

# Magiens Regelsæt

Denne del af Ramvalts regelsæt er skrevet til magibrugerne. Når du starter med at spille i kampagnen er magireglerne ikke noget, som du behøver at sætte dig ind i. Du kan i de generelle regler finde informationer om de fleste af de magiske effekter og resten af skal evt. magibrugere selv fortælle dig, hvordan de fungerer. MEN! Du skal vide at *alle* karakterer er i vores setting er i stand til at udføre magiske ritualer - så man behøver ikke at være magiker, gejstlig eller på anden vis at have fokus. Vi anbefaler dig at læse under-sektionen "Ritualer" under "Brugen af Magi". Du kan altid bladre dette sæt igennem senere, hvis du får interesse for magien, eller hvis du af forskellige årsager begynder at bevæge dig ind i et evnefelt, der inkluderer magiske evner.

## Indhold

<b>Begrebsafklaring</b> .....	3
Fokuspoint: .....	3
Besværgelser.....	3
Brugen af Magi.....	4
Ritualer.....	5
Gendannelse af fokuspoint.....	6
De Magiske Grene.....	7
<b>Magiens Præg</b> .....	8
Mentalis.....	8
Natura.....	9
Nekromantia.....	9
Okkultisme.....	10
<b>Fra lærling til ærkemagiker</b> .....	11
Trinindelingen.....	11
<b>Magiker</b> .....	13
Natura.....	14
Mentalis.....	15
Okkultisme.....	16
Nekromantia.....	17
<b>Besværgelser</b> .....	18

# Magiens Væsen

Magien er for mange væsener i Ramvalt et særligt fænomen. Magi er noget, som langt fra alle har kendskab til, men det er dog alligevel forholdsvist udbredt. Ud over præsterne fra de forskellige religioner findes der også magibrugere, som til en hvis grad kan omdanne virkeligheden efter deres ønsker. Magiens verden er sælsom, og der findes mange forskellige magiske teorier, der handler om magiens væsen. Herunder er redegjort for to af de mest almindelige teorier:

## 1. Magi og drømme er tæt sammenbundne

F.eks. kan en tilstrækkelig stærk magiker trække på mareridts elementer for at skabe en frygt-effekt i en person. Dermed er drømme kilden til magiens virke.

En populær teori er, at der findes en drømmeverden, og at alle levende væsener i et eller andet omfang kan hente styrke fra denne. F.eks. får smeden ekstra styrke fra drømmeverden, blot fordi han søger ekstra styrke i armen. Viljestyrke en virkelig reel faktor i verdenen, og i mange henseende kan viljestyrke hjælpe folk med at gøre helt unikke ting. Drømmeverdenen er desuden et sted, som magibrugere tit besøger om natten. Deres drømme kan være kaotiske og vilde, men de fleste magikere har udviklet en større kontrol over deres drømme ved hjælp af mentale discipliner - I drømmeverden er der desuden forskellige drømmevæsener; nogen af dem kan være meget nyttige, mens andre er dødsensfarlige.

## 2. Magi er drevet af livskraft.

En måde at trække på magi er ved at ofre livsenergi. F.eks. kan en druide kaste magi ved at bruge på skovens samlede livskræfter. Druiden kan derved give liv ved at bruge noget af skovens livsenergi. Det er den samme metode en nekromantiker bruger, når han skaber udøde, eller overfører livsenergi. Der findes mange teorier og langt fra alle magibrugere er enige, men adskillige forsøg viser, at der er en eller anden sandhed i, livsenergiens og drømmenes forbindelse med magien.

# Begrebsafklaring

## Fokuspoint:

Når du er magibruger er der visse begreber du skal have styr på. Du manifesterer din magi gennem dit fokus. Du former herved virkeligheden til at passe til det du ønsker fra drømmeverdenen. Derfor har alle magibrugere et antal fokuspoint som man bruger til at kaste magi ud fra. Dette symboliserer magikerens evne til at påtvinge virkeligheden til at forme sig efter sin vilje.

## Pris på Besværgelser:

Alle besværgelser/ritualer koster et antal fokus point, svarende til deres trinplacering. Det betyder i praksis, at du betaler fokus hver gang du bruger en besværgelse. Hvis din besværgelse er trin 2. Koster det dig 2 Fokus, hvis den er Trin 5 koster det dig 5 fokus osv.

## Hvis du rammer 0. Fokuspoint

Hvis en magiker forsøger at påtvinge verden i sådan en grad, at han selv når ned på 0 fokuspoint, da vil magikeren med det samme falde til jorden i koma. Hans forsøg på at påtvinge drømmeverden har været overilet, og i stedet er hans sind nu fanget i drømmenes verden. Denne tilstand er livsfarlig, magikerens krop er forsvarsløs, og hans sind er fanget uden viljestyrke i drømmeverdenen. Magikeren har akut brug for hjælp for at komme ud af drømmeverdenen - Nogle magikere har set sig nødsaget til at lave virkelig dårlige handler med drømmevæsner for at slippe ud. Dette er livsfarligt både for magikeren og for omverdenen. Ingen magikere ønsker at nå ned på 0 fokuspoint.

## At gendanne fokus.

En magi-bruger har et begrænset antal fokus om dagen, som kun regenereres efter en god nats søvn. Se sektionen "Gendannelse af fokuspoint" for mere info.

## Besværgelser

Dette er en betegnelse for hvilke magier du har adgang til som magibruger. Når du starter i skoven som magiker får du gratis **én** besværgelse som du selv vælger fra det første trin i den sti du vælger

Når du i fremtiden skal købe besværgelser så koster de 1 EP per besværgelse. Undtagelsen er når du køber evnen "Magisk Trin" - I den sammenhæng får du gratis en ny magi, som passer til det nye trin du vælger. **Note:** Se mere om Trin og De Magiske Grene senere.

## Brugen af Magi

Alle magibrugere kaster magi på samme måde. Igennem tiden er metoden blevet raffineret og udviklet til at være så hurtig og effektiv som mulig. Førhen har meget simple besværgelser taget op til flere timer at kaste, men ved hjælp af et system til at koncentrere ens fokus og indprente ens vilje i virkeligheden er denne proces blevet meget hurtigere. Derfor kaster alle magikere i dag besværgelser ved hjælp af samme system - en kombination af håndtegn og fokusord kaldet riter.

Magikere kan stadig udføre magi igennem et ritual. Man bestemmer selv, hvordan ritualet finder sted, hvem der indgår i det, og hvad man ønsker at opnå. Ønsker du skabe dit eget ritual, så skal du altid kontakte en spillemester, som overværer det. Vi vil opfordre alle til at gøre en fed oplevelse ud af ritualerne og inddrage så mange, som giver mening. Hvis du vil lave magiske genstande, påkaldelsesritualer e. l. så opfordrer vi jer til at skrive en mail til scenariegruppen på [ramvalt@ripen.dk](mailto:ramvalt@ripen.dk) inden scenariet, så vi kan nå at forberede os. Se under-sektionen "Ritualer" på næste side for mere info.

### Riter

En rite er et bestemt fokusord med et tilhørende håndtegn. Magikere udfører en kombination af forskellige riter for at kaste besværgelser. Alle håndtegn skal udføres korrekte for at have effekt, og ligeledes skal fokusordene udtales klart og tydeligt. Medmindre andet står under effekten bliver magien manifesteret, så snart det sidste ord og håndtegn er udført. Riter og deres fokusord og håndtegn kan findes bagerst i dette sæt. Mange besværgelser fungerer som en pege-besværgelse, hvor kasteren peger på sit mål, men der findes også besværgelser, der kræver berøring, rituel praksis - eller slet ingen!

### Ingredienser

Visse besværgelser kræver særlige ingredienser for at kunne kastes. Det kan dreje sig om ting, såsom mel, som du bør skaffe off-game, eller in-game ting såsom "Drømmesten".

### Komponenter

Særlige besværgelser kræver komponenter for at have effekt. Det kan dreje sig om ting, du bør skaffe off-game såsom en rød handske, bold o.l eller in-game ting, som f.eks. en tryllestav. Komponenter bliver ikke absorberet af besværgelsen, modsat ingredienser, og kan derfor bruges igen til at kaste en ny besværgelse.

#### Eksempel på udførelsen af en besværgelse:

Sanseren Baldrian beslutter sig for at kaste besværgelsen "Sov" - Den kræver riterne: "Gud, Tanke, Give". Baldrian skal nu lave håndtegnene angivet på sidste side i regelsættet her og siger ordene, som han laver hvert tegn.

1. Først laver han håndtegnet "Gud", imens han siger ordet: "Deus".
2. Så laver han håndtegnet "Tanke", imens han siger ordet: "Mentalis".
3. Så laver han håndtegnet "Give", imens han siger ordet: "Presentis".
4. Herefter berører han sit offer og siger: "Sov - 5 min."

Han har nu brugt 1 fokus point, fordi besværgelsen er "Trin 1".

## Ritualer

Det har været almen praksis gennem tidernes morgen, at de dødelige har praktiseret magiske ritualer enten ved gudernes hjælp eller streng teknik. Et ritual er en ceremoniel serie af handlinger, som bliver udført over et større tidsrum end besværgelser. Hvor besværgelser er stringente med forudbestemte effekter, er ritualer mere fleksible. Det er i teorien muligt at opnå hvad som helst gennem et ritual og med større effekter end ved almene besværgelser, formularer eller mirakler. Men hvor en besværgelse altid virker, hvis de udføres korrekt, kan ritualer slå fejl - og de kan have uforudsete konsekvenser! Det er nemmere for gejstlige og magikere at starte et ritual, fordi de allerede er kyndige i at samle og sprede energi i magiske mønstre, men *alle* karakterer kan udføre et ritual. Før et ritual kan få en reel effekt skal ritualet lades med mystik, kraft og magi. En præst udfører gerne et ritual ved at påkalde sin guds kraft og en magiker tager udgangspunkt i sine fokusord og håndtegn, og de kan begge ofre deres fokus ved at putte det i ritualen, men almene dødelige har umiddelbart ikke disse egenskaber til rådighed.

En almen karakter afhængig af en ekstern kraft for at skabe et magisk ritual, og det er tilgængeligt på flere måder:

- **Påkaldelse.** En dødelig kan påkalde et overnaturligt væsen såsom et drømmevæsen eller sågar en budbringer - særligt de stærke ekkoer er meget nemme påkalde (og især på Ramvalt). En påkaldelse kræver blot at man kan væsenets navn, og at man ved, hvad man laver. Men hvis ritualen hverken er tvingende eller stærkt nok, så kan væsenet potentielt set undlade at møde op. En spilmester skal have en varsel på minimum 30 min. ved en påkaldelse og op til 60 min. ved særligt sminkekrævende kostumer.
- **Artefakt.** Man kan aktivere et ritual ved benyttelse af et særligt magisk objekt. Dette kræver dog at personen, der benytter objekter ved, hvordan man bruger det.
- **Velgører.** Et ritual kan blive tilført energi af en overnaturlig valgører såsom en gud, budbringer, dæmon eller et drømmevæsen. Dette kræver oftest først en succesfuld påkaldelse eller, at der i forvejen er lavet en aftale med det overnaturlige væsen. Forvent at din valgører har sin egen agenda og vil have noget til gengæld. Regn ikke med at din gud har tid til dig.
- **Ressource.** Alle og enhver kan ofre værdier i et ritual. Det kunne f.eks. være afgrøder, urter, dyr eller personer (hvis du er til den slags) som brændsel i stedet for fokus. Det er muligt, men omkostningsfuldt at ofre madvarer som brændsel, og det er langt mere effektivt at benytte drømmestenen (som tæller for 3 fokus i et ritual). Du kan også vælge at lave et doner-ritual, hvor du ofrer værdier såsom skatte, juveler, penge, dyr og afgrøder til et overnaturligt væsen. Sådan kan man lave venner, aftaler eller blive røvrant af væsener, som er mægtigere end en selv. Det kræver dog, at man ved hvem, man ofrer til.

Som spilmestre interesserer vi os mere for rollespil og fede scener end for regelknepperi og powergaming. Med ovenstående i mente gælder der ellers kun én ting: jo federe ritualen er, jo bedre er rollespillet og desto mere er vi villige til at belønne med en sej effekt. Der er rig mulighed for at være kreativ og opdigte ceremonier helt fra bunden, så I skal bare slå jer løs! Husk at kontakte en spilmester for en effekt - og spilmesteren skal kontaktes inden ritualen er udført. *Frem for alt så husk på, at vi blot leger, når vi spiller.* Det gælder ikke om at vinde eller få de sejeste evner (selvom det også er rart). Et sjovt ritual er værdifuldt i sig selv.

## Gendannelse af fokuspoint

Enhver magibruger har et begrænset antal fokuspoint om dagen til at kaste magi for. Disse fokuspoint generes tilbage igen hver morgen, efter magikeren har haft en god nats søvn. Det er IKKE muligt at meditere, studere hårdt eller lignende for at gendanne fokus i spil. Vi har valgt denne tilgang til fokus både fordi vi har en vision om at magi er noget særligt og mystisk, som magikeren ikke bruger som en krykke, men også fordi vi ønsker at undlade at opfordre til off-game lignende aktiviteter for at opfylde spillereglerne. MEN som spillemestre er vi mere rundhåndet, hvis I kommer til os med en fed idé til at gendanne fokuspoint på i spil. Reglementet er til for rollespillets skyld, ikke omvendt.

Her er nogle alternative eksempler på, hvordan man genvinder fokus:

**Blodmagi:** Dette er en gammel, men ualmindelig praksis. Magikeren skærer sig selv til blods i et ritual og ofrer 1 LP for 1 Fokuspoint. Dette ritual kan også udføres på ufrivillige ofre, og det er naturligvis strengt ulovligt. Magikontrollatet har et ambivalent forhold til blodmagi; det er tilladt under kontrollerede omstændigheder, men på den anden side skal en magiker enten være desperat eller vanvittig for påføre sig selv skade for at kaste magi. Det er ikke sund adfærd at skære i sig selv. Hvis magikontrollatet vurderer, at magikeren er til fare for sig selv eller samfundet, så bryder de ind og forsøger så vidt muligt at uskadeliggøre magikeren.

**Drømmesten:** 1 Drømmesten kan knuses til pulver, som ved indtagelse restaurerer 2 fokuspoint, men så går meget af den mystiske kraft i stenen til spilde. Stenen har også bivirkninger som svimmelhed, milde hallucinationer og hovedpine. Det er mere fordelagtigt at ofre drømmesten i et magisk ritual - drømmestenen tæller i så fald 3 fokus pr. sten til selve ritual, men restaurerer ingen fokus hos magikeren selv.

**Tip:** En alkymist kan lære at raffinere stenen i en formular, som gør den mere gunstig at indtage. Drømmesten skal altid afleveres ved en spilleleder ved brug.

**Drømmevæsener:** Et væsen fra drømmeverden vil måske være villig til at indgå i en handel - fokus for tjenester. Jo mere fokus, jo højere værdi eller jo flere tjenester kan væsenet forlange. En sådan forhandling foregår dog oftest omvendt - en magiker som laver en aftale med et drømmevæsen til gengæld for fokus. Dette kræver kontakt med drømmevæsener.

**Ekspertise:** Ved et lille ritual kan en magiker absorbere fokus fra en kilde med en forbindelse til et magisk fagområde, som magikeren har forstand på. Man tapper altså noget andet for fokus - og dette kan have konsekvenser. Se den følgende sektion "De Magiske Grene".

**Natura:** *Druiden kan trække kræfter fra naturen omkring sig, men så vil skoven lide!*

**Mentalis:** *Mentalisten kan lære at ofre minder og tanker. Dette kan også udføres med frivillige deltagere. Det er ikke ufarligt at absorbere minder - og det grænser op til åndemaneri.*

**Nekromantia:** *Nekromantiker kan suge fokus ved et ritual over et mordvåben eller ved et gravsted, men i sidste tilfælde besudles sjælens hvile.*

**Okkultisme:** *Sanseren kan lære at kanalisere bevidstheder, entiteter eller andre kræfter gennem sin krop. Det er farligt at åbne sig skødsløst - onde kræfter kan finde på at ankomme.*

## De Magiske Grene

Inden for magien findes der forskellige stier man kan følge. Langt de fleste magikere dedikerer sig til én enkelt sti. De stier som er tilgængelige for den almindelige magiker er som følger:

**Mentalis:** Denne stis udøvere bliver kaldt mentalister; deres sind er udviklet gennem dyb koncentration til at ændre omverdenen efter deres ønsker. De tapper direkte ind i deres egen viljestyrke. De er specialister i at manipulere andre folks sind.

**Natura:** Denne stis udøvere kaldes for druider. De er specialister i at trække på naturens kræfter. Alle druider trækker kraft fra et lokalt naturområde og bruger naturens livsenergi til at manifestere deres ønsker. Disse magibrugere må være varsomme, da naturen er lunefuld! Så længe en druide beskytter naturen, da giver den druiden styrke og magi. Det er gået galt for mange druider, som har valgt at udnytte naturen. Druider er eksperter i at manipulere elementer og livsformer. Nogle siger, at legenderne om lykantropi stammer fra dem!

**Okkultisme:** Denne stis udøvere kaldes for sansere. De er specialister i at se det skjulte, opdage hemmeligheder og gøre kendskab med ting, der er skjult for det almene øje. Sansere føler drømmeverdenen i højere grad, end de forsøger at manipulere den. Deres magi fungerer ved, at de åbner sig op for dets indtryk. På denne måde er de i stand til at trænge ind i andre folks drømme, lærer folks hemmeligheder og på mange måder opnå en højere sindstilstand.

**Nekromantia:** Denne stis udøvere kaldes for nekromantikere. De er forbundet med intens ondskab, forfærdelige hændelser og lidelse. Normalt set er denne sti strengt forbudt, da den beskæftiger sig i manipulation af død og liv. Disse magikere omdanner livskraft til uhyrlige fænomener og monstre. Paradoksalt nok er denne gren af magien derfor også eksperter i livskraft, og det gør, at de har forstand på helbredelse, kurering af sygdomme og endda genoplivning. Derfor findes der kun få individer i verden, som er godkendt af magikontrollatet til at studere Nekromantia, dog er ALT der involverer udøde strengt forbudt at beskæftige sig med - Amun'Sohts præsteskab har desuden et meget anstrengt forhold til disse magikere, da de potentielt set kunne skabe udøde.

**NOTE:** Hvis du vælger at studere i denne sti, så vil vi i scenariegruppen advare dig på forhånd, at det ikke bliver let, og vi kan ikke love dig at andre spillere ikke blot udplotter dig, hvis du spiller dine kort forkert. Nekromantikere er IKKE udbredte, de er sjældne og skal virkelig spille sine kort rigtigt, eller skjule deres talenter for at fungere i settingen.

Ønsker du at starte som nekromantiker, stilles der store krav til din karakters natur. Nekromanti kan også opsøges i spil gennem den øvrige brug af magien.

**Dæmonologi:** Denne stis udøvere kaldes for dæmonologer og er på alle tænkelige måder forbudt. Det er sygt og forkert og bygger på perverse tendenser, der minder om åndemaneri! Dæmonologer trækker deres magiske kraft fra pagter, de har gjort med ondsindede, overnaturlige væsener. Denne gren forekommer i syge afgrene af verdenen og er så forbudt, at den ikke vil være udpenslet her i regelsættet.

**NOTE:** Andre spillere vil med sikkerhed søge din død, hvis du forsøger at praktisere

*dæmonologi, og vi i scenariegruppen vil anbefale dig, at genoverveje dit valg, hvis du har din karakter kær. Denne sti skal opsøges i spil, og er altså ikke mulig at skabe en karakter med.*

**Åndemaneri:** Denne type magi er ikke så meget en gren, som det er kategori for alt magi, der giver kontrol over dødelige sjæle og drømmevæseners ånd. Åndemanere absorberer deres ofre og får deres minder, viden og kraft. En magiker glemmer hurtigt sit rigtige jeg efter handlingen er fuldført og bliver et stærkt, men frygteligt sindsforvirret væsen. Når først en åndemaner er blevet til et monster er det svært at slå ihjel. Åndemaneri er naturligvis dybt ulovligt og betragtes som en vederstyggelighed af alle folkeslag. **NOTE:** *Man kan ikke ansøge om at spille en åndemaner, da det ikke egner sig som en spillerkarakter. Formår du alligevel at praktisere åndemaneri i spil skal du forvente at din karakter bliver en NPC.*

## Magiens Præg

Selvom magien er blevet meget mere sikker at bruge efter metoden med håndtegn og fokusord, så sætter magien dog stadig tydelige spor på de, der vælger at praktisere den. Det er alment kendt, at jo stærkere magikere er desto tydeligere spor vil de bære af magien - både fysisk og psykisk. Spiller du en magiker, så kan det blive nødvendigt, at du sminker din karakter i tråd med de linjer, som din karakter studerer. Det er som regel ikke tale om voldsomme kosmetiske ændringer i starten, men det skal være nok til at se, at magien præger dem, som benytter den - og nok til at skabe fedt rollespil og kostume!

## Mentalis

Magikere som studerer mentalis forsøger at påvirke drømmeverden med ren viljestyrke for at få alt under sin kontrol. Det kræver enormt fokus og ihærdighed at vedholde denne indstilling til magien. Mentalisten bliver mere indirekte end direkte påvirket af magien igennem sit studie.

**Trin 1-2:** *Ingen synlig effekt.*

**Trin 3-4:** *Magikeren er nu trænet nok i Mentalis og udviser små unikke karakteristika. Mentalisten begynder at få søvnevanskeligheder og kan have trætte rander under øjnene. (Dette påvirker ikke regeneration af fokus).*

**Trin 5-6:** *Magikerens karaktertræk forstærkes. Mentalisten begynder at udvise små-neurotiske træk såsom at adskille grøntsagerne på tallerkenen i separate bunker eller aldrig at træde på rillerne mellem gulvfliser.*

**Trin 7-8:** *Magikeren er stærkt præget af sin gren. Hvis mentalisten ikke allerede er stædig - så er han det i hvert fald nu! Han har nu stærkt søvnbesvær og sover sjældent uden hjælpemidler. Stærke mentalister er ofte også gnavne (men det vides endnu ikke om det er på grund af søvnmangel eller om Mentalis bare skaber røvhuller).*



## Natura

Udøvere af denne gren tapper ind i naturens energier. De har en direkte forbindelse til de lokale naturliv og ofte også årstiderne. Jo mere magikeren tilnærmer sig disse kræfter, jo mere bliver det en del af ham.

**Trin 1-2:** *Ingen synlig effekt.*

**Trin 3-4:** *Magikeren er nu trænet nok i Natura til at udvise små unikke karaktertræk.*  
Der begynder så småt at vokse små blade ud af hovedet på druiden.

**Trin 5-6:** *Magikerens træk forstærkes.*

Druiden udviser nu *små* dyriske træk såsom en dyb irrationel trang til at hyle efter fuldmånen eller kan blive stærkt territorial omkring sit studiebord. Der kan nu også vokse små blomster eller grene ud af druidens hårpragt.

**Trin 7-8:** *Magikeren er stærkt præget af sin gren.*

Plantevæksten er ikke længere begrænset til håret og den kan have farve efter årstiderne. Druiden begynder at tale for sig selv med træer, blomster og insekter.

## Nekromantia

En nekromantiker er ekspert i livsenergi og ved, hvordan man bedst manipulerer dem. Som magikeren bliver stærkere i Nekromantia udvikler han unaturlige energibaner i sin sjæl.

**Trin 1-2:** *Ingen synlig effekt.*

**Trin 3-4:** *Magikeren er nu trænet nok til at udvise små unikke karaktertræk.*

Kyndige nekromantikere synes enten at ældes eller endda se lidt yngre ud i starten af deres karriere. Magikeren begynder at se det smukke i døden.

**Trin 5-6:** *Magikerens træk forstærkes.*

Nekromantikeren begynder at få hvide eller grå stænk i håret - nogle nekromantikere har helt kridhvidt hår ved disse trin. Andre nekromantikere udvikler et helt sygeligt udseende (f.eks. rådne tænder og negle, bylder, sygelig hud osv.).

**Trin 7-8:** *Magikeren er stærkt præget af sin gren.*

Nekromantikere på disse trin er umiskendeligt unaturligt præget af sin magi. Den ene side af nekromantikerens krop kan f.eks. udvikle et sygeligt, gammelt og dødt udseende, mens den anden side kan se smuk, sund og rask ud. Nekromantikerens øjne lyser i nogle tilfælde op med livsenergi eller ser helt døde ud (farvede kontaktlinser). Her er der rig mulighed for fortolkning af sminken. Nekromantikeren udvikler desuden en stærk fascination af døden, der grænser sig til nekrofilii.

## Okkultisme

Magikere som studere det okkulte åbner sig op for drømmeverdenen indtryk i sin helhed. På mange måder har sansere et modsat forhold til magien end mentalister.

**Trin 1-2:** *Ingen synlig effekt.*

**Trin 3-4:** Magikeren er nu trænet nok i Okkultisme til at udvise små karaktertræk. En udlært sanser dagdrømmer ofte og falder let i staver.

**Trin 5-6:** *Magikerens træk forstærkes.*

Sanseren udvikler et unaturligt blik eller sære øjne. (farvede kontaktlinser) og lider af narkolepsi og kan falde i søvn, hvornår det skal være. Hun kan sidde og have en normal samtale kørende og så pludseligt falde snorkende om. Huden på en sanser glitre nogle gange med magi (meget, meget lidt glitter).

**Trin 7-8:** *Magikeren er stærkt præget af sin gren.*

Sanseren kan nu vågne op med okkulte tegn og tatoveringer på sin krop, som hun ikke selv har tilføjet - de kan forsvinde igen lige så let som de er kommet. En stærk sanser begynder at tale med personer og væsener, som ikke er til stede. Hun tysser nogle gange på andre "fordi deres tanker larmer" ifølge hende selv.

## Fra lærling til ærkemagiker

Når du starter din karakter i skoven vil han/hun være en lærling. En lærling SKAL have en mester for at kunne forbedre sin kunnen. Dette behøver ikke at være en mester af samme sti, som man selv studerer, da de forskellige måder at kaste magi til en vis grad kan sammenlignes i starten af ens magiske karriere.

I begyndelsen af din magiske karriere vil du udvikle dig hurtigere med din mesters hjælp. Du starter med at have 2 fokuspoint dit første scenarie. Herefter får du 1 fokuspoint hvert scenarie indtil du er uddannet efter 4 scenarier med 6 fokuspoint.

### Trinindelingen

I din tid som magiker vil du stige i graderne. Enhver gren af magien har 8 trin. Jo længere tid du er magiker, jo flere trin vil du have mulighed for at tage, men du kan maksimalt tage 8 trin, ligegyldigt om du har nået et loft i en enkelt gren af magien eller ej. Det vil sige, at du kan vælge at specialisere dine 8 trin i én gren, eller du kan vælge at sprede dem ud over flere, men du har kun 8 trin at uddele i alt. En undtagelse vil være ekstraordinær. Dine fokuspoint stiger uafhængigt, om du specialiserer dig eller ej.

Hver gren af magien har forskellige trin. Hvert eneste trin er forskelligt og giver adgang til at købe nye besværgelser og evner. F.eks. får en magiker, der studerer "Natura", adgang til evnen "Stavkamp" på første trin. Denne evne skal stadig købes for EP. Derudover hører der et antal besværgelser med på hvert trin. Én af disse besværgelser følger gratis med, når magikeren køber evnen "Magisk Trin". Resten af dem skal købes for 1 EP per besværgelse. Se skemaerne på næste side.

Scenarier	XP	Fokuspoint	Antal Trin	Scenarier	XP	Fokuspoint	Antal Trin
1.	0	2	1	20.	38	13	6
2.	2	3		21.	40	14	
3.	4	4	2	22.	42	14	
4.	6	5		23.	44	15	
5.	8	6	(Udlært )	24.	46	15	
6.	10	6	3	25.	48	16	
7.	12	7		26.	50	16	
8.	14	7		27.	52	17	
9.	16	8		28.	54	17	
10.	18	8	4	29.	56	18	
11.	20	9		30.	58	18	
12.	22	9		31.	60	19	
13.	24	10		32.	62	19	
14.	26	10		33.	64	20	
15.	28	11	5	34.	66	20	
16.	30	11		35.	68	21	8
17.	32	12					
18.	34	12					
19.	36	13					

# Magiker

Magibrugere er ikke ukendt i verdenen. Der findes forskellige grene en magibruger kan følge - den magi, som en magiker trækker på, kommer ikke direkte fra guderne. Derfor kan en magibruger tillade sig at gøre vederstyggelige og egoistiske ting uden at miste sine evner.

Der findes utallige historier om onde magikere som har beskæftiget sig med åndemaneri, en uhyrlig for for magi, eller har rejst de forfærdelige levende døde, til at følge deres bud.

Heldigvis har verdensregeringen oprettet Magikontrollatet. Magikontrollatet sørger for at holde dem under tæt observation. For magibrugere i verden er det nu lovkrav at være registreret, hvis man besidder magiens gave. Magikontrollatet bestod oprindeligt ikke af magikere, men af virkelig toptrænede kontrollanter, som efter sigende skulle være immune overfor stort set alt magi, dog findes der nu virkelig mange magikere, som arbejder under kontrollanterne.

Hvis man spiller magiker i Ramvalt, så er man registreret af det lokale magikontrollatet og skal holde sig til de anerkendte studier. Ellers er konsekvenserne store.

## **Grundstyrke:**

- 2

## **Startevner:**

- 1. Magisk Trin

## **Købe-evner:**

- Magikeren får tildelt nye evner fra hvert magisk trin. Se magi-sættet.
- Magisk Trin (til Niv. 8)
- Overnaturlig Styrke
- Overnaturligt Helbred
- Læse & Skrive
- Skærpet Sind
- Tale er Sølv
- Tavshed er Guld

## **Våben & Rustning:**

- Kan ikke bære rustning
- Kan bruge kniv, og kan lære at bruge stav.

**Note:** Denne profession kræver, at du har fået en din karakter og dens baggrundshistorie godkendt ved scenariegruppen. Vælger du denne profession, kan du ikke købe evner uden for din evneliste.

# Natura

**Evner**

**Besværgelser**

## Trin 1 (0 XP)

Stavkamp  
Ressource: Urtesamling

Barkhud  
Opdage Gift  
Rense Føde  
Rådspørge Natur  
Vindstød

## Trin 2 (4 XP)

Sejhed Niv. 1  
Mere Styrke Niv. 1

Flammegreb  
Livets Bær  
Magisk Styrke  
Opdage Magi  
Standse Lidelse

## Trin 3 (8 XP) -- Udlært Druider--

Overlegent Helbred  
Ressource: Jagtkundskab

Forvandle Våben til Træ  
Helbrede Selvet  
Klør  
Rødder

## Trin 4 (18 XP)

Skjul

Ildkugle  
Naturens Udvikling Niv. I  
Rustgreb  
Stenhud

## Trin 5 (28 XP)

Sejhed Niv. 2

Naturens Udvikling Niv. II  
Ophæve Magi  
Stenstøtte  
Ude af Øje

## Trin 6 (38 XP)

Sejhed Niv. 3

Lysglimt  
Naturens Udvikling Niv. III  
Rejse med Træerne  
Storm

## Trin 7 (48 XP)

Helbrede Gift

Forvandle til Sten  
Jordskælv  
Naturens Udvikling Niv. IV  
Ærefrygt

**Trin 8 (68 XP) -- Udlært Ærkedruide --** Kun Ærkedruider kender til dette trin

# Mentalis

Evner

Besværgelser

## Trin 1 (0 XP)

Dødbider  
Jernvilje Niv. 1

Ophæve Magi  
Paralysegreb  
Pacifismegreb  
Stumhed  
Vindstød

## Trin 2 (4 XP)

Hypnose  
Jernvilje Niv. 2

Amok  
Frygt  
Kommando  
Opdage Magi  
Universalnøgle

## Trin 3 (8 XP) -- Udlært Mentalist--

6. Sans  
Jernvilje Niv. 3

Magisk Fængsel  
Magiens Mærke  
Smertegreb  
Skadegreb

## Trin 4 (18 XP)

Jernvilje Niv. 4

Dræne Vilje  
Lyngreb  
Pacifisme  
Ude af Øje

## Trin 5 (28 XP)

Jernvilje Niv. 5

Ordre  
Paralyse Niv. I  
Smerte Niv. I  
Ude af Sind

## Trin 6 (38 XP)

Se Sjæle

Censur  
Fjerne Magi  
Overbevise  
Paralyse Niv. II

## Trin 7 (48 XP)

Frygtløs

Magisk Skjold  
Massesmerte  
Tankefrø  
Ærefrygt

**Trin 8 (68 XP) -- Udlært Ærkementalist --** Kun Ærkementalister kender til dette trin

# Okkultisme

Evner	Besværgelser
<b>Trin 1 (0 XP)</b>	
Opdage Snyd i Spil Se Sjæle	Magiens Mærke Opdage Gift Opdage Magi Sanser Usynlighed Sov Niv. I
<b>Trin 2 (4 XP)</b>	
Hypnose Edderkoppesans	Drømmetydning Frygt Ophæve Magi Sanser Ondskab Tankelæsning Niv. I
<b>Trin 3 (8 XP) -- Udlært Sanser --</b>	
Diagnose Undersøge Genstand	Drømmevandring Se Usynlighed Tale med Døde Give Vision Niv. I
<b>Trin 4 (18 XP)</b>	
Obduktion	Give Vision Niv. II Klør Sov Niv. II Tankelæsning Niv. II
<b>Trin 5 (28 XP)</b>	
6. Sans	Helbredende Søvn Fredsbånd Smerte Niv. I Stjæle Magi
<b>Trin 6 (38 XP)</b>	
Dødbider	Give Vision Niv. III Tankelæsning Niv. III Smerte Niv. II Øje for Øje
<b>Trin 7 (48 XP)</b>	
Frygtløs	Astral Katalysator Dræne Vilje Sandsyn Ærefrygt
<b>Trin 8 (68 XP) -- Udlært Sansemester -- Kun Sansemestre kender til dette trin</b>	



# Nekromantia

**Evner**

**Besværgelser**

## Trin 1 (0 XP)

Livreddende Førstehjælp  
Se Sjæle

Frygt  
Helende Hånd  
Opdage Gift  
Skadegreb  
Rigor Mortis

## Trin 2 (4 XP)

Dødbider  
Tortur

Kontrollere Udøde  
Overføre Livskraft  
Smertegreb  
Standse Lidelse  
Tale med Døde

## Trin 3 (8 XP) -- Udlært Nekromantiker--

6. Sans  
Diagnose

Kvæle  
Opdage Magi  
Skabe Zombie  
Smerte Niv. I

## Trin 4 (18 XP)

Da de fleste erklærede nekromantikere ikke lever længe nok til at nå dette trin, og da de, der gør, er utroligt hemmelighedsfulde omkring deres gren, er dette trin og alt derover ukendt for de uindviede.

## Trin 5 (28 XP)

Dette trin er ukendt for de uindviede

## Trin 6 (38 XP)

Dette trin er ukendt for de uindviede

## Trin 7 (48 XP)

Dette trin er ukendt for de uindviede

**Trin 8 (68 XP) -- Udlært Ærkenekromantiker -- Kun Ærkenekromantikere kender til dette trin**

# Besværgelser

## **Amok**

Varighed: 1 min.

Afstand: 10 meter

Effekt: Du fylder dit offer med uhæmmet raseri. Offeret skal angribe eller begynde et slagsmål og kan ikke kende forskel på ven eller fjende, men du kan ikke kontrollere dit offer! Peg på dit offer og sig "Amok - 1 min."!

**Tip:** Hvis offeret er vred på dig i forvejen, så er der stor chance for, at du bliver målet.

Riter: Ild, Tanke, Give

## **Astral Katalysator:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv, Berøring

Effekt: Du rækker dine hænder ud og rører ved en eller to andre personer og forbinder dine drømme med de berørtes. Alle føler et midlertidigt mentalt bånd med hinanden og kan fornemme hinandens dybeste ønsker, ambitioner og mål. Disse drømme skal I dele med hinanden, men I kan vælge at forklare dem symbolsk. Båndet styrker jeres forbindelse med drømmeverden på en positiv måde og alle berørte genlader deres tabte fokuspoint. Alle får først deres fokus tilbage, når alle har delt deres oplevelse. Denne besværgelse har ingen effekt, hvis man er alene.

**Specielt:** Besværgelsen kan kun bruges én gang om dagen.

Riter: Trække, Magi, Gud, Tanke

## **Barkhud:**

Varighed: 20 min

Afstand: Selv

Effekt: Din hud bliver hård som bark, hvilket konverterer al ikke-magisk skade du modtager til chok-skade. (Du modtager stadig almindelig chok-skade fra våben, der normalt giver chok-skade, som f.eks. trævåben)

Riter: Trække, Jord, Liv

## **Censur:**

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Effekt: Du gør det umuligt for en person at tale om en bestemt hændelse. Hver gang ofret forsøger at tale om det pågældende emne, får ofret voldsomme smerter i hovedet, og er nødt til at opgive.

Vælger ofret at tale på trods af smerten, skal ofret kontakte scenariegruppen først.

Denne besværgelse kan ophæves af et udvidet ophæve magi ritual.

Riter: Tanke, Demon, Magi, Død

## **Dræne Vilje:**

Varighed: 5 min

Afstand: Berøring

Effekt: Du fjerner viljen fra den person du rører. Offeret har minimal hjerneaktivitet og er nu modtagelig for en hvilken som helst ordre - men alle kan påvirke ham! Den påvirkede følger kun den sidste ordre han har fået, og en ny ordre annullere den gamle.

**Eksempel:** Mentalisten kaster "Dræne Vilje" på Sven og siger "Sven, du skal dræbe krofatteren.". Sven går nu direkte krofatteren for at dræbe ham. Da krofatter ser Sven udbryster krofatter "Sven, sæt dig ned hos mig, så drikker vi en kande øl!". Sven sætter sig nu viljeløst ved krofatter og drikker øl efter bedste evne.

Riter: Give, Død, Tanke

### **Drømmetydning:**

Varighed: Koncentration - ca. 3 min.

Afstand: Berøring

Effekt: Med denne besværgelse kan du tappe delvist ind i drømmeverdenen og rådspørge om en speciel handling vil have gode eller dårlige resultater i fremtiden og få et kort svar. Vær opmærksom på, at drømmevæsener kan have begrænset viden, og de kan være direkte løgnagtige - og kontakten er ikke altid behagelig! For at kaste denne besværgelse på vegne af en anden, så skal vedkommende indvilge i at fortælle om sin seneste drøm, og du skal så tyde på den. Dette er en rollespilsfremmende effekt.

Du skal kontakte en spilmester, inden du kaster denne besværgelse, hvis du vil have et svar.

### **Drømmevandring:**

Varighed: Til subjektet vågner eller du vælger at slutte effekten.

Afstand: Berøring

Effekt: Du kan træde ind i en sovende persons drømme og påvirke dem, som du vil.

Når du er i en komatøs persons drømme, kan du vælge at vække personen.

Når du kaster denne besværgelse, skal du tage vedkommende du har kastet den på med til en spilleleder, som vil forklare, hvad I oplever.

Riter: Gud, Tanke, Give, Liv

### **Fjerne Magi:**

Varighed: 6 timer

Afstand: Berøring

Effekt: Du afskærer midlertidigt en magikers forbindelse til magien. Magikeren kan nu ikke selv udføre besværgelser, men han stadig blive påvirket af andres magi. Denne effekt kan *kun* ophæves før varighedens ophør af en mentalist, der har adgang til samme besværgelse, eller af en sanser med besværgelsen "Stjæle Magi". Du skal forklare dit offer, hvad der sker, hvis han er i tvivl om effekten.

Riter: Gud, Tanke, Trække, Magi, Død

### **Flammegreb:**

Varighed: 5 sekunder pr. trin.

Afstand: Selv

Komponent: En rød handske (for at symbolisere flammen)

Effekt: Denne besværgelse får en flamme til at opstå i din håndflade. Flammen skader ikke dig, men kan volde stor skade på andre. Flammen giver 1 i skade, når den kommer i berøring med andre.

Flammen kan også bruges til at antænde brændbare materialer.  
Du skal kunne nå at sige "Flammegreb - 1 i skade" før den næste berøring.  
Riter: Trække, Ild, Give

### **Forvandle til Sten:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Denne besværgelse lader den magikeren forvandle en person til en smukt udført statue. Så længe den forvandlede er en statue, kan vedkommende ikke bevæge sig, og tager ingen skade fra nogle former for angreb.

Riter: Give, Dæmon, Magi, Jord

### **Forvandle Våben til Træ:**

Varighed: 5 min

Afstand: 5 meter.

Effekt: Våbnet du peger på forvandles til træ, og giver nu kun chok-skade. Denne evne virker ikke på sortkrudtsvåben eller buer.

***Eksempel:** Druiden kaster besværgelsen på sin modstanders økse. Druiden peger på øksen og siger "Økse - Trævåben 5 min!"*

Riter: Jord, Magi, Liv

### **Fredsbånd:**

Varighed: 5 min. eller til besværgelsen ophører.

Afstand: 10 meter

Effekt: Du deler et magisk følelsesmæssigt bånd med alle rundt omkring dig og alle bliver påvirket af en stærk fred, som du udgyder. Så længe denne besværgelse er i effekt kan ingen omkring dig angribe eller overfalde nogen overhovedet! Når du har kastet besværgelsen skal du sige "Massepacifisme - 5 min." og holde dine håndflader sammen, som beder du en bøn.

**Specielt:** Bliver du vred, råber højt og voldsomt, bliver udsat for "Amok" eller selv starter et slagsmål, mens du holder besværgelsen i gang, så bliver alle påvirkede ramt af en ukontrolleret magisk vrede - inklusiv dig selv.

I dette tilfælde skal du råbe "Masseamok - 1 min."

Riter: Luft, Tanke, Vand

### **Frygt:**

Varighed: 1 min eller til kasteren er ude af syne.

Afstand: Berøring

Effekt: Du indgyder en så voldsom frygt i dit offer, at vedkommende mister besindelsen og flygter i frygt. Den påvirkede flygter indtil effekten udløber, eller til kasteren er ude af syne. Når du kaster denne besværgelse skal du råbe "Frygt - 1 minut"

Riter: Trække, Magi, Dæmon, Give

### **Give Vision Niv. I :**

Varighed: Rammer offeret næste gang vedkommende sover.

Afstand: Kræver en personlig genstand fra personen, en underskrift, noget fra personen krop, berøring af personen, eller personen er påvirket af din "Magiens Mærke".  
Effekt: Med denne evne kan du sende en vision til en anden karakter. Du kan sende billeder og lyde af dig selv, eller en dødelig, som du kender personligt.  
Du bestemmer selv, hvad der skal ske i visionen, men den kan kun indeholde én person.  
Alt hvad der vises og siges er op til dig.  
Scenariegruppen videregiver gerne visionen til ofret, men den skal skrives ned.  
Riter: Give, Luft, Tanke, Magi, Dæmon

### **Give Vision Niv. II :**

Varighed: Rammer offeret næste gang vedkommende sover.  
Afstand: Kræver en personlig genstand fra personen, en underskrift, noget fra personen krop, berøring af personen, eller personen er påvirket af din "Magiens Mærke".  
Effekt: Med denne evne kan du sende en vision til en anden karakter. Du kan sende billeder og lyde af underlige fænomener, dig selv, folk du kender, dyr og alverdens ting, som du kan forestille dig!  
Du bestemmer selv, hvad der skal ske i visionen, og der kan ske flere ting samtidig.  
Alt hvad der vises og siges er op til dig - MEN! Du kan IKKE kopiere en guddommelig budbringer, gudesymboler o.l.  
Scenariegruppen videregiver gerne visionen til ofret, men den skal skrives ned.  
Riter: Give, Liv, Luft, Tanke, Magi, Dæmon

### **Give Vision Niv. III :**

Varighed: Rammer "ofret" næste gang vedkommende sover.  
Afstand: Kræver en personlig genstand fra personen, en underskrift, noget fra personen krop, berøring af personen, eller personen er påvirket af din "Magiens Mærke".  
Effekt: Med denne evne kan du sende en vision til en anden karakter. Du kan sende billeder og lyde af underlige fænomener, dig selv, folk du kender, dyr og alverden du kan forestille dig!  
Du bestemmer selv hvad der skal ske i visionen, og der kan ske flere ting samtidig.  
Alt hvad der vises og siges er op til dig - Du kan nu godt kopiere en guddommelig budbringer, gudesymboler o.l.  
Scenariegruppen videregiver gerne visionen til ofret, men den skal skrives ned.  
Riter: Give, liv, Luft, Tanke, Magi, Gud, Dæmon

### **Helbredende Søvn:**

Varighed: 5 minutter  
Afstand: Selv  
Effekt: Du falder i søvn, men vågner igen efter 5 minutter. Når du vågner igen, er du kureret for alle gifte og sygdomme, der må have påvirket dig. Du genvinder alle tabte LP.  
Riter: Trække, Gud, Tanke, Vand

### **Helbrede Selvet:**

Varighed: Straks  
Afstand: Selv  
Effekt: Du tager livsenergi fra naturen, og overfører den til dig selv. Du genskaber 1 LP. Denne besværgelse kræver, at du rører en plante.

Riter: Trække, Liv, Jord

### **Helende Hånd:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du fylder din håndflade med livsenergi, som du kan overføre til en såret. Du giver den berørte 1 LP tilbage.

Hvis livsenergien ikke er blevet brugt før, der er gået 10 sekunder efter besværgelsen er kastet, forsvinder den, og besværgelsen er spildt.

Riter: Trække, Liv, Vand

### **Ildkugle:**

Varighed: Straks

Afstand: Som kast med kugle

Komponent: En rød, blød bold.

Effekt: Du skaber en kugle af ild, der giver 3 i skade og vælter den den rammer. Du skal kaste bolden i det besværgelsen er udført og råbe "Ildkugle 3 i skade vælt!". Hvis ikke du kaster bolden fra dig med det samme, så tager du selv 3 i skade!

Riter: Trække, Ild, Jord, Give

### **Jordskælv:**

Varighed: Straks

Afstand: Alle der hører dig

Effekt: Jorden ryster i et voldsomt jordskælv, og alle der hører dig vælter. Du skal råbe "Jordskælv!", når du udfører besværgelsen.

Riter: Trække, Jord, Give, død

### **Klør:**

Varighed: 1 minut pr. anvendt fokus

Komponent: Tydelige klør (evt. en handske med påsatte bløde klør - disse skal være godkendt i våbentjek).

Afstand: Selv

Effekt: Ud af kasterens hænder gror der klør. Klørerne er naturlige våben og giver 1 i skade pr. slag.

For at angribe med disse, skal man bruge store armbevægelser.

Man kan lægge den mængde fokus i denne besværgelse, som man finder passende.

Klørerne gør det umuligt at lave håndtegn, indtil effekten er ophørt.

**Note:** Det er ikke almindeligt, at sansere lærer denne besværgelse, men de finder forholdsvis let at lære på Ramvalt...

Riter: Trække, Jord, Dæmon, Magi

### **Kommando:**

Varighed: 5 sekunder

Afstand: Berøring

Effekt: Du tvinger dit offer til at følge din kommando. Din kommando skal være ét ord på én stavelse som f.eks. "Kommando: Dans!", "Kommando: Gå!" eller "Kommando: Dræb!".

Riter: Trække, Tanke, Give

### **Kontrollere Udøde:**

Varighed: 20 min

Afstand: 10 meter

Effekt: Du bringer den udøde, som du peger på, under din kontrol. Båndet du skaber er kun midlertidigt. Nogle uddøde er dog sværere at kontrollere end andre...

Riter: Magi, Død, Trække, Tanke

### **Kvæle:**

Varighed: Så længe greb holdes

Afstand: 10 meter

Effekt: Du former et greb med din hånd, og retter den mod dit offer. Dit offer begynder nu at kvæles og falder på knæ. Når du har kvalt dit offer i 15 sekunder besvimer det i 5 min.

Riter: Magi, Trække, Luft

### **Livets Bær:**

Varighed: Straks

Ingrediens: Naturlige bær, vindruer, nødder eller lign.

Afstand: Personen der fodres

Effekt: Du kaster besværgelsen på bærene, og du kan nu fodre bærerne til en person, der har under 0 LP. Du kan nu bringe denne person tilbage fra dødens klør. Denne besværgelse virker på samme måde som "Livreddende Førstehjælp!"

Riter: Trække, Død, Give, Liv

### **Lyngreb:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du fylder dine hænder med en enorm mængde energi, som du kan overføre til andre ved berøring. Du giver 1 i chok-skade med de 3 næste berøringer. Bruger du ikke alle berøringer indenfor de næste 2 minutter, får du den resterende skade, som du ikke har uddelt.

Note: Du skal kunne sige "Lyngreb - 1 i chok-skade" ved hver berøring.

Riter: Trække, Luft, Ild

### **Lysglimt:**

Varighed: 30 sekunder

Komponent: Havregryn

Effekt: Du skaber et lysglimt, der er kraftigt nok til at blænde dine modstandere i 10 sekunder.

Når besværgelsen er kastet, skal den bruges indenfor 30 sekunder. Hvis den ikke bliver det, blændes kasteren i 30 sekunder.

Når besværgelsen er kastet, skal du råbe "Blindhed - 30 sekunder"

Alle der rammes af gryn blændes af lyset.

Riter: Ild, Luft, Give

### **Magiens Mærke:**

Varighed: Indtil kastet igen

Afstand: Berøring - Skal kastes med det samme

Effekt: Du placerer et usynligt mærke på en persons sjæl, som kun du kan se. Mærket er altid synligt for dig, uanset om personen skjuler sig, er usynlig eller andet, der skulle forhindre dig i at se dem.

Rent spilteknisk lader denne besværgelse dig se en person uanset om han skjuler sig eller er usynlig.

Da du kan se, hvorvidt personen er levende eller ej, kan du også gennemskue "Kujonens Redning".

"Magiens Mærke" kan ophæves med "Ophæv Magi"

**Specielt:** Denne evne lader dig kaste "Amok", "Frygt", "Give Vision I, II og III" "Overbevis", "Pacifisme", "Tankefrø" ude af syne på den, som du har mærket.

- Du kan kun have denne besværgelse aktiv på én person ad gangen.

Riter: Trække, Luft, Magi, Tanke

### **Magisk Fængsel:**

Varighed: 15 minutter

Ingrediens: Mel

Effekt: Du skaber et magisk felt rundt om en enkelt person eller objekt. Ingen kan træde igennem det. En cirkel af mel skal laves rundt om det fangede. Cirklen må have en diameter på max. 3 meter. Fængslet kan opretholdes af kasteren, hvis besværgelsen kastes igen på samme cirkel. Det koster selvfølgelig besværgelsens pris igen. Fængslet stopper ikke magi.

Fængslet kan også bruges om kasteren selv, og alle andre inden for cirklen og derigennem bruges til at beskytte imod angreb. Når "Magisk Fængsel" er brudt skal cirklen også brydes.

### **Magisk Skjold:**

Varighed: Så længe armene er krydset

Afstand: Selv

Effekt: Denne besværgelse gør kasteren immun overfor al berøring og kan således ikke blive udsat for berørings magi eller vold. Kasteren skal krydse sine arme over brystet for at have effekt, og brydes denne stilling, så ophører effekten øjeblikkeligt.

**Note:** Effekten kan fjernes med "Ophæv Magi".

Riter: Magi, Luft, Gud

### **Magisk Styrke:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring eller Selv

Effekt: Du forøger din egen styrke, eller en persons, som du rører, styrke med det antal fokus, som du vælger at bruge på denne besværgelse.

Denne besværgelse kan forøge et væsens styrke ud over dets maksimale styrke.

Denne besværgelse kan kastes med det antal fokus, du finder passende.

Riter: Dæmon, Jord, Give

### **Massefrygt:**

Varighed: 1 minut eller til kasteren er ude af syne



Effekt: Alle, der ser på dig, oplever dig nu, som deres værste mareridt, og de mister nu besindelsen og flygter i frygt. De påvirkede flygter indtil effekten udløber, eller til kasteren er ude af syne. Når du kaster denne besværgelse skal du råbe "Massefrygt - 1 minut!".

Riter: Gud, Tanke, Dæmon, Give

### **Massesmerte:**

Varighed: 30 sekunder

Komponent: Rasp

Effekt: Alle der rammes af rasp føler en voldsom smerte, og de ramte falder om i smertefulde kramper. Efter du har udtalt besværgelsen, skal du råbe "Smerte - 30 sekunder".

Riter: Dæmon, Ild, Luft, Give

### **Naturens Udvikling Niv. I:**

Varighed: 4 timer

Afstand: Dig selv

Effekt: Du laver et mægtigt ritual, hvor du trækker på naturens kræfter, din krop gennemgår forvandling, din hud bliver mere brunlig, din stemme grovere og din styrke stiger med 2. Du er påvirket af "Barkhud" under hele varigheden.

Du SKAL opfylde sminkekravet for at kunne bruge denne evne.

Denne magi kan ikke ophæves ved "Ophæve Magi" eller "Stjæle Magi", medmindre det udføres i en rituel form.

Riter: Trække, Jord, Liv, Magi

### **Naturens Udvikling Niv. II:**

Varighed: 4 timer

Afstand: Dig selv

Effekt: Du laver et mægtigt ritual, hvor du trækker på naturens kræfter, din krop gennemgår forvandling, din hud bliver mere brunlig, med sorte rende anmærkninger i huden, din stemme bliver grovere, du får grønne stænk i håret, og din styrke stiger med 4, og du får + 2 LP. Og du er påvirket af "Barkhud" under hele varigheden.

Du SKAL opfylde sminkekravet for at kunne bruge denne evne.

Denne magi kan ikke ophæves ved "Ophæve Magi" eller "Stjæle Magi", medmindre det udføres i rituel form.

Riter: Trække, Jord, Vand, Liv, Magi

### **Naturens Udvikling Niv. III:**

Varighed: 4 timer

Afstand: Dig selv

Effekt: Du laver et mægtigt ritual, hvor du trækker på naturens kræfter, din krop gennemgår forvandling, din hud bliver mere grålig, din stemme grovere, du får hvide stænk i håret, og din styrke stiger med 6, og du får + 3 LP. Og du er påvirket af "Stenhud" under hele varigheden.

Du kan aktivere "Klør" gratis 2 gange i løbet af varigheden af "Naturens Udvikling Niv. 3".

Du kan bruge "Magisk Styrke" gratis én gang, til at få midlertidigt +5 i styrke, under varigheden af "Naturens Udvikling Niv. III".

Du SKAL opfylde sminkekravet for at kunne bruge denne evne.

Du kan IKKE kaste anden end ovennævnte magi, imens denne besværgelse er aktiv.

Denne magi kan ikke ophæves ved "Ophæve Magi" eller "Stjæle Magi", medmindre det udføres i en rituel form.

Riter: Trække, Jord, Vand, Luft, Liv, Magi

### **Naturens Udvikling Niv. IV:**

Varighed: 4 timer

Afstand: Dig selv

Effekt: Du laver et mægtigt ritual, hvor du trækker på naturens kræfter, din krop gennemgår forvandling, din hud bliver mere grålig, din stemme grovere, du får hvide stænk i håret og din styrke stiger med 8, og du får + 4 LP. Og du er påvirket af "Stenhud" under hele varigheden.

Du kan aktivere og fjerne dine "Klør" gratis under varigheden

Du kan bruge "Magisk Styrke" gratis 1 gang, til at få midlertidigt +7 i styrke, under varigheden af "Naturens Udvikling Niv. IV".

Du får primitiv træk, behåret ansigt, skarpe ulveagtige tænder, evt. kontaktlinser, snude og andre proteser - Og sølv svider desuden ubehageligt, når du rører det!

Du SKAL opfylde sminkekravet for at kunne bruge denne evne.

Du kan IKKE kaste andet end ovennævnte magi, imens denne besværgelse er aktiv.

Denne magi kan ikke ophæves ved "Ophæve Magi" eller "Stjæle Magi", medmindre det udføres i en rituel form.

Riter: Trække, Jord, vand, luft, ild, Liv, Magi

### **Opdage Gift:**

Varighed: Straks

Afstand: 5 meter

Effekt: Du kan opdage gifte i blodårer. Du kan med denne besværgelse se på en person, om personen er påvirket af en gift. Du kan også se om noget (f.eks. dine drikkevarer) er påvirket af gift.

Forskellige gifte ser forskellige ud, når besværgelsen bruges, og du kan derfor genkende gifte, hvis du har set dem med besværgelsen, og efterfølgende har fundet ud af, hvilken det drejer sig om.

Riter: Tanke, Dæmon, Vand

### **Opdage Magi:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv

Effekt: Du kan se magi. Du kan med denne besværgelse se, om en person eller en genstand er påvirket af magi. Ved længere undersøgelse kan du finde ud af yderlige information om genstanden eller personen. Denne besværgelse kan kastes rituel form.

Riter: Tanke, Magi

### **Ophæve Magi:**

Varighed: Straks

Afstand: 10 meter

Effekt: Du ophæver en udvalgt besværgelse. Denne besværgelse ophæver de fleste magiske effekter. Besværgelsen kan bruges i rituel form til større projekter.

Riter: Vand, Magi

### **Ordre:**

Varighed: 3 minutter

Afstand: 10 meter

Effekt: Med denne besværgelse kan du tvinge en person til at følge en enkelt ordre, som du udsteder. Du peger på personen og udtaler en ordre, der ikke må være længere end 10 ord. Der må kun gives én enkelt, klar ordre i sætningen. Ord som "og", "eller", "desuden" & "måske" ikke kan

indgå i din ordre! Det skal være klart, at der er tale om en ordre, hvorfor sætningen altid skal starte med *“Jeg byder dig”, “Jeg befaler dig”* eller *“Jeg beordrer dig”*. Man skal sige hvor lang tid effekten virker.

Både starten på sætningen og effektens varighed tæller med i de 10 ord.

**Eksempel:** *“Jeg byder dig - dans med Prins Henrik - 3 minutter”, “Jeg beordrer dig - overgiv dig - 3 minutter”, “Jeg befaler dig - dræb krofatter - 3 minutter” eller lignende.*

Du kan ikke tvinge en person til at påføre skade på sig selv, derfor virker ordrer som *“Dræb dig selv”* ikke. Du kan ligeledes ikke tvinge en person til at gøre skade på sit eget barn.

Når effekten ophører kan personen, som du har kastet besværgelsen på, huske alt, hvad der er sket.

Riter: Træk, Tanke, Give, Magi, Tanke

### **Overbevise:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Du planter en tanke i offerets sind, hvilket forekommer helt naturligt for personen i de næste 10 minutter.

Tanken skal overholde følgende krav:

1. Tanken skal kunne formuleres i én enkelt sætning
2. Der kan kun plantes 1 tanke ad gangen - Du kan altså ikke tvinge en enkelt person til at tro, at du både er det oplagte valg til posten som Ramvalts leder, OG at du er en ret flink fyr på samme tid.
3. Du kan ikke plante direkte selvmorderiske idéer i folk sind - Du kan for eksempel ikke bilde dem ind, at de kan trække vejret under vand, eller at magikontrollanten nok ikke har noget imod, at man udøver nekromanti.

Riter: Give, Tanke

### **Overføre Livskraft:**

Varighed: Straks

Type: Ritual - 5 min.

Afstand: Ritual-området.

Effekt: Ritual med op til fem deltagere - frivillige eller ej. Nekromantikerens kan frit fordele LP mellem personerne involveret i ritualen. For at påvirke ufrivillige deltagere, skal de ikke kunne flygte fra ritualen. Ritualen kan potentielt bruges til at slå ihjel.

**Specielt:** Hvis nekromantikerens har evnen *“Livreddende Førstehjælp”* og nogle af deltagerne er døde inden for 5 min. så kan nekromantikerens genoplive alle døde deltager, såfremt nekromantikerens fordele de døde nok LP. For at genoplive en person skal personen minimum have 0 LP, når ritualen afsluttes. Efter 5 min. vil personen vågne på 1 LP og have ondt over alt.

### **Pacifisme:**

Varighed: 5 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Din modstander mister alt lyst til at kæmpe og udføre voldelige handlinger. Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis offeret selv bliver angrebet.

Når du har kastet besværgelsen, skal du råbe *“Pacifisme - 5 minutter”*, så din modstander ved hvilken effekt han påvirkes af.

Riter: Gud, Vand, Give

### **Pacifismegreb:**

Varighed: Så længe personen berøres, maks. 5 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Din modstander mister alt lyst til at kæmpe og udføre voldelige handlinger. Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis offeret selv bliver angrebet.

Når du har kastet besværgelsen, skal du råbe "Pacifisme", så din modstander ved hvilken effekt han påvirkes af.

Riter: Vand, Tanke

### **Paralyse:**

Varighed: Se niv.

Afstand: 10 meter

Effekt: Personen du peger på lammes og mister al bevægelighed i hele sin krop. Vedkommende kan stadig se og høre, hvad der sker omkring ham. Effekten ophører, hvis den påvirkede tager skade.

**Niv. I:** Når du har sagt din rite, skal du råbe "Paralyse!" og du skal simulere et greb, der er rettet imod dit offer. Så længe dette greb holdes, er ofret paralyseret. Tager ofret skade, brydes besværgelsen stadig.

**Niv. II:** (Kræver "Paralyse Niv. I). Du peger på dit offer. Ofret er nu paralyseret i 1 minut.

Når du har sagt din rite, skal du råbe "Paralyse - 1 minut", så dit offer ved hvilken effekt der er tale om.

Riter: Tanke, Gud, Jord, Give

### **Paralysegreb:**

Varighed: Indtil grebet slippes

Afstand: Berøring

Effekt: Personen du griber fat i lammes og mister al bevægeligheden i hele sin krop. Vedkommende kan stadig høre og se, hvad der sker omkring ham. Effekten ophører det øjeblik du slipper offeret, eller hvis den påvirkede tager skade.

Riter: Tanke, Gud, Jord

### **Rejse med Træerne:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv, 20 meter

Effekt: Du går i ét med et træ og rejser gennem et underjordisk net af rødder til et andet, der står indenfor en radius af 20 meter, som du træder ud af.

Dette kræver, at du på den ene eller anden måde rører et træ.

Denne besværgelse kan kastes uden brug af håndtegn, men kræver så at besværgelsens fokusord udtales 3 gange. Du kan ikke gemme dig i et træ, og du skal bevæge dig til et andet i det øjeblik besværgelsen er kastet.

Riter: Liv, Trække, Jord

### **Rense Føde:**

Varighed: Straks:

Afstand: Berøring

Effekt: Du kan rense urenheder og gifte fra din drik eller mad. Denne besværgelse virker kun, hvis der er blevet hældt en gift i din føde, som f.eks. et glas vin eller et brød. Besværgelsen har ingen effekt, hvis man kaster den på rene miksturer og formularer, der ikke er blandet op i noget spiseligt eller drikkeligt. Virker heller ikke på blomster og bær, som er giftige fra naturens hånd.

Riter: Trække, Dæmon, Vand, Give, Jord, Liv

### **Rigor Mortis:**

Varighed: 2 minutter

Afstand: 10 meter

Effekt: Du bringer en udøds muskler og led tilbage til deres naturlige stadie i en kort periode. Dette gør, at den udøde ikke kan bevæge sig og står fuldstændigt stille.

Når du kaster besværgelsen, skal du pege på den udøde.

Du skal råbe "Udøde Paralyse - 2 minutter", når du har kastet besværgelsen, så den udøde er klar over, at den nu er paralyseret.

Nogle meget magtfulde udøde kan være immune overfor denne evne.

Riter: Liv, Død, Jord

### **Rustgreb:**

Varighed: Permanent / Til udbedret

Afstand: Berøring

Effekt: Den næste metalgenstand du rører, ruster så voldsomt, at den går i stykker.

Den ødelagte metalgenstand kan repareres af en smed. Dette gælder dog ikke meget små genstande som nøgler o.l.

Bruges besværgelsen ikke indenfor de første 5 minutter, går den tabt.

Når du bruger besværgelsen, skal du råbe "Destruere!", så personen er klar over, at du har ødelagt hvad du har rørt.

Riter: Trække, Vand, Give, Jord

### **Rødder:**

Varighed: 2 min

Afstand: 10 meter

Effekt: Rødder skyder op af jorden og griber fat i ofrets ben. Den fangede kan ikke bevæge sine fødder, men er ellers ikke påvirket.

Efter du har kastet besværgelsen, skal du råbe "Rødder - 2 minutter".

Riter: Trække, Jord, Give

### **Rådspørge natur**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring af plante

Effekt: Med denne besværgelse kan du lægge din hånd på et træ eller en plante og føle naturen omkring dig. Du kan mærke, hvilken tilstand naturen er i; fjendtlig, venlig, hjælpsom, døende, rask osv. Naturen taler ikke, for den har ingen stemme, men naturen har en klar tilstand, som du lærer at kende! - Gå til Scenariegruppen, inden du bruger denne evne

Riter: Trække, Jord, Give, tanke

### **Sandsyn:**

Varighed: 3 timer

Afstand: Selv

Effekt: Du ser alt som det virkeligt er. Intet skjuler sig fra dit åsyn.

Du kan se igennem evnen "skjule" samt usynligheds effekter. "Opdage Magi" kan kastes gratis imens denne besværgelse er aktiv. Du kan også se omvandrede sjæle.

Du kan én gang, imens denne effekt er aktiv, kaste "Tankelæsning" gratis.

Riter: Trække, Ild, Vand, Jord, Luft, Liv, Død, Dæmon, Gud, Tanke, Magi, Trække

### **Sanse Ondskab:**

Varighed: Straks

Afstand: 3 meter

Effekt: Denne besværgelse kan bruges på én person eller over et område. Besværgelsen lader magikeren føle, om ondsindet tanker eller kræfter kredser om en person eller et område. Du kan rent spilteknisk spørge den pågældende person, om han føler intens had, eller gemmer på noget mørkt og ondt, som han skal svare på "Ja" eller "Nej" på (men du kan ikke spørge, hvad det er. Dette er snyd.). Du kan også fornemme, om personen har gjort andre fortræd inden for et døgn (men ikke hvordan).

Spørgsmålet kræver intet andet end et "Ja/Nej" svar, og det er du forpligtet til at sige.

Effekten er noget man sanser, og man spørger derfor ikke personen in-game.

Bruger du den over et område, så skal du kontakte en spilmester for at få effekt.

Riter: Trække, Dæmon, Tanke

### **Sanse Usynlighed:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv

Effekt: Med denne besværgelse bliver du øjeblikkeligt klar over, om der er én eller flere usynlige væsener (magisk eller i skjul) i en radius af 10 meter omkring dig. Du kan fornemme, om de er foran dig eller bag dig. Men du kan ikke se dem. Besværgelsen giver dig indsigt i et øjeblik, og du skal kaste den igen, hvis du senere vil tjekke efter.

Riter: Luft, Magi, Vand

### **Se Usynlighed:**

Varighed: 5 min.

Afstand: Selv

Effekt: Du kan nu se alle væsener eller personer, der er usynlige (magisk eller blot i skjul).

Riter: Trække, Magi, Give, Jord

### **Skadegreb**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du kan med de næste 3 berøringer give 1 i skade. Efter besværgelsen er kastet, skal berøringerne finde sted indenfor de næste 5 minutter. Gør de ikke det, tager du i stedet 1 i skade pr.

ubrugt berøring. - Du kan ikke bruge denne evne på planter

Note: Du skal kunne sige "Skadegreb - 1 i skade" ved hver berøring.

Riter: Trække, Dæmon, Magi

### **Skabe Zombie:**

Varighed: Indtil destrueret

Afstand: Berøring

Komponent: Sminke til zombien.

Effekt: Nekromantikerens tvinger et lig til at rejse sig og adlyde nekromantikerens.

Den døde tjener nekromantikerens, men forstår ikke kommandoer, der er længere end en enkelt stavelse, der kan være fulgt efter af en gestus.

Personer med denne besværgelse kender selv til væsenets evner og dets styrker og svagheder.

**Note:** En zombie skal sminkes, så det ligner en død, der går.

Riter: Død, Trække, Magi, Give, Liv, Død

### **Smerte:**

Varighed: 30 sekunder

Afstand: 10 meter

Effekt: Personen du peger på falder om, og vrider sig i smertefulde krampetrækninger.

**Niv. I:** Du skal simulere et greb, der er rettet imod dit offer. Så længe dette holdes, er ofret påvirket af smerte-effekten.

**Niv. II:** (Kræver "Smerte Niv. I). Du peger på dit offer. Ofret er nu udsat for smerte-effekten i 30 sekunder. Du skal råbe "Smerte - 30 sekunder".

Riter: Trække, Dæmon, Ild, Give

### **Smertegreb:**

Varighed: Så længe offer fastholdes

Afstand: Berøring

Effekt: Du tvinger dit offer ind i et smertefuldt krampeanfald. Smerten er så voldsom, at dit offer ikke kan foretage sig andet end at vride sig i smertefulde krampeanfald og skrig, så længe du holder ved offeret. Når besværgelsen er udtalt, og du tager fat i dit offer, skal du råbe "Smerte!"

Riter: Trække, Dæmon, Ild

### **Sov:**

Varighed: 5 min

Afstand: Berøring

Effekt:

**Niv. I:** Personen du rører ved falder i en dyb søvn. Den sovende person kan vækkes, hvis de tager skade, eller de ruskes. - MEN du falder også selv i dyb søvn. Du skal udtale effekten "Sov - 5 min." til dit offer.

**Niv. II:** Du kan du kaste "Sov" uden selv at falde i søvn. Du skal udtale effekten "Sov 5 min." til dit offer.

Riter: Gud, Tanke, Give

### **Standse Lidelse:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring eller Selv

Effekt: Du stopper alle gifte og sygdommes effekt så længe denne effekt er aktiv. Når effekten ophører fortsætter eventuelle gifte og sygdomme hvor de slap, og de er altså på samme stadie, som før besværgelsen blev kastet.

### **Stenhud:**

Varighed: 10 min.

Afstand: Selv

Effekt: Din hud bliver hård som sten, hvilket konverterer al ikke-magisk skade du modtager til chok-skade. Alt, der før gav chok-skade, er du nu immun overfor.

Riter: Trække, Liv, Give, Jord

### **Stenstøtte:**

Varighed: 10 min. (Eller indtil du flytter dig!)

Afstand: Selv

Effekt: Din hud bliver hård, som den tykkeste klippe. Du stiller dig solidt på jorden, med begge ben plantet i jorden, og hænderne samlet foran dig, hvis du har en stav sætter du den i jorden foran dig og holder begge hænder på den.

Jorden fra naturen låner dig nu dens stærke klippegrund, og så længe du står fuldstændig stille uden at tale, gestikulere eller gøre andet er du komplet imod overfor ALT skade og ALLE vælt-effekter.

Magiske effekter (Som smerte, paralyse, sov, ophæve magi, osv) påvirker dig dog stadig!

Riter: Trække, Jord, Give, Liv

### **Stjæle Magi:**

Varighed: Den stjålne effekt varer 10 min.

Afstand: Berøring, Selv

Effekt: Du kan stjæle én magisk effekt fra den næste du rører. Denne besværgelse kan bruges på både negative og positive effekter, men du kan ikke trække magi fra magiske objekter. Du kan ikke fortryde besværgelsen, så du skal tage en magisk effekt, hvis der er nogen, på dit offer.

Du skal sige "Ophæv Magi" til den, som du rører.

**Eksempel:** *Sanseren ser en usynlig mentalist luske rundt på vejen. Sanseren kaster "Stjæle Magi" og rører ved mentalisten og siger "Ophæv Magi". Mentalisten bliver nu synlig på samme tid, som sanseren bliver usynlig.*

**Specielt:** Denne besværgelse kan ophæve "Fjerne Magi" fra andre, men sanseren er nu SELV påvirket af "Fjerne Magi" ved fuld varighed (6 timer).

Riter: Trække, Magi

### **Storm:**

Varighed: Straks



Afstand: Alle ramt af havregryn

Komponent: Havregryn

Effekt: Du kaster maks. én håndfuld havregryn, alle der bliver ramt vælter - Du råber "Storm - VÆLT!"

Riter: Trække, Luft, Give, Jord

### **Stumhed:**

Varighed: 5 min

Afstand: 10 meter

Effekt: Personen du peger på mister evnen til at tale. Dette forhindrer også magikere og præster i at anvende deres magi. Du skal sige "Stumhed - 5 min." til dit offer.

Riter: Trække, Luft, Gud

### **Tale med Døde:**

Varighed: 10 min

Afstand: Selv

Effekt: Du kan tale med døde lig og sjæle, som var de stadig i live. Denne besværgelse lader dig dog kun kommunikere verbalt med dem og lader dig altså ikke se eller føle dem.

Riter: Luft, Død, Give, Tanke

### **Tankefrø:**

Varighed: Til udløst og yderligere 5 minutter.

Afstand: Berøring

Ingrediens: Et frø eller et agern.

Effekt: Du planter en "tvangstanke" i ofret. Denne tvangstanke tvinger ofret til at udføre en forudbestemt handling næste gang en specifik hændelse finder sted.

Det skal udspecificeres af kasteren, hvad der skal ske, og hvornår det skal ske.

Ofret vil ikke være klar over, at der er blevet kastet en besværgelse på ham/hende og vil føle, at handlingen er det mest naturlige i verden. Man vil derfor ikke studse over særheden i ens handling, med mindre den bliver udpeget for én.

Handlingen må ikke være åbenlyst selvmorderisk, da ofrets vilje til at leve ellers vil overtage.

Riter: Give, Magi, Tanke, Liv, Jord

### **Tankelæsning:**

Varighed: Til alle spørgsmål er besvaret

Afstand: Berøring

Effekt: Denne besværgelse giver dig adgang til en persons tanker. Du kaster besværgelsen og berører personen, hvorefter du kan stille et antal spørgsmål, der er dikteret af hvilket niveau du kaster besværgelsen på. Alle spørgsmål der stilles skal besvares sandfærdigt.

Personen, der er blevet påvirket af besværgelsen, ved intet om, hvad der er hændt efterfølgende, men indser, hvad der er blevet "læst" efter 5 minutter.

Besværgelsen skal anvendes indenfor 5 min efter den er blevet kastet.

For de forskellige niveauer gælder det:

- I. 1 spørgsmål
- II. 3 Spørgsmål

### III. 5 Spørgsmål

Riter: Magi, Trække, Tanke

#### **Ude af Sind:**

Varighed: 20 minutter

Afstand: Selv

Effekt: Du svøber dig selv i en kappe af magi, som stopper folk i at bemærke dig. Alle der rører dig, når besværgelsen kastes bringes under samme effekt lige så længe de rører ved dig, og du stadig er påvirket af besværgelsen.

Du og de, som rører dig, er rent spilteknisk usynlige.

Besværgelsen ophører, hvis du eller nogle af de andre påvirkede samler noget op, kaster en besværgelse eller angriber en person.

Kasteren kan tale uden at bryde besværgelsen.

Se de generelle regler for hvordan man korrekt viser, at man er usynlig.

Riter: Luft, Magi, Gud, Tanke, Give

#### **Ude af Øje:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Selv

Effekt: Du svøber dig selv i en kappe af magi, som stopper folk i at bemærke dig. Det gør dig rent spilteknisk usynlig.

Besværgelsen ophører, hvis du samler noget op, kaster en besværgelse, taler eller angriber en person.

Se de generelle regler for hvordan man korrekt viser, at man er usynlig.

Riter: Luft, Magi, Tanke

#### **Universalnøgle:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Komponent: En nøgle

Effekt: Du forvandler din nøgle, så den passer til lige den lås, du står og skal låse op.

Nøglen virker nu til den pågældende lås i 5 sekunder, hvorefter den vender tilbage til sin oprindelige form.

Jo mere kompleks låsen er, jo mere viljestyrke og koncentration kræver det at få nøglen til at passe.

Rent spilteknisk betyder dette, at du skal bruge 1 yderligere fokus for hvert niveau låsen er over niv.

1. "Universalnøgle" kan ikke benyttes til at opnå låse, der er immune overfor magi.

Riter: Magi, Tanke, Jord, Give, Luft

#### **Vindstød:**

Varighed: Straks

Afstand: 10 meter

Effekt: Du sender et kraftigt vindstød ud af din fingerspids, der vælter modstanderen du peger på.

Når du er færdig med at kaste din besværgelse, skal du råbe "Vindstød - Vælt", så din modstander ved hvad der sker.

Riter: Trække, Luft, Give

### **Ærefrygt:**

Varighed: Til armene sænkes eller efter 10 min.

Afstand: Synlighed

Effekt: Alle, der ser kasteren, bliver overvældet af en så dyb respekt og ærefrygt, at de ikke kan gøre andet end at sænke blikket for øjenkontakt med kasteren, tie stille og knæle. Kasteren skal holde sine arme strakte ud til siderne og sige "Ærefrygt" til alle, som kasteren passerer.

Riter: Give, Tanke, Gud, Luft.



















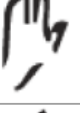





### **Øje for Øje:**

Varighed: 1 time

Afstand: Selv

Effekt: Alt magi du bliver påført af andre, imens denne effekt er aktiv, påvirker ligeledes den anden kaster. Når du rammes af en effekt (positiv eller negativ!), skal du sige "Øje for Øje". Dette virker på både besværgelser, formularer (der ikke drikkes eller spises), mirakler og alle andre kilder for magiske effekter, som har en kaster.

Riter: Trække, Magi, Gud, Tanke, Dæmon, Magi, Luft

Illustration	Bevægelse	Navn	Fokus ord	Beskrivelse
		Ild	Pyros	Hånden holdes i en skål og armen holdes udstrakt i navlehøjde. Hånden føres i en glidende "zigzag" bevægelse op mod ansigtet
		Vand	Aqua	Hånden foldes til et O og armen holdes strakt ud fra kroppen. Hånden føres i en lige bevægelse nedad.
		Jord	Humus	Hånden knyttes til en næve og armen holdes strakt ud fra kroppen. Hånden trækkes tilbage, som ved et omvendt slag.
		Luft	Arius	Fingrene spredes og hånden føres rundt i en cirkulær bevægelse foran kroppen.
		Liv	Vita	<b>Højre</b> hånd holdes som hvis du vil stoppe en anden person. Hånden føres i en skrå bevægelse væk fra kroppen
		Død	Morbis	Begge hænder køres rundt i en halvcirkel foran kroppen.
		Trække	Trans	Hånden formes som en skål og holdes ud for brystkassen. Hånden føres nedad i en glidende bevægelse.
		Give	Presentis	Hånden formes som en skål og holdes ud for navlen. Hånden føres opad i en glidende bevægelse.
		Dæmon	Deamon	Fingrene holdes i den klassiske "hil-satan" stilling og føres en gang op mod ansigtet og derefter ned mod navlen
		Gud	Deo	<b>Venstre</b> hånd holdes som hvis du vil stoppe en person. Hånden føres i en buet bevægelse væk fra kroppen.
		Tanke	Mentalis	<b>Venstre</b> hånd holdes i den klassiske "telefon" stilling. Hånden føres i en jævn bevægelse ind mod kroppen og derefter
		Magi	Magus	Ringfinger og langefingeren på <b>venstre</b> hånd rettes ud og resten knyttes. Hånden føres fra venstre skulder ned mod højre hofte, så imod venstre hofte og <u>derefter</u> op mod højre skulder.