

Mager

*Oversigt over magier, valgfrie evner
og karakterark*



Indholdsfortegnelse

Om at spille mager.....	2
Magiordene	3
Magernes Magi niveau 1-6.....	4
Valgfrie evner for mager.....	8
Mager karakterark.....	9
Mager karakterark 2. Oversigt over købte magier.....	10

Om at spille mager

Da de første guder skabte verdenen, gav de alle fri adgang til magien. Det gik hurtigt op for dem, at deres skabninger forårsagede store ødelæggelser med denne kraft. Guderne indså at de dødelige, med den fulde magt over magien, ville ødelægge den verden de havde skabt. Derfor besluttede de at tage magien fra de levende igen. Men guden Zelkor lod rester af den magiske kraft blive tilbage. Denne tilbageværende kraft blev med tiden til magernes magi.

Magere er rollespillets troldmænd. Man kaster magi ved at fremsige magiske sætninger (magi ord), som står ved hver magi. Evnen til at forme magien er ikke en arvelig egenskab, den er nærmere en tilfældighed. Magien er magerens primære våben. Dog er staven magerens symbol og langt de fleste er udmærkede stavkæmpere. Magernes andet symbol er kåberne. De har ofte en farve, som indgår i det navn de påtager sig. For nogle magere betyder farven på deres kåber derfor meget. Der findes ligeledes et utal af magiske symboler og skrifttegn, som er vigtige for magerne. De varierer dog meget mellem de forskellige ordre og fra mager til mager. De besidder stor boglig viden og alle magere kan læse og skrive.

Magien er delt op i 5 cirkler med 7 magi ord i hver cirkel. Dog findes der 7 cirkler. Det er disse ord der skaber magien. Derfor betragtes tallene 5 og 7 som de magiske tal. Derimellem ligger tallet 6 som er den ukendte faktor - Det såkaldte skæbne tal. Det er også navnet på den 6 cirkel, som er den forbudte magi. Den sidste og 7 cirkel er gået tabt for de dødelige og anses for dragemagi. Magere som bruger den forbudte cirkel kaldes nekromantiker og de forsøger at gøre sig til herre over døden, som ellers kun guderne hersker over. De magere der går ad den forbudte magis sti er ofte frygtet, forhadet og jagtet af alle, derfor udfører de deres gerninger i dybest hemmelighed.

Som spiller står man selv for at lave/købe markører til magi, samt en magerbog hvor man kan skrive sin kendte magier ned med tilhørende magiord og effekter.

Magiordene

1 cirkel

Kon'dul - Holde
Dan'lis - Sprog
Briq'nas - forsvind
Min'tar - Sindet
Ke'ran - Magisk
Lichår - Lys
Sak'nas - Person

2 cirkel

Sak'las - bøj
Crullår - Ild
Muh'nas - Angrib
Sass'var - Luft
Vas'kar - Opvarme
Illis - Våben
Kah'las - Søvn

3 cirkel

Priv'ul - Helbred
Morc'lot - Frygt
For'sul - Død
Num'is - Skjold
Se'lis - Alle
Erd'ar - Jord
Kvo'las - Hukommelse

4 cirkel

Naah'mar - Mange
For'ul - Tvinger/påtvinger
San'li - Sandhed
Kel'ran - Ophæve
Sass'ran - usynlighed
En'lis - Beskytte
Da'ran - Evnen

5 cirkel

Ros'vrull - Mana
Lim'dul - Liv
Sirk'las - Skygge
She'li - Portal
Naah'mar - Genstand
She'dul - Skaber
Su'ran - Tanken/mindet

6 cirkel

For'lot - Udød
Auk'log - Sjæl
Men'tok - Håbløshed
Lim'ran - Åbne/tiden
Dull'nas - lås/fortjener
Mer'fot - Had
Hes'lot - Rædsel

Magerens magi			
Den 1 cirkel. – Lærling af 1. grad			
X står for kasterens niveau i viljestyrke			
Niveau 1	Effekt	Type	Mana
Charmere X: <i>Kon'dul - Min'tar</i> (forsegler-sindet)	Målet opfatter kasteren som sin bedste ven i 5 min.	Pege	2
Fortie X: Dan'lis – Brig'nas (sprog-forsvinde)	Målet kan ikke tale i 2 min.	Pege	3
Hold person: <i>Kon'dul – Sak'nas</i> (holde-person)	Målet kan ikke flytte sine fødder i 15 sek.	Pege	3

Magerens magi			
Den 2 cirkel. – Lærling af 2. grad			
X står for kasterens niveau i Viljestyrke			
Niveau 2	Effekt	Type	Mana
Opvarme våben: <i>Vas'kar -Ill'is</i> (opvarme-våben)	Våbenet kan ikke anvendes i resten af kampen, eller til kasterens er uden for synsvidde	Pege	3
Vælt: <i>Sass'var – Muh'nas</i> (luft-angrib)	Målet skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig ned, før han kan rejse sig igen.	Pege	3
Søvn: <i>Kah'las</i> (søvn)	Målet sover i 5 min, eller indtil personen bliver vækket, af larm, berøring eller skade osv. <i>-Kan ikke kastes i kamp.</i>	Pege	3
Ildkugle 3: <i>Crull'ar- Muh'nas</i> (ild-angribe)	Målet tager 3 LP i Skade.	Markør	3
Befale knæl X: <i>Sak'nas - Sak'las</i> (Person - bøje)	Målet skal knæle for kasteren <i>-Kan ikke kastes i kamp.</i> <i>-Bliver ofret skadet ophæves magien.</i>	Pege	2
Dødsberøring 3: <i>Crullár – Sak'nas</i> (ild-person)	Målet tager 3 LP i skade.	Berøring	4
Usynlighed: <i>Sass'ran</i> (usynlighed)	Kasteren bliver usynlig. <i>-Virker kun til man rører ved noget eller nogen.</i> <i>-Kan ophæves af ophæve usynlighed.</i>	Knyttet hånd over hovedet	4

Magerens magi			
Den 3 cirkel. – Mager			
X står for kasterens niveau i <i>Viljestyrke</i>			
Niveau 3	Effekt	Type	Mana
Magisk helbrede 2: <i>Ke´ran - Priv´ul</i> (magisk-helbrede)	Heler 2 LP	Berøring 10 sek	4
Frygt X: <i>Morc´lot</i> (frygt)	Målet løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 2 min.	Pege	3
Ild kugle 8: <i>Crull´ar- Muh´nas</i> (ild-angribe)	Målet tager 8 LP i Skade.	Markør	4
Destruer våben <i>For´sul - Ill´is</i> (død-våben)	Ødelægger et våben som kasteren nævner eller peger på. -Våbnet kan repareres ved en smed. -Våbnet vil dog virke igen næste spilgang.	Pege	5
Destruer skjold <i>For´sul - Num´is</i> (Død-skjold)	Ødelægger det skjold som kasteren nævner eller peger på. -Skjoldet kan repareres ved en smed. -Skjoldet vil dog virke igen næste spilgang.	Pege	5

Magerens magi			
Den 4 cirkel. – Mester			
X står for kasterens niveau i <i>Viljestyrke</i>			
Niveau 4	Effekt	Type	Mana
Kæde frygt X <i>Naah´Mar - Morc´lot</i> (mange-frygt)	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder. Målene løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 2 min.	Pege	5
Kæde opvarm våben <i>Naah´Mar - Vas´kar - Ill´is</i> (mange-opvarme-våben)	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder. Våbenet kan ikke anvendes i resten af kampen, eller til kasteren er ude af synsvidde.	Pege	5
Kæde vælt <i>Naah´Mar - Sass´var - Muh´nas</i> (mange-luft-angrib)	Kastes som en pegemagi på op til 3 forskellige personer inden for 10 sekunder. Målene skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig helt ned før de kan rejse sig igen.	Pege	5
Påtvinge sandhed: <i>For´ul - San´li</i> (påtvinger-sandhed)	Evnen til at få en person til at sige noget, som de ikke har lyst til. Man kan stille spørgsmål, som målet skal svare sandt på efter bedste evne. -Koster 3 mana for hvert spørgsmål.	Berøring	3
Ophæv usynlighed: <i>Kel´ran - Sass´ran</i> (ophæve-usynlighed)	Mageren kan fornemme <i>usynlige</i> personer i nærheden. Mageren kan vælge at ophæve usynligheden. -Det er kun hvis mageren ophæver usynlighed, at det koster mana.	Pege	4
Befale beskyt: <i>For´ul - Sak´nas - En´lis</i> (tvinger-person-beskytte)	Målet skal beskytte den kasteren udpeger i 30 sek. -Kan kastes så målet skal beskytte mageren selv.	Pege	4

Magerens magi Den 5 cirkel. – Ærkemager			
Niveau 5 <i>Krav: SL tilladelse</i>	Effekt	Type	Mana
Kommando ord: Dø <i>For'sul</i> (død)	Målet går på 0 LP og 0 RP	Pege	7
Kommando ord: Angrib <i>Muh'nas – Sak'nas</i> (angrib-person)	Målet skal angribe den som kasteren udpeger i 30 sek.	Pege	5
Mana skjold <i>Ros'Vrull - Num'is</i> (mana-skjold)	Omdanner kasterens mana til også at være RP. Bruger man mana, mister man RP. Mister man RP, bruger man også mana.	Blåt armbind	5
Ild kugle 11 <i>Crull'ar- Muh'nas</i> (ild-angribe)	Målet tager 11 LP i skade.	Markør	5
Dødsberøring 10 <i>Crullár – Sak'nas</i> (ild-person)	Målet tager 10 LP i skade.	Berøring	4
Usynlighed: <i>Sass'ran – Sak'nas</i> (usynlighed-person)	Gør en anden person usynlig. -Virker kun til man rører ved noget eller nogen. -Kan ophæves af <i>ophæve usynlighed</i> .	Knyttet hånd over hovedet	6
Skygge Portal <i>Sirk'las - She'li</i> (skygge-portal)	Kasteren løber off-game hen til et sted han kan se, som ikke er mere end 100 meter væk.	Hånd over hoved	5
Destruere magisk genstand <i>For'sul - Ke'ran - Naah'Mar</i> (død-magisk-genstand)	Fjerner den magiske effekt fra en magisk genstand. -SL kan vurdere om effekten er midlertidig eller <i>permanent</i> .	Berøring 30 sek Kontakt SL	15

Magerens magi			
Den 6 cirkel. – Nekromantiker			
X står for kasterens niveau i Viljestyrke			
Niveau 6	Effekt	Type	Mana
<i>Krav: SL tilladelse</i>			
Rejs udød <i>She'dul – For'lot</i> (skaber-udød)	Rejser en udød, som er under nekromantikerens kontrol i 30 min. -Kræver ikke noget lig -SL skal som standard kontaktes 1 uge før magien anvendes. -De udøde har de LP, RP og våben som SL beslutter sammen med nekromantikereren.	Kontakt SL	3
Kontrollere udød <i>Forúl – for'lot</i> (tvinger – udød)	Overtager kontrollen over en udød i 15 min. Hvorefter den går på 0 LP.	Pege	1
Bortmane udød <i>Brig'nas – for'lot</i> (forsvinde – udød)	Den udøde går på 0 LP.	Pege	3
Animere døende <i>She'dul – for'lot</i> (skaber-udød)	Den man kaster magien på skal være døende. Målet får 20 LP og bliver en udød, som er i kasterens kontrol i 15 min, eller indtil 0 LP og vender derefter tilbage som sig selv dødelig såret.	Berøring 15 sek.	2
Lich besværgelse <i>Sirk'las - For'lot</i> (skygge-udød)	Man kan kun skades af magisk skade. -kan kun kastes på sig selv -virker spilgangen ud.	Grønt bånd Kontakt SL	5
Ild kugle 15 <i>Crull'ar- Muh'nas</i> (ild-angribe)	Målet tager 15 LP i skade.	Markør	5
Dødsberøring 12 <i>Crullár – Sak'nas</i> (ild-person)	Målet tager 12 LP i skade.	Berøring	4
Håbløshed <i>Men'tok</i> (håbløshed)	Målet får 0 i Viljestyrke. -Virker spilgangen ud.	Pege	5
Masse frygt X: <i>Se'lis - Morc'lot</i> (Alle-frygt)	Målene løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 2 min. -Rammer alle som kan høre kasteren	Masse	5

Valgfrie evner for mager		
Hvis en evne både findes på karakterarket og i de valgfrie evner, ligges de to evners niveauer sammen.		
Evner	EP pris	Niveau
Magi	10	4
Magisk kraft	1	6
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Dirke lås	3	4
Forhør	4	4
Helbrede	4	2
Jage	4	2
Krav: Evnen bue		
Kontakt til underverdenen	10	-
Krav: Fuldt kostume		
Mark	4	2
Minedrift	4	2
Smedefærdighed	4	3
LP	4	3
Urtesamling	4	2
Alkymi	10	1
Krav: Fuldt kostume		
Bue	4	-
1-håndsvåben	4	-
Læderrustning	4	-

Mager karakterark										
Start Ep 14. Ved Fuldt kostume + 2 EP										
Navn:					Karakternavn:					
Startdato:					Race:					
Evner	EP pris	Niveau:								
Håndgemæng	3									
Opmærksomhed	3									
Magisk kraft/ Mana	1	X	X	X	X	X				
Viljestyrke	6	X								
LP	4	X	X	X	X	X				
Identificer magisk genstand	4									
Magi Hver gang man køber et niveau får man 2 Magier gratis.	10	X								
Læse & skrive	10	X								
Spyd & hellebard	4									
Våbenmester stav (2 LP i skade til stav) Krav: Fuldt kostume	10									
Valgfrie evner	EP pris	Niveau:								

