

Talansar kampangen
Magi Regelsæt

Lyng rollespil
2025 v2

Visionen

Visionen

Det er en fælles opgave mellem dem, der spiller magibrugere og dem der bliver ramt af magi, at gøre magi i vores rollespil "realistisk"

Magi regelsættet må gerne være relativt kompliceret
Og derfor behøver det ikke at være for alle

Magi rollen må gerne stille indirekte større krav til spilleren i forhold til setting og "teoretisk" viden om hvad magi er i vores rollespil

Magi regelsættet er et tillæg til hoved regelsættet og derfor skal det ikke kunne stå alene

Indholdsfortegnelse

Introduktion ***4***

Overordnede regler ***5***

Mester magier *5*
Magisk kraft eller mana *5*

Magi regler ***6***

At kaste magi *6*
Præsten *6*
Mageren *7*
Shamanen *7*
Vølven *7*

Særligt omkring gudstjenester ***8***

Påkalde gudens opmærksomhed *8*
Velsigne sin menighed *9*
Udnævne en vogter *9*

Magiske ritualer ***10***

Magiske genstande ***11***

Magi beskrivelser ***12***

Introduktion

Magi regelsættet er et tillæg til hovedregelsættet. Samtidig er karakterarket der, man kan se hvilke evner man har adgang til.

Det er et krav, at man læser de afsnit i vores setting som er relevante for den bestemte type magi karakter man ønsker at spille. De fleste er bundet op på rigtig meget setting og det definerer måden man skal spille karakteren på.

De mest relevante afsnit er:

Magisk kraft mana - *Om magi og magiske ritualer.*

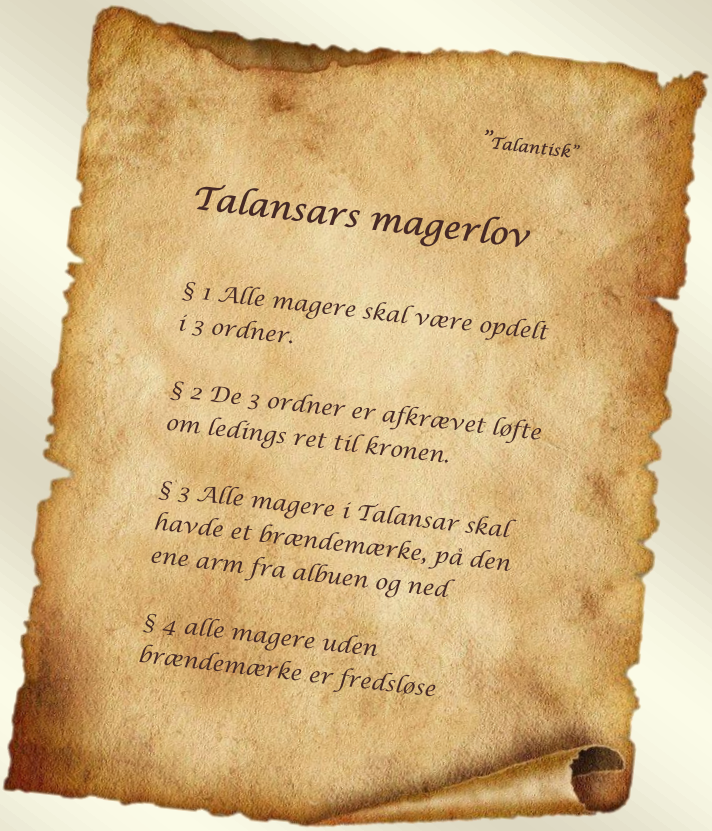
Magerne *- Om magi.*

Præsterne *- Guder og hellige tekster.*

Vogter - *Guder og hellige tekster.*

Vølven *- Thuldingene under, øvrig settings*

Shaman *- Om druider, vølve, shaman og runer.*



Overordnede regler

Det kræver SL godkendelse at spille en rolle med magi.

Der er kostumekrav til magi spillere. Vores krav er, at man kan genkende en magispiller alene på kostumet. Mageren skal have stav og magerbog. Præsten skal tydeligt bære gudesymbol osv.

Når man spiller præst, skal man spille på, at man tilbeder sin gud. Det gøres ved at afholde gudstjenester og man skal opføre sig i overensstemmelse med sin guds budskaber.

Tager man skade imens man kaster en magi, skal man starte forfra.

Det er den, der kaster magiens ansvar, at sikre, at den der bliver påvirkede af magien ved hvilken effekt man bliver ramt af.

Mester magier
Man kan kun bruge en mester magi 2 gange pr. spilgang.
Det betyder at man enten kan bruge 2 forskellige eller den samme mester magi 2 gange.

Magisk kraft eller mana
Magisk kraft bruges til at bestemme hvor mange gange man kan kaste magi på en spilaften. Altså kan man løbe tør for evnen til at kaste magi.

Alle magier koster 1 i magisk kraft at kaste.

Man får alle sin magiske kraft tilbage fra start af hver spilgang.



Magi regler

At kaste magi



Der er flere forskellige måder at kaste magi på i spillet:

- Berørings magi
Kasteren skal røre målet samtidig med at magien fremsiges.

- Pege magi
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. Venner som fjender.

- Markør magi
Markører giver skade alt efter hvor de rammer. Rammer man ikke, er magien spildt og dermed har man også brugt magisk kraft.

- 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.

Præsten
Når præsten kaster sin magi, som kaldes bønner, skal man påkalde sin guds navn og fremsige en bøn på mindst 5 ord.

Eksempel
Karne præsten vil kaste magien holde person (som er en pege magi).

Altså lyder sætningen:

> ***Karne lad mine fjender mærke krigens kraft "HOLD PERSON, 15 SEKUNDER"***
>
> *(Man siger 15 sek. fordi den ramte skal vide hvor længe man skal stå stille. Samtidig peger man tydeligt på personen).*

Mageren

Når mageren kaster magi, skal man bruge magi ordene, som står på karakterarket ud for de forskellige magier. Kan man ikke huske dem i hovedet, må man evt. læse dem op fra sin magerbog.

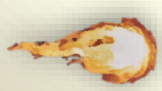
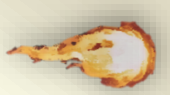
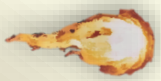
Eksempel

Mageren vil kaste magien Ildkugle 3 (som er en markør magi).

Altså lyder sætningen:

Ke'ran - Crull'ar - Muh'nas "ILDKUGLE".

(Hvorefter man en ad gangen kaster sine 3 markører).

Shamanen

Når shamanen kaster sin magi, skal man påkalde sit totem dyr og fremsige en sætning på mindst 5 ord.

Eksempel

Shamanen vil kaste magien Uigennemtrængelig mur (som er en koncentrations magi). (Bjørnen er det valgte totem dyr).

Altså lyder sætningen:

Ved bjørnens kraft intet skal passere "UIGENNEMTRÆNGELIG MUR"

(Hvorefter man hurtigt lægger 3 meter reb ud på jorden. Det er også ok hvis man gør det inden).
(Fordi det er en koncentrations magi, skal shamanen holde sine hænder udstrakt ud mod rebet).

Vølven

Når vølven kaster sin magi, som kaldes bønner, skal man påkalde sig forfædrene og fremsige en bøn på mindst 5 ord.

Eksempel

Vølven vil kaste Kæde vindstød (som er en kæde magi). (Forfædrene indgår i sætningen). (Hvorefter man hurtigt peger på de 3 spillere man vil ramme).

Altså lyder sætningen:

***Mærk vinden fra forfædrenes haller "VINDSTØD"** (Peger på 1 offer) **"VINDSTØD"** (Peger på 2 offer) **"VINDSTØD"** (Peger på 3 offer)*



Særligt omkring gudstjenester

En gudstjeneste er en hellig ceremoni, hvor præsten og den troende menighed samles for at ære deres foretrukne gud og det bør være præstens primære måde at interagere med sin menighed. Præstens magi er en gave fra guden i bytte for, at præsten spreder gudens budskaber gennem sine gudstjenester.

En præst der ikke holder gudstjenester, risikere at miste sin guds (SL) gunst og dermed miste sine magiske evner. Præsten bør derfor holde en gudstjeneste mindst hver 3 spilgang.

En præst kan dog kun holde en gudstjeneste pr. spilgang.

Man bruger ikke magisk kraft på en gudstjeneste.

Den siddende SL gruppe forbeholder sig retten til at praktisere reglerne anderledes.

Det er god stil, som spiller og deltager i gudstjenester. Så er det nemlig federe at spille præst

Under gudstjenesten kan præsten:

Påkalde gudens opmærksomhed
Velsigne sin menighed
Udnævne en vogter

Krav:

En gudstjeneste skal SL godkendes (overværes) og varsles mindst en halv time før man holder den.

Gudstjenesten skal vare en passende tid. (ca. 10 min).

Der skal være mindst 2 deltagere og præsten.

Der skal indgå bøn, lovprisning, ofringer eller lignende. Afhængig af gudens natur.

<u>Påkalde gudens opmærksomhed</u>

Ved at gennemføre gudstjenesten kan præsten <u>forsøge</u> at påkalde sin guds opmærksomhed. Dette gøres med en bøn eller en særlig rituel handling.

Gudens opmærksomhed afgøres altid af en SL. Det er op til SL og afgøre, hvilken effekt præsten får.

Hvis præsten får gudens opmærksomhed, kan præsten:

Stille 1 spørgsmål til guden (SL) og få et svar.

Bede om et varsel eller tegn. Det vil typisk være noget der er relevant for plottet, historien eller for personer der deltager i gudstjenesten.

Modtage en personlig vision eller indsigt.



Velsigne sin menighed

Efter eller under gudstjenesten kan præsten velsigne sin menighed. Dette gøres også med en bøn eller en særlig rituel handling.

Præsten kan ikke velsigne sig selv.

Det er god stil, selv at have blå og røde bånd på sig. Så mister præsten ikke sine bånd, når man glemmer at aflevere dem igen.

Præsten kan vælge 1 af følgende velsignelser:

Healing. *Menigheden får* ***magisk helbrede 2***

Beskyttelse. *Menigheden får en velsignelse, der giver* ***2 RP*** *i form af et blåt bånd*

Styrkelse. *Menigheden får midlertidigt evnen* ***6 sans, + 1 LP*** *dog til max 10* ***og + 1 håndgemæng*** *dog til max 5 i form af et rødt bånd.*

Eksempel på en velsignelse

"Jeg præst af gudinden Sylvia velsigner jer hermed med hendes helbredende gave" ***Magisk helbrede 2.***

Det er også god stil, hvis præsten kan huske hvor længe de 2 bånd varer og husker menigheden på det

Udnævne en vogter

På niv 2 i evnen gudstjeneste kan præsten udpege 1 person til vogter. Dette skal ske gennem en rituel handling under gudstjenesten.

En vogter kan ikke være en karakter med magi evner.

Udnævnelsen af en vogter skal SL godkendes.

En vogter får:

Evnen til at kaste 1 magi pr spilgang fra præstens niv. 1.

Krav:

Spilleren skal sætte sig ind i hvad det betyder ingame, at blive vogter. ***Læs setting*** *Om præster, vogtere og deres templer.*

Vogteren skal bære grønt bånd og gudens symbol.

Magiske ritualer

Det er den stærkeste form for magi i spillet. Det er i princippet kun fantasien og SL der sætter grænser for hvad man kan opnå. Samtidig skal man også ingame forestille sig en meget kompleks, uforudsigelig og ustabil form for magi og man kan ikke altid vide sig sikker på resultatet.

Alle karakterer med evnen magi kan lave ritualer. Man kan dog godt deltage i ritualer selv om man ikke har magiske evner.

Man skal altid kontakte SL på forhånd. Sammen sikre SL og spillerne, at det man vil opnå, er rimelig eller opnåeligt og at man tydeligt har kommunikeret hvad man ønsker at opnå.

Det er altid SL der bestemmer om ritualet lykkedes og selvom et ritual lykkedes, kan det havde uforudsete konsekvenser for deltagerne. Det sker oftest ved kraftfulde, fejlslagne ritualer, eller hvis ritualet bliver forstyrret.

Det har ofte en positiv effekt at være flere magibrugere der samarbejder.

Ønsker om komplekse og kraftfulde resultater, vil stille større krav til ritualets helhedsindtryk.

Man bruger ikke magisk kraft på at afholde et ritual.

Opsætning
Til ritualer er det et krav at man anvender magiske cirkler, symboler genstande osv. Som laves på jorden, der hvor man laver ritualet.
Der er ingen fast formel på hvordan man udfører og opsætter ritualet og man bestemmer stort set selv hvordan man laver det. Værd opmærksom på at forklare SL symbolikker osv.

Stjerne sølv
Til ritualer skal man bruge stjernesølv. Det forsvinder som en del af ritualet, uanset om det lykkedes eller ej.

Man bruger det antal stjernesølv som man sammen med SL vurderer, ritualet har i sværhedsgrad fra 1-5.

Succesraten af et ritual vil blive bedømt ud fra:

- *Spillernes niv. i magi.*
- *Opsætning i forhold til ritualets formål, symboler, lys, cirkler, ofringer osv.*
- *Planlægning og skuespil.*
- *Magiens relevans og sværhedsgrad.*

Fremstilling af magiske genstande

Der gælder de helt samme regler for ritualer der fremstiller magiske genstand som øvrige ritualer. Forskellen er, at fremstilling af magiske genstande, altid har en konsekvens.

En genstand man fremstiller, er en SG genstand og altså spillets, ikke en privat genstand.

Det er vigtigt at man som spiller har en uddybende dialog med SL gruppen, inden man laver ritualet. Således at man som spiller ved hvad man går ind til.

Konsekvenser

SL har en konsekvens tabel. Tabellen bruges til at fastslå spillerens konsekvens.

Man slår med en terning. Det er terningslaget der bestemmer konsekvensen.

Konsekvenser kan både være positive og negative.

Stærke genstande udløser større konsekvenser.

Det er SL der vurderer genstandens styrke.

Det er SL der bestemmer hvor på konsekvens tabellen man slår, ud fra bedømmelsen af ritualet.



Når man laver magiske genstande åbner man op for en magi, man ikke kan kontrollerer 100%.

Man tager en chance og det ved man godt ingame.

Magi beskrivelser

Animer døende
Koncentrations magi.

Rødt bånd.

Kan kun kastes på en hårdt såret. Målet rejser sig derefter med 5 LP og er derefter under kasterens kontrol.

Kasteren kan give simple ordre, som målet derefter forsøger at udføre efter bedste evne.

Imens målet er under denne effekt, vil man forsvare sig selv og kasteren.

Målet kan ikke bruge andet end våben evner imens magien virker.

Magien ophører hvis målet rammer 0 LP. kommer uden for synsfeltet af kasteren eller der går mere end 5 min.

Når magien ophører er eventuelle LP målet skulle have tilbage spildt, og de vil igen være hårdt såret.

Magi ord
Las - Ke'ran - Forc'ul - Dol'sak'thal - Sa'lic'thal - Saa'mas - An'neh
Må - Magien - Betvinge - Væsnets - Knogler - Til – Bevægelse

Kommandoord
Sa'lic'thal
Knogler

Antimagi
Mester evne.

Rødt bånd.

Kasteren ignorerer den næste magi man bliver påvirket af.

Kan kun kastes på sig selv.

Hvis man bliver ramt af en magi, siger man tydeligt: ***ANTIMAGI***

Befal angrib
Pege magi.

Målet skal angribe den, som kasteren udpeger i 30 sek.

Magi ord
For'ul - il - Var'tof - Saa'mas - Kan'var'ar
Tving - Min - Fjende - Til - Angreb

Kommandoord
Kan'var'ar
Angreb

Befal beskyt
Pege magi.

Målet skal beskytte den, som kasteren udpeger i 30 sek.

Magi ord
For'ul - il - Var'tof - Saa'mas - Num'nas'tral
Tving - Min - Fjende - Til - Beskyttelse

Kommandoord
Num'nas'tra
Beskyttelse

Befal knæl
Pege magi.

Målet skal knæle for kasteren i 30 sek.

Bliver ofret skadet ophæves magien.

Magi ord
Sak'nas - Forc'ul - Sak'las
Person - Tvinge – Bøje

Kommandoord
Sak'las
Bøje

Charmer
Berørings og kæde magi.

Man bliver venligsindet over for kasteren, og betragter personen som en af sine nærmeste venner, og har stor tiltro til personen. Man er tilbøjelig til at hjælpe vedkommende, men ikke at bringe sig selv i fare eller gøre noget, der ville være unormalt for ens karakter.

Virker i 5 min.

Magi ord

Berøring
Forc'ul - Sak'nas - Varama
Påtving - Person – Venskab

Kæde
Lim'ran - Min'tar - Forc'ul - a'Sak'nas - Varama
Åben - Sindet - Påtving - Personer - Venskab

Kommandoord
Varama
Venskab

Dræn livskraft
Markør magi.

Hvis markøren rammer healer kasteren 3 LP.

Magi ord
Muh'nas - Lu'is - Lim'dul
Skade - Tage – Liv

Kommandoord
Lu'is
Tage

Dræn magisk kraft
Mester Evne.
Pege magi.

Målet mister 2 magisk kraft.

Magi ord
For'ul - Sak'nas - Gia - Da'ran - Brig'nas
Tvinge - Person - Mana - Evne - Forsvinde

Kommandoord
Gia
Mana

Dødelighedens Forbandelse
Mester evne.
Berørings magi.

Målet kan kun helbredes af magisk helbredelse resten af spilgangen,
Første hjælp virker dog stadig, men yderligere helbredelse skal være magisk.

Magi ord
Las - Sca'ran - a'Priv'ul - Gelsa'tok - At
Må - Alt - Helbredelse - Fejle - Dig

Kommandoord
Gelsa'tok
Fejle

Døds Besværgelse

Mester evne.
Markør magi.

Målet går på 0 LP.

Målet har dog stadig eventuelle ***RP.***

Magi ord
Lim'dul - Brig'nas - il - Forc'ul - For'sul
Liv - Forsvinder - Jeg - Befaler - Død

Kommandoord
For'sul
Død

Flamme skjold

Rødt bånd.

Målet tager kun 1 skade fra markøren, pile og kastevåben.

Beskytter ikke mod Dødsbesværgelsen.

Magi ord
Il - Qanva - Crull'ar'lot - Ran - Num'is - Mahr'is - a'Var'tof
Jeg - Påkalder - Ilden - At være - Skjold - Imod – Fjender

Kommandoord
Crull'ar'lot
Ilden

Forstene

Mester evne.
Pege magi.

Målet bliver til sten i 1 min.

Målet kan ikke skades.

Magi ord
Erd'ar - Kon'dul - Sak'nas - Ra - Ross
Jord - Forsegle - Person - I – Sten

Kommandoord
Ros'vrull
Forstening

Fortie

Pege, kæde og masse magi.

Målet er ikke i stand til at tale og kaste magi i 15 sek.

Magi ord

Pege
Dan'lis - Iat'qun - Brig´nas
Sprog - Stemme - Forsvinde

Kæde
Kar'a - a'Sak'nas - Dan'lis - Iat'qun - Brig´nas
Disse - Personer - Sprog - Stemme - Forsvinde

Masse
Se'lis - a'Sak'nas - For'ul'an - Saa'mas - Qun'tok'Tral
Alle - Personer - Tvinges - til - Stilhed (Stille)

Kommandoord:

Pege	***Kæde***	***Masse***
Iat'qun	*Iat'qun*	*Qun'tok'Tral*
Stemme	*Stemme*	*Stilhed (Stille)*

Frygt

Pege og kæde magi.

Målet er ude af stand til at slås, og flygter fra kasteren.

Man kan ikke villigt nærmere sig kilden til sin frygt i mindst 15 sek.

Magi ord

Pege
Forc'ul - Sak'nas - Morc'lot
Påtvinge - Person - Frygt

Kæde
Naah'mar - setul'nas - a'Sak'nas - Min'tar - Morc'lot
Mørke - Påføre - Personer - Sinet - Frygt

Kommandoord:
Morc'lot
Frygt

Genskab Hukommelse

Berørings magi.

Målet får genskabt sin hukommelse og kan huske episoden hvor man har været ramt af glemsel, bonk eller snigmord.

Magi ord
Lim'ran - Min'tar - Priv'ul - Sak'nas - Kvo'tar - She'dul - Kvo'las
Åbne - Sindet - Helbrede - Person - Minder - Skabe – Hukommelse

Kommandoord
Kvo'las
Hukommelse

Glemsel

Pege magi.

Målet glemmer, hvad der er sket indenfor de sidste 10 min.

Målet er klar over at der er ting man ikke kan huske, men ikke hvad der er glemt.

Magi ord

Kvo'tok - Tok'ska - Kvo'las
Glemme - Fjerne - Hukommelse

Kommandoord

Kvo'tok
Glemme

Hold person

Pege og kæde magi.

Målet kan ikke flytte sine fødder i 15 sek. Man kan stadig slås og forsvare sig, men fødderne er planet urokkeligt i jorden.

Virker ikke på en spiller under effekten vælt.

Magi ord

Pege
Erd'ar - Teras - Sak'nas
Jord - Stop - Person

Kæde
Sak'las - Erd'ar - Teras - a'Sak'nas - Zul'kar
Bøje - Jord - Stop - Personer - Sted

Kommandoord

Teras
Stop

Identificer magi

Mester evne.
Berørings magi

Kasteren er i stand til at identificere magiske genstande, områder, ritualer, og effekter.

Kasteren kan mærke om en ting, person eller område er magisk eller har noget med magi at gøre.

Man kan afsløre om en genstand er forbandet og evt. hvordan denne ophæves.

Hvis en genstand har et SG mærke, får kasteren den fulde beskrivelse af genstanden.

Kontakt SL ved brug af denne evne.

Magi ord

Da'nas - Qian - Ke'ran - Da'ran - Kvon'dul
Finde - Sanse - Magisk - Evne – Viden

Kommandoord

Kvon'dul
Viden

Ildkugle 3 og 5

Markør magi.

Kasteren får 3 eller 5 markører som skal kastes lige efter hinanden.

Markørerne skal kastes en af gangen.

Magi ord

Ildkugle 3
Ke'ran - Crull'ar - Muh'nas
Magisk - Ild - Skade

Ildkugle 5
Ke'ran - Crull'ar - Sce'is - Muh'nas - Sak'nas
Magisk - Ild - Kugle - Skade - Person

Kontroller Udød

Pege magi.

Virker kun på uddøde.

Kasteren er i stand til at tage kontrollen over uddøde.

Det vil dog altid være op til SL om spilleren har vilje nok til at tage kontrol over de udøde og hvor længe

Magi ord
For'ul - For'lot - Thel'la
Tvinge - Udød - Tjene

Kommandoord
Thel'la
Tjene

Lam sværd eller skjoldarm

Pege og kæde magi.

Målet er ude af stand til at bruge sit våben, hverken til at angribe eller forsvare sig i 15 sek.

Magi ord

Pege
Dull'nas - Muh'ran - Sak'nas
Lås - Våben - Person

Kæde
Sass'an - Teras - Dull'nas - Muh'ran - a'Sak'nas
Vind - Stop - Lås - Våben - Personer

Kommandoord
Dull'nas
Lås

Magisk beskyttelse

Berørings magi.
Blåt bånd.

Målet får 1 RP for hvert niv. af magi kasteren har. Tager 15 sek. at kaste.

Målet skal bære blåt bånd

Magisk helbrede

Berøring, kæde og masse magi

Kasteren er i stand til at helbrede LP magisk.

Virker ikke på Sygdomme (gult bånd).

Virker også på 0 LP, hårdt såret

Man kan ikke bruge evnen på sig selv

Målet får 1 LP for hvert niv. af magi kasteren har. Tager 15 sek. at kaste.

Kæde og masse magisk helbrede virker kun på folk inden for 5 meter af kasteren.

Magi ord

Gia - Sirk'las'An - Lim'dul - Ter'ran - Muh'nas'An - Ke'ran - Priv'ul
Mana - Giver - Liv - Lukke - Skader - Magisk – Helbrede

Kommandoord

Helbrede
Priv'ul

Magisk lys

Berørings magi

Skaber magisk lys. Lyset skal pege nedad og bruger man en lommelygte skal den være pakket ind i stof.

Magi ord

She'dul - Ke'ran - Lich'ar
Skabe - Magisk – Lys

Kommandoord

Lich'ar
Lys

Meteor
Mester magi. Markør magi

Markøren skal kastes op i luften.

Der hvor markøren lander eksplodere en meteor. Alle inden for 3. meter af markøren tager 3 LP i skade og bliver påvirket af effekten vælt.
Hvis markøren rammer et skjold, rammer meteoren der. Skjold modstår ikke meteor.

Magi ord
For'ul - Nros'vrull - Crull'ar - Saa'mas - Muh'nas
Beving - Kosmisk - Ild - Til – Skade

Kommandoord
Nros'vrull
Kosmisk

Ophæv Usynlighed
Masse magi

*Kasteren råber "**Ophæv usynlighed**". Alle inden for 5 meter som er usynlige, eller i skovskjul, er nu synlige for alle.*

Magi ord
She'dul - Ke'ran - She'li - Kel'ran - Sass'ran
Skabe - Magisk - Lys - Ophæv – Unsynlighed

Kommandoord
Kel'ran
Ophæv

Paralyse
Pege og koncentrations magi

Målet er ude af stand til at bevæge sig i 30 sek.

Hvis Målet eller Kasteren tager skade i denne periode, bliver magien afbrudt.

Magi ord
Erd'ar - Dull'nas - Sak'nas - Kon'dul - Weal'bas
Jord - lås - person - forsegl – frihed

Kommandoord
Dull'nas
lås

Påtving Sandhed

Berørings magi

Evnen til tvinge en person til at sige sandheden.

Man kan stille 1 spørgsmål, som målet skal svare sandt på efter bedste evne.

Magi ord
For´ul - Kar'lot - Sak'nas - Ke'ran - San´li
Påtving - Denne - Person - Magisk - Sandhed

Kommandoord
San´li
Sandhed

Se usynlighed

Rødt bånd

Kasterne er i stand til at se spillere som er usynlige og i skovskjul.

Kasteren har ikke ophævet usynligheden, men kan se dem.

Må kun kastes på sig selv.

Magi ord
Ke'ran - Sheis'dul - Buan - Baun'nas - Sass'ran
Magisk - Ændre - Syn -Se - Usynlighed

Kommandoord
Baun'nas
Se

Flamme våben

Mester evne.
Rødt bånd.

Kan kastes på alle våben

Et våben skal tydeligt markeres med en særligt syet stofpose omkring klingen.

Våbnet skader 3 uanset hvor man rammer.

Våbnet tæller som en SG og kan derfor "stjæles" af en anden spiller. Dette er ikke selve våbnet man tager, men stof klingen.

SL skal kontaktes inden magien kastes.

Magi ord
setul'nas - Kar'lot - Muh'ran - Crull'ar'lot - Sca'ran
Påføre - dette - våben - Ilden - Som - Brænder - Alt

Kommandoord
Sca'ran
Alt

Skygge portal
Mester evne
Berørings og kæde magi

Kasteren løber off-game hen til et sted han kan se, som ikke er mere end 100 meter væk.

Man kan ikke skygge protale gennem fysiske bygninger

Målene må selv vælge om de vil gå med i portalen.

Hvis et mål ikke vil med kan, der ikke vælges et nyt.

Magi ord

Pege
Naah'sak - Loh'vul - Anlot - Ra - Naah'mar
Skygge - Dør - Rejse - I - Mørket

Kæde
Naah'sak - Lim'ran - Loh'vrull - Ra - Naah'mar - Saa'mas - il'at
Skygger - Åben - Porten - I - Mørket - Til - Os

Kommandoord
Naah,sak
Skygge

Smerte
Pege og kæde magi

Målet bliver ramt af overvældende smerte. Man kan ikke løbe, angribe, kaste magi eller bruge evner i 15 sek.

Magi ord

Pege
Setul'nas - sak'nas - Ras'sa
Påføre - Person - Smerte

Kæde
Setul'nas - a'Dol'sak - Ras'sa - Var - Nas'bas
Påføre - Væsner - Smerten - De - Fortjener

Kommandoord
Ras'sa
Smerte

Søvn
Berørings magi

Målet falder i en dyb søvn i 1 min.

Høje råb, en der rusker eller hvis man tager skade, er nok til at vække én.

Virker ikke på en der er ophidset eller i kamp.

Magi ord
For'ul - Ke'ran - Kah´las
Tvinge - Magisk – Søvn

Kommandoord
Kah´las
Søvn

Uigennemtrængelig mur
Koncentrations magi

Kasteren laver en mur af 3 meter reb, der ikke kan brydes. Intet kan krydse eller skydes igennem og magi kan ikke trænge igennem.

Kasteren skal holde sine hænder strakt ud mod muren og kan ikke slås, kaste magi eller flytte sig. Hvis kasteren stopper, brydes muren.

Magi ord
She'dul -Ke'ran - Num'is - Num'nas - Kon'dul
Skabe - Magisk - Skjold - Beskytte - forsegle

Kommandoord
Num'is
Skjold

Usynlighed
Berørings og kæde magi

Kasteren bliver usynlig i 10 min.

Usynlighed bliver ophævet hvis man rører ved ting, hvis man larmer, hvis man går i kamp eller kaster magi.

Man kan dog hviske, og dette kan høres af andre.

Kan ophæves af ophæve usynlighed.

Magi ord
Sak'nas - Brig'nas - Sass´ran
Person - Forsvinde - Usynlighed

Kommandoord
Sass´ran
Usynlighed

Vindstød

Pege, kæde og masse magi

Et kraftig vindstød eller trygbølge skubber målet 3-5 store skridt bagud.

Magi ord

Pege
Sass'an - For'ul - Sak'nas
Vind - Tvinge - Person

Kæde
Ke'ran - Sass'an - For'ul - a'Sak'nas - Kar'tok
Magisk - Vind - Tvinge - Personer - Væk

Masse:
Ke'ran - Saan'kum'Tral - For'ul - Se'lis - Kar'tok
Magisk - Blæs - Tvinge - Alle - Væk

Kommandoord

Pege og kæde
Sass'an
Vind

Masse
Saan'kum'Tral
Blæs

Vælt

Pege og kæde

Målet skal gå 2-3 skridt bagud og lægge sig helt ned, før man kan rejse sig igen.

Virker ikke på et mål under effekten hold person.

Magi ord

Pege

Erd'ar - Falti - Sak'nas
Jord - Vælte - Person

Kæde

Mar'is - Kar'a - a'Sak'nas - Saa'mas - Erd'ar
Hammer - Disse - Personer - Til - Jorden

Kommandoord
Falti
Vælte