau.	10
Skrive Skriftrulle 1	Kasteren laver en <i>Skriftrulle</i> med en niveau 1 magi som han selv kender og kan kaste. Det koster det tredobbelte af magiens normale Mana pris. En mager kan lave en skriftrulle per dag.	-
Niveau 2	Effekt	Mana
Skrive Skriftrulle 2	Som <i>Skrive Skriftrulle (1)</i> , men med niveau 2 magier.	-
Forbandet Genstand 2	Som <i>Forbandet Genstand (1)</i> , dog er det 2 evner, der får -2.	13
Blodrød Bekendelse	Rituallet kastes på en genstand. Alle som rører ved genstanden får røde mærker på hænderne. Kontakt SL. Mærkerne holder indtil ophævet med enten Magien <i>Ophæve Magi (2)</i> eller rituallet <i>Ophæve Forbandelse</i> .	20
Blod Transskription	Rituallet kastes på en anden mager. Kasteren kan kaste en af en anden magers magier, som om det var hans egen. Målet tager 5 LP skade når rituallet er færdigt. Magien, der vælges, kan ikke være højere niveau Magi end det som kasteren har i evnen <i>Magi</i> .	12
Magisk Mur	Kasteren laver en <i>mur</i> på op til 5 meter. Alle som krydser bliver ramt af enten <i>Smerte</i> , <i>Søvn 4</i> , <i>Frygt 4</i> , 4 LP skade eller <i>Vælt</i> (kasteren vælger effekten når han laver rituallet). Kasteren skal aktivt opretholde muren. Markeres med synlig reb.	8
Analysere Blod	Rituallet kræver blod fra et overnaturligt væsen. Mageren kan lære hvad væsenet kan og dens styrker samt svagheder. Kontakt SL	16

Niveau 3	Effekt	Mana
Rejs Udød	Rejser 1 skelet eller 2 Zombier som er under kasterens kontrol. SL skal som standard kontaktes 1 uge før ritualet anvendes.	12
Dødsstød	Ritualet kastes på en døende spiller. Målet dør i slutningen af ritualet.	5
Ophæv Forbandelse	Ritualet kastes på 1 person eller genstand. Ophæver en almen forbandelse, der er kastet på målet, og alle negative magiske effekter. Kontakt SL.	8
Meditation	Kasteren heler 3 Mana. Kan bruges 3 gange per spilgang.	2
Reparation	Giver et stykke rustning 1 RP tilbage, for hver 3 Mana der bliver brugt på ritualet.	-
Forstærk Skjold	Ritualet kastes på et skjold. Skjoldet ignorerer den næste <i>Destruer Skjold</i> effekt.	7
Forstærk Våben	Ritualet kastes på et våben. Våbnet ignorerer den næste <i>Destruer Våben</i> effekt. Våbnet markeres med orange bånd.	7
Forstå Dæmonisk	Kasteren kan tale, læse og skrive dæmonisk.	6
Analysér Portal	Ritualet kastes på en magisk portal. Kasteren kan finde ud af hvor den valgte portal fører hen, og om der er sideeffekter ved at bruge den.	14
Niveau 4	Effekt	Mana
Svæk Dæmon	Ritualet kastes uafhængigt af et mål. Når ritualet er klar kan den kastes som en pegemagi eller berøringsmagi, som man har 30 sekunder til at kaste, i stedet for de normale 10 sekunder. Dæmonen vil tage skade eller være mere sårbar overfor angreb.	20
Mana Skjold	Kasteren får +1 RP for hver 2 Mana han bruger på at kaste magien. Kasteren markeres med blå bånd. Kan ophæves med <i>ophæve magi</i> .	-
Magisk stav	Ritualet kastes kasterens stav. Kasteren kan lægge en Magi fra niv. 1, 2 eller 3 i sin stav, som han kan kaste gratis én gang og uden at sige Magi ord. Så længe magien er i staven, giver staven magisk skade (markeret med orange bånd). Det er kun kasteren selv der kan bruge staven. Det koster det dobbelte af magiens normale Mana pris.	-
Bind Sjæl 4	Kasteren forsøger at binde en døende persons sjæl til en ædelsten. Hvis målet dør inden for 10 min, så bliver ædelstenen til en magisk genstand, som giver +2 <i>Magisk Kraft</i> , og man kan dræne magien fra den for at heale 2 Mana. Gøres dette har stenen ikke længere nogen effekt.	10
Skænk Magisk Evne	Ritualet kastes på en person. Målet får 3 Mana, og adgang til at kaste en af kasterens kendte niveau 1 magier (kasteren vælger magien når han laver ritualet). Kasteren mister evnen til at kaste den valgte magi.	14

Niveau 5	Effekt	Mana
Hidkald Dæmon	Åbner en portal til Umbra og en tilfældig dæmon hidkaldes. Hvis man kender en dæmons navn eller "sande navn", kan den specifikke dæmon hidkaldes. Vær opmærksom på at dette ritual kan være yderst farligt at gennemføre! SL skal som standard kontaktes en uge før ritualen afholdes.	50 til 400
Æterisk form	Kasteren kan kun tage magisk skade. Mageren skal male sig hvid i ansigtet. Kan ikke ophæves af med magi. Markeres med rødt bånd.	22
Klon	Skaber en kopi af kasterens krop, som holder en spilgang. Hvis kasteren dør, vil kasterens sjæl vandre til klonen, som vågner spilgangen efter. Hvis kasterens sjæl bliver fanget umiddelbart efter han bliver dræbt kan sjælen ikke vandre til klonen og kasteren er fanget. Dette ritual kan kastes én gang per sæson (halve år). Kontakt SL.	11
Kosmisk Viden	Giver kasteren specifik viden, om et specifikt emne. F.eks. hvad et væsens svagheder er. Kontakt SL.	75
Forstå Drakonisk	Kasteren kan tale og læse Drakonisk.	8
Forbandet skriftrulle 2	Som <i>Forbandet skriftrulle(1)</i> , men med en af følgende effekter: <i>Ophæve Magi (2)</i> , 8 LP Skade, Mana Dræn 20, Målet kan ikke heles, -4 Viljestyrke, -8 Opmærksomhed	20
Forvis Dæmon	Sender en dæmon tilbage til Umbra. Ritualen kastes uafhængigt af et mål. Når ritualen er klar kan den kastes som en pegemagi eller berøringsmagi som man har 30 sek. at kaste. Hvis dæmonen er for stærk tager den en enorm mængde skade eller blive sårbar.	66

Oversigt over valgfrie evner for mager

Mager		
Evne	Niveau	EP pris
Alkymi	1	10
Bue	-	4
Spyd og hellebard	-	4
Helbrede	2	4
Jage	2	4
Kastevåben	-	4
Læderrustning	-	4
Magi Krav: SL Godkendelse	4 og 5	10
Magisk Kraft	3	2
Mark	2	4
Minedrift	2	4
Ritual Magi Krav: SL Godkendelse	2	10
Stabilisere	2	3
Udholdenhed	2	4
Urtesamling	2	4

Mager Karakterark											
Krav: Fuldt Kostume Hjemmeside: www.lyngrollespil.dk											
Navn:						Karakternavn:					
Race:				LP:				Startdato:			
Magerorden:				Mana:							
Generelle Evner		EP Pris	Niveau								
Håndgemæng	3										
Opmærksomhed	3										
Viljestyrke	6							Kendte Sprog:			
Tale Sprog	2	X									
Læse & Skrive Sprog	2	X									
Professions Evner		EP Pris	Niveau						Notater:		
Identificer Magi	4							Kan bruge Kniv, Stav og Improviseret våben. +4 Mana			
Magi Krav: Niv. 4 & 5: SL tilladelse.	10	X									
Ritual Magi	10										
Magisk Kraft Giver +2 Mana per niv.	2										
Specialisering: Krav: Niv. 3 Magi	8		Navn på specialisering:								
Våben Evner		EP Pris	Niveau								
1-håndsvåben	4										
Valgfrie Evner		EP Pris	Niveau								

Magi og ritual ark:			
<i>Hver gang man køber et niveau i magi får man 2 magier gratis, fra det niveau man køber.</i>			
<i>Hver gang man køber et niveau i Almindelig ritual magi får man 1 ritual gratis, fra det niv man køber.</i>			
<i>Hvordan magierne virker og hvad de koster i mana skal stå i karakterens mager bog.</i>			
Navn:		Karakter navn:	
EP pris	Købte Magier	Gratis Magier	Niveau
1 EP			1
			1
			2
			2
			3
			3
			4
			4
			5
			5
2 EP		Gratis Ritualer	Niveau
			1
			2
			3
			4
			5
		Ritualer Man kan godt købe flere end der er plads til i skemaet	EP pris
			2
			2
			2
3 EP			2
			2
			2
			2
			2