

# Lyng Rollespil - Magi regelsæt



Talansar Kampagnen

## Indholdsfortegnelse:

<b>Vision</b>	<b>3</b>
<b>Hvad er magi og hvem kan bruge det?</b>	<b>4</b>
<b>Hvad er "Magisk kraft"</b>	<b>4</b>
Krav til at bruge magi:	5
<b>Mester evner og Mester magier</b>	<b>6</b>
<b>Hvordan laver man en Magisk genstand - SG</b>	<b>6</b>
<b>Ritualer</b>	<b>8</b>
Krav til Ritualer:	8
Bedømmelse af Ritualer:	8
Ritualets Succes:	8
Mulige Effekter af et Succesfuldt Ritual:	9
Mulige Konsekvenser af Ritualer:	9
Brugen af stjerne sølv:	9
<b>Gudstjenester</b>	<b>10</b>
<b>Krav til Gudstjenesten:</b>	<b>10</b>
<b>Effekter af Gudstjenesten:</b>	<b>10</b>
<b>Spilmekaniske Elementer:</b>	<b>11</b>
<b>Vogtere</b>	
<b>Vogterens rolle og opgaver:</b>	<b>11</b>
<b>Magi niveau</b>	<b>12</b>

## **Vision**

Først og fremmest skal det siges at magi er svært at spille på.

Det er en fælles opgave mellem dem, der spiller magibrugere og dem, der bliver ramt af magien at gøre magi og bønner "realistisk".

Alle roller, som bruger magi eller andre kraftfulde effekter, såsom gejstlige, magere og alkymister skal SL godkendes før man kan få lov at spille dem.

Det er den, der kaster magiens ansvar for at sikre, den påvirkede spiller ved, hvad effekter han er ramt af gør.

## Hvad er magi og hvem kan bruge det?

Der er flere forskellige måder at kaste magi på i spillet. Nedenfor beskrives nogle af de mest almindelige måder:

**Berørings Magi:** Kasteren skal røre målet /spilleren) for at påvirke ham med magi. Bår man kaster en berørings magi, har man 10 sek til at røre en anden spiller som derefter bliver påvirket af magien. Når man ikke dette, er magien spildt.

**Pegemagi:** Kaster peger på målet som derefter bliver ramt af magien. Kasteren skal tydeligt kaste magien og sikre sig at målet har forstået effekten.

**Kæde:** Ligesom **pegemagi**, men man må udpege 3 mål. Dette skal ske med det samme og man må ikke vente og finde nye mål.

**Masse magi:** Kasteren kan med udstrakte arme ramme alle der er inden for "kegleformen". Effekten gælder 5 meter frem og hvem der ville være "indenfor" den udstrakte kegleform.

**Markørmagi:** Markører giver skade alt efter hvor de rammer, se kamp regler.

**Koncentrations magi:** Ligesom pege magi, men kræver at kasteren holder en eller begge arme udstrakte mod målet. Så længe man har armene udstrakte kan man holde magien eller indtil effekten udløber. Tager man skade imens man holder armene udstrakte ophører magien.

## Hvad er "Magisk kraft"

Når man kaster magi, bruger man af sin magiske kraft. Magisk kraft bruges til at bestemme hvor mange gange man kan kaste en magi på en spilaften. Altså kan man løbe tør for evne til at kaste magi.

Alle magier koster 1 magisk kraft at kaste.  
Man får sin magiske kraft tilbage fra start af hver spilgang.

## Krav til at bruge magi:

Det er et **krav**, at magerne bruger magi ved at bruge **magi ordene** der tilhører den magi, de ønsker at kaste.. De skal enten memoreres eller læses op fra deres magerbog.

Det er også et krav, at præsterne spiller på at de tilbeder deres gud. Det vil sige, at de opfører sig i forhold til gudernes budskab.

En præst bør holde eller deltage i mindst en gudstjeneste for sin gud hver spilgang. Når der kastes bønner kræves det at præsten **fremviser sin guds symbol**, påkalder **gudens navn** og at man som **minimum** fremsiger en bøn på **mindst 5 ord**.

Magien i vores rollespil er ikke for alle. Magi brugerne spiller med et mere kompliceret regelsæt og er i vores spil relativt sjældne.

At spille magibruger kræver en BG og godkendelse fra SL.

Der vil være kostume krav til både Magere og Gejstlige. Vores ønske er at man kan genkende en magibruger alene på hans kostume, stav, magerbog eller gude symboler.

## Mester evner og Mester magier

Mester Evner er nogle af de mest effektive og magtfulde evner i spillet.

Man kan **kun** bruge en mester evne 2 gange per spilgang.

Det betyder at man enten kan bruge 2 forskellige eller den samme evne 2 gange.

Dette er også gældende for de magier hvor Mester magi indgår.

Eksempel:

*“Otto har både evnen: Kontakter og magien Meteor. Hans udvalg ville her være at: Bruge kontakter 2 gange, kaste meteor 2 gange eller 1 af hver.”*

## Hvordan laver man en Magisk genstand - SG

Man kan fra tid til anden støde på genstande i spillet, som er mærket med et SG. Det kan være en ring, amulet, skjold eller meget andet.

Ofte er de sat i spil af SL.

Til magiske genstande findes der en magi, som gør en i stand til at identificere magiske genstande inden man tager den på, eller bruger genstanden.

Ikke alle magiske genstande er nødvendigvis positive og kan komme med bivirkninger.

Får man fat i sådan en SG, skal man altid kontakte SL så de ved hvem der er i besiddelse af genstanden, men også for at sikre at man har fået den rigtige effekt.

**Eksempel på en magisk genstand:**



*“SG 1 - 25: Zandaras smil, giver bæreren +1 LP”*

SG nummeret er for at finde den i vores register og tallet bagved er for at vise hvornår den er lavet. Sidst er navn på genstanden og effekten.

Magiske genstande er ting som må "stjæles" af andre spillere og skal udleveres hvis man bliver **SØGT** - Se generel regelsæt

Magispillere kan lave magiske genstande ved hjælp af ritualer. Men det er svært og kan være farligt. Fremstilling af magiske genstande har næsten altid en konsekvens for spilleren. Den kan være positiv, negativ, permanent eller midlertidig.

- Der findes ingen faste regler og det er helt op til den siddende SL, hvordan det praktiseres. Dog findes der en konsekvens tabel, hos SL som man kan læne sig op ad.

## Ritualer

Ritualer er komplekse magiske handlinger, hvor magikeren eller præsten kanaliserer energi gennem forberedelse, messen, bønner og brugen af det magiske materiale *stjernesølv*.

Succesraten for et ritual afhænger af flere faktorer, herunder opsætning, relevans af magi, samt magikerens niveau.

### Hvem kan lave et ritual:

Man kan lave et ritual hvis man har mindst 1 niveau. Ofte vil det være Præster og Magikere der kan lave et ritual, men selvom man ikke har nogle magiske egenskaber så kan man altid deltage i et ritual.

Der er ingen garanti for at ritualet lykkedes

### Krav til Ritualer:

- Ritualet skal vare mindst 10 minutter.
- Ritualisten skal bruge magiske ord fra magi listen eller bønner og riter fra sin gud.
- Der **skal** anvendes *stjernesølv* som for at ritualet kan afholdes.
- Opsætningen skal være passende i forhold til ritualets formål (symboler, stearinlys, cirkler, ofringer osv.).
- Man har tydeligt kommunikeret ønsket om resultatet af ritualet til SL inden ritualet starter.
- Man bruger **IKKE Magisk kraft** på at afholde et ritual

### Bedømmelse af Ritualer:

Succesraten vurderes ud fra:

1. **Opsætningens kvalitet:** Jo mere gennemført og passende opsætningen er, desto større chance for succes.
2. **Magiens relevans:** Ritualisten bør have en passende magi eller evne for at understøtte effekten.  
F.eks. vil en, der besidder magien *SØVN*, have langt større chance for succes med et søvnritual.
3. **Ønsket effekt:** Jo mere kompleks og kraftfuld en effekt, desto sværere er ritualet at gennemføre.
4. **Magikerens niveau:** Højere niveau øger sandsynligheden for succes.

### Ritualets Succes:



- Det vil være op til SL at afgøre ritualets succes. Dette kan gøres enten ved kommunikation med ritualisten eller bruge et system (f.eks. terningekast).
- Hvis magikeren opfylder alle kravene og har en relevant magi, er der større sandsynlighed for et vellykket ritual.
- Større ritualer kan kræve flere magikere, mere *stjernesølv* eller længere tid.

### Mulige Effekter af et Succesfuldt Ritual:

- **Bortmanelse af en dæmon:** Magikeren kan forvise en dæmon tilbage til Umbra.
- **Tilkaldelse af et væsen fra Umbra:** En ånd eller dæmon kan hidkaldes og eventuelt kontrolleres.
- **Skabelse af en magisk spilgenstand (SG):** Magikeren kan forsegle en genstand med magiske egenskaber.
- **En magi kastes med ændret natur:** En kraftfuld ritualist kan kaste en magi uden for det normale regelsæt, på en anderledes eller kreativ måde.

### Mulige Konsekvenser af Ritualer:

Selvom et ritual lykkes, kan det have uforudsete konsekvenser for ritualisten, de deltagende eller alle involverede. Disse konsekvenser opstår ofte ved kraftfulde ritualer, fejlslagne ritualer eller hvis ritualet bliver forstyrret.

Mulige konsekvenser kan være:

- Tab af evner på karakterarket, som skal genkøbes med **EP**.
- Tab af **Magisk kraft**.
- Tab af **LP**
- Tilegnelse af en ny evne – enten midlertidigt eller permanent.
- Rollespils betingede effekter, enten midlertidige eller permanente, såsom:
  - Skal gå baglæns ind ad døre.
  - Skal vente på en invitation for at træde ind et sted.
  - Skal altid være høflig.
  - Kan ikke lyve.
  - Glemmer hvordan man åbner døre.

### Brugen af stjerne sølv:

Til ritualer bruges stjerne sølv, som forsvinder som en del af ritualet, uanset om det lykkedes eller ej.

Som minimum skal man altid bruge mindst 1 stjerne sølv, men en god huskeregel er: Stjerne Sølv lig med det niveau af magi du ønsker at bruge. Dog er 5 max.

## Gudstjenester

En gudstjeneste er en hellig ceremoni, hvor præsten og den troende menighed samles for at ære deres guddom. Under gudstjenesten kan præsten påkalde gudens opmærksomhed, velsigne sin menighed og udnævne en vogter. For at en gudstjeneste skal have effekt, skal følgende betingelser være opfyldt:

En gudstjeneste skal SL godkendes og varsles mindst en halv time før man holder den. En præst kan kun holde en gudstjeneste pr. spilgang.

Præst kan ikke velsigne sig selv.

• Den siddende SL gruppe kan vælge at praktisere reglerne anderledes, men dette er generelle guidelines. .

Krav til Gudstjenesten:

- Gudstjenesten skal vare mindst 10 minutter.
- Der skal være mindst tre deltagere, inklusiv præsten.
- Der skal indgå ritualer såsom bøn, lovprisning, ofringer eller lignende, afhængigt af gudens natur.
- Præsten skal udvise dedikation og engagement i sin rolle.
- Man bruger **IKKE Magisk kraft** på at holde en gudstjeneste

Effekter af Gudstjenesten:

### 1. Gudens Opmærksomhed:

Ved at gennemføre gudstjenesten kan præsten forsøge at påkalde sin guds opmærksomhed. Dette gøres ved en bøn eller en særlig rituel handling. Hvis præsten får gudens opmærksomhed (afgøres af en spilleder), kan præsten:

- Stille ét spørgsmål til guden og få et svar
- Bede om et varsel eller tegn. Dette kan være relevant for plottet, historien eller personer der deltager i gudstjenesten
- Modtage en personlig vision eller indsigt.

### 2. Velsignelse af Menigheden

Efter gudstjenesten kan præsten velsigne sin menighed, hvilket giver dem en midlertidig fordel. Præsten kan vælge én af følgende effekter:

- *Healing*: Alle tilstedeværende får helbredt en mindre skade. **Magisk helbrede 2**
- *Beskyttelse*: Menigheden får en velsignelse, der giver dem en **2 RP** i form af et **blåt bånd**.

- **Styrkelse:** Menigheden får en midlertidig evne i form af et **rødt bånd**  
Disse inkluderer:  
6. sans  
1 Udholdenhed (LP) dog til Max 10  
1 Håndgemæng, dog max 5

Disse effekter varer typisk en begrænset tid, en hel spil gang for blåt bånd, 1 time for rødt. eller indtil effekten er brugt.

### 3. Udnævnelse af en Vogter

På niveau 2 i evnen gudstjenester kan præsten udpege én person til at være gudens vogter. Dette skal ske gennem en rituel ceremoni under gudstjenesten. En vogter får:

- En særlig rolle som tempelbeskytter og udbreder af gudens budskab.
- Muligheden for at kaste 1 magi per spilgang fra præstens niv 1 magiliste
- En særlig forpligtelse til at beskytte præsten og templet.

### Spilmekaniske Elementer:

- SL kan stille krav til både præstens gudstjeneste, men også til vogternes dedikation inden velsignelsen godkendes. Vogteren er en rolle der skal spilles som en meget stærkt troende af den pågældende religion, og som dedikere sin tid og energi til at fremme gudens ord. Derfor kan en vogter **IKKE** være en anden magi bruger, mager, eller andet uden for det standardregelsæt.
- Gudens opmærksomhed afgøres altid af en SL. Det er op til SL at afgøre, hvilken effekt præsten får.
- Velsignelser og gudstjenester bør være præstens primære måde at interagere med sin menighed, Præstens magi er en gave fra guden i bytte for at præsten spreder gudens budskab gennem gudstjenester.
- **Derfor, en præst der ikke prædiker risikere at miste sine evner**  
Præsten bør holde en gudstjeneste mindst hver anden til tredje spilgang.

## Vogtere

### Vogterens rolle og opgaver:

En Vogter har en hellig forpligtelse til at beskytte gudens interesser og handle i overensstemmelse med gudens vilje. De tre primære opgaver er:

### 1. Værne om gudens principper og ord

- Udbrede gudens lære og sikre, at menigheden følger den rette vej.
- Handle i overensstemmelse med gudens principper og være et forbillede for andre.
- Påtale eller straffe dem, der vanærer guden, afhængigt af religionens regler.

### 2. Beskytte præsten og gudens templer

- Fungerer som præstens personlige beskytter, især under gudstjenester og ritualer.
- Forsvare templet mod ydre trusler, herunder fjender, vanhelligelse eller dæmoniske angreb.

### 3. Beskytte og tjene gudens menighed

- Være en forsvarer af de troende og hjælpe dem i nødens stund.
- Sikre, at menigheden kan praktisere deres tro i sikkerhed.
- Handle som i religiøse konflikter og opretholde gudens retfærdighed.

#### **Krav:**

En vogter beholder sin velsignelse den spilgang han får den og 1 spilgang frem. Derefter skal gudstjenesten med vogter velsignelsen fornyes.

Vogter velsignelsen kræver et **Grønt bånd - kan kun gives af SL**

## Magi niveau

Hvert magi niveau for Mageren har ord, elementer og tanker bag sig.  
I niveau 1 er de magiske ord man skal kunne:

### Cirkel 1 - at vide

Vand: Vass'a'kar  
Ild: Crull'ar  
Luft: Sass'var  
Jord: Er'dar  
Mana: Gia  
Evne: Da'ran  
Viden: Kvon'dul

I niveau 2 er de magiske ord man skal kunne:

### Cirkel 2 - at påvirke

Befal: Forc'ul  
Bestemme: For'nas  
Ændre: Shelis'dul  
Sprog: Dan'lis  
Sindet: Min'tar  
Person: Sak'nas  
Hukommelse: Kvo'las

I niveau 3 er de magiske ord man skal kunne:

### Cirkel 3 - at skabe

Skabe: She'dul  
Skade: Muh'nas  
Ødelægge: She'dul'tok  
Genstand: Sorl  
Helbrede: Pri'vul  
Lys: Lichar  
Forsegl: Kon'dul

I niveau 4 er de magiske ord man skal kunne:

### Cirkel 4 - at handle

Beskytte: Num'nas  
Sans: Da'nas  
Våben: Muh'ran  
Skjold: Num'is  
Angrib - Kan'var

Ophæve: Kel'ran  
Påkalde: Qanva

I niveau 5 er de magiske ord man skal kunne:

Cirkel 5 - at vogte

Håb: men'bas  
Kundskab: Kvon'bas  
Liv: lim'dul  
Fængsel: Tehzul'tar  
Give: Sirk'las  
Åbne: Lim'ran  
Magt: Zauk'vrull

I niveau 6 er de magiske ord man skal kunne:

Cirkel 6 - at frygte

Frygt: Morc'lot  
Død: For'sul  
Mørke: Naah'maar  
Håbløshed: Men'tok  
Rædsel: Hes'jok  
Smerte: Ras'sa  
Sjæl: Min'zhuk

7. og sidste cirkel og ukendt del af vores rollespil og derfor ikke en del af dette regelsæt.