



HELLIG MAGI HÆFTET

Dette er hæftet som alle Hellig magi kastere skal bruge.
I starten af hæftet er der en kort introduktion med oversigt og regler om
hvordan magien virker i dette regelsystem.

Indholdsfortegnelse:

Magi regler

Magi generelt.

Nogle af spillerne vil kunne kaste magi. Der findes to slags magi. Det er mystisk magi og hellig magi. Mystisk magi er det, som magikere, troldmænd og skjalde kan kaste, denne magi er form for magi som man enten studere til eller har evnen fra fødsel til at kunne bruge. Hellig magi er det, som druider, præster, paladiner og rangere bruger, denne form for magi får man tildelt af guderne.

Ud over at kunne kaste magi via de evner din rolle giver dig, vil der også være mulighed for andre spillere at bruge magi på visse måder. Dette kan bruges igennem nogle magiske formularer, som er et stykke papir med en nedskrevet magi på, det kan også være en magisk genstand som kan udløse en magi hvis den aktiveres.

Spilteknisk om magi.

Når du kaster magi, skal du sørge for, at du gør det ordentligt ingame såvel som spilteknisk. Spilteknisk skal du, når du kaster en magi, lave fagter med armene ifølge den beskrivelse, der står ved magien. Du skal også sige remsen højt og have de rigtige materialer, hvis magien kræver det. Hvis du vil lave lidt om på remserne må du gerne det så længe at det lyder godt og alt det vigtige er med i remsen, så som de ting som skal forstås af andre for at magien har effekt.

Magi tal.

Hver gang du kaster en magi som kan modstås af viljestyrke skal du sige dit "magi tal" når du siger dit magi tal og efterfølger med magiens remse, så kan dem som har lig med eller mere i viljestyrke end dit magi tal ignorere din magi. Måden man regner sit magi tal ud på er, som følger.

Druider, Kleriker, paladiner og Rangere.

Regner det ud efter følgende formel.

Visdom + Magiens level + evner/klasse egenskaber der giver plusser til magi tal.

Troldmænd.

Regner det ud efter følgende formel.

Intelligens + Magiens level + evner/klasse egenskaber der giver plusser til magi tal.

Magikere og Skjalde.

Regner det ud efter følgende formel.

Fysik + Magiens level + evner/klasse egenskaber der giver plusser til magi tal.

Påkalde Familiar

Troldmænd og magikere kan påkalde en familiar fra deres første level af. Dette går i alt sin simpelthed ud på at man skal vælge sig et lille dyr med intelligens 1 som man så deler sind med. Familiaren får 5 i intelligens og du kan nu kommunikere med den telepatiske hvis den er inden for en meter af dig. Ud over det vil den også give dig en eller anden form for bonus så længe du er inden for en meter af den, alt afhængig af hvilken

type dyr du har valgt. Hvis du vælger at få dig en familiar sker dette offgame og du har bare en med dig frem over. Dog skal du have fat i eller lave dette dyr som en rekvisit til liverollespillet, så hvis du f.eks. Vælger en tudse som familiar så skal du f.eks. have en plastik tudse med eller en anden slags "ikke rigtig tudse". Alle Familiare skal godkendes ved karaktertjek lige efter betaling og tjek in før den må tages med og bruges i liverollespillet. Her kommer en liste over de mest almindelige familiar dyr og deres bonusser.

Offgame magi

Nogen magier i den verden der bliver spillet kan bare ikke lade sig gøre at lave ingame. Derfor er der nogen magier som er offgame magier. Disse magier kan man blive nød til at gå offgame for at kaste og bruge,

Dyr	Bonus
Firben	+ 2 til færdigheden helbrede
Flagermus	+ 2 til færdigheden Historie viden
Høg	+ 1 til færdigheden opmærksomhed om dagen.
Kat	+ 1 til færdigheden fingerfærdighed.
Ravn	+ 2 til færdigheden geografi viden.
Rotte	+ 2 til færdigheden natur viden
Slange	+ 2 til færdigheden religion viden.
Tudse	+ 2 KP.
Ugle	+ 1 til færdigheden opmærksomhed om natten.
Væsel	+ 2 til færdigheden mystisk viden.

Ingame magi

Det kræver meget af en spiller at kaste magi ingame, det kræver forberedelse og uden ad lære, og det kræver at man forbereder sine magier offgame, ved at lave rekvisitter til dem, da de kan kræve mange forskellige ting. F.eks. kan man ikke kaste en ildkugle med mindre man har lavet en skum ildkugle hjemmefra. Så læs de magier du har valgt ud igennem og få lavet de ting du skal bruge. Nogle af materialerne vil kunne købes ingame.

Materialer

Når man bruger materialer konsumere magien dem. Så materialer kan ikke genbruges.

Level

Når der refereres til hvor højt level du er i en magi, vil det altid være dit magikaster level der bliver refereret til af enten hellig eller mystisk magi kaster. F.eks. Hvis du er level 4 kriger og 2 magiker og kaster en magi hvor den var X minutter hvor X er lig med dit level, så er det kun dine magiker levels der tæller, så det er 2 minutter.

Level 0 Hellige magier

Give små sår

Fagter: Læg hånden på en person.

Remse: Magi, 1 i skade.

Effekt: Du giver en i skade. Husk at sig en 1skade.

Helbrede små sår

Fagter: Læg hånden over såret

Remse: Magi, Du får 1 KP tilbage.

Effekt: du helbreder et KP

Lys

Remse: Magi, Lad mit indre lys skinne igennem denne ting.

Materiale: En ting der kan lyse, en lommelygte kan gå. Det er federe, hvis du har lavet en ting som kan lyse.

Effekt: Du kan fa en ting eller din hånd til at lyse. Brug en lommelygte hvis du ikke har andet. Den lyser, indtil du slukker den, og så skal magien kastes igen.

Læse magi

Fagter: Kør to fingre forbi dine øjne.

Remse: Magi, Lad mine øjne læse det, som magien tillader mig.

Effekt: Du kan læse magisk tekst som er magisk skrevet. På en magisk tekst vil der i starten stå fremhævet, at den er magisk.

Du kan også læse en magisk skriftrulle så du ved hvad den gør uden du kaster magien.

Du kan læse og forstå en andens magibog.

Mindre liveskraft

Fagter: Ret hænderne mod ham/hende og knyt dem. Pres dem mod offerets bryst kasse.

Remse: Magi, "Gudenavn" skyller igennem dig. Du er mere end du er. +1 KP i en 1 time.

Effekt: Offeret får 1 ekstra KP i en 1 time. Magien kan ikke kastes flere gange på den samme person for større effekt.

Opdage gift

Fagter: Hold hånden over genstanden og luk øjnene.

Remse: Magi, "Gudenavn" er stærk. Lad mig vide, om der er gift til stede her.

Effekt: Hvis den genstand eller person, du holder hånden over, er påvirket af gift, skal ejeren eller personen fortælle dig det. Ejeren skal vide, om den gift påvirket offgame. Hans karakter ingame ved det nødvendigvis ikke.

Mystisk Mærke

Fagter: Tegn tegnet.

Remse: Magi, lad min magi sætte mit aftryk.

Effekt: Du kan sætte dit magiske aftryk på en hvilken som helst genstand, dog max 6 tegn hvis det er et ord. Den kan enten være synlig eller usynlig, hvis usynlig skal der skrives at den er usynlig så det er tydeligt at se. Hvis der bliver kastet opdage magi på det vil tegnet lyse, og det kan læses med læse magi magien hvis der står skrevet noget.

Opdage magi

Fagter: Hold hånden over genstanden og luk øjnene.

Remse: Magi, Magien er stærk. Lad mig vide, om magi er til stede her.

Effekt: Hvis den genstand, du holder hånden over, er magisk, skal ejeren fortælle dig det. Ejeren skal vide, om den er magisk offgame. Hans karakter ingame ved det nødvendigvis ikke.

Opløse udød

Fagter: hold hænderne op foran dig så det ser ud som om en energi ville komme ud af dem og ramme den du kaster magien på.

Remse: Magi, Dø udøde væsen 2 i skade.

Effekt: du kan på op til 3 meters afstand give 2 i skade til et udød væsen

Rens mad og drikke

Fagter: Hold først den ene hånd over maden eller væsken, lig så den anden hånd oven på og flet fingrene.

Remse: Magi, "Gudenavn" rens dette mad og drikke for mig.

Effekt: Du rens maden og væsken for bakterier og andet naturlige ting der kan skade den der spiser og drikker det.

Level 1 Hellige magier

Beskyttelse mod (god/ond/gud)

(kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Kryds underarmene ind mod din krop så længe magien vare.

Remse: Magi, Beskyt mig mod godhed / ondskab / denne gud

Effekt: Du skal vælge god, ond eller en bestemt gud, alle der er onde, gode eller tilbeder den bestemte gud kan ikke røre dig i X minutter hvor X er dit level.

Fjern frygt

Fagter: Læg hånden på personens ansigt.

Remse: Lad mig vide hvis nogen ikke inviterede kommer her.

Effekt: Fjerner frygt.

Frygt (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Vift hænderne op og ned foran dit ansigt, imens du skærer en grimasse.

Remse: Magi, Dit sind er svagt, og du frygter mig. Flygt i 15 sekunder.

Effekt: Får en fjende til at flygte i 15 sekunder.

Helbrede

Fagter: Hold hånden over såret.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller gennem mig og renses dette sår.

Effekt: Du giver 3 KP tilbage til en såret.

Kommander (kan modstås af viljestyrke)

Remse: Magi, i "Guds navn" (indsæt kommando ord/sætning) i 10 sekunder.

Effekt: Du får en til at gøre en af følgende ting: "kom her hen", "tab hvad du har i hænderne", "fald", "flygt", "stop"

Lav hellig vand

Fagter: Kør hånden over vandet i et åbent fad. Hæld 25 sølvmonter. Brug et minut på det.

Remse: "Guds navn" skyller gennem mig og velsigner dette vand. (Sig det igen og igen indtil der er gået et minut.)

Materiale: En liter vand og 25 sølvstykker.

Effekt: Du kan velsigne max en liter vand, så det bliver helligt. Vandet giver 5 i skade mod en udød hvis det bliver kastet på den.

Opdage udød

Fagter: Hold en hånd med jord fra grav, mod en person, (spørg ham) gå videre til næste (og spørg) forsæt sådan ind til der ikke er flere du vil spørge.

Remse: Magi, Jeg kan se de udøde, de udøde vil vise sig for mig.

Materiale: lidt jord fra en grav.

Effekt: I det øjeblik du kaster denne magi kan du gå fra person til person og spørger om de er udøde (offgame) altså lade som du kan føle at vedkommende er udød, hvis vedkommende er udød skal vedkommende svare rigtigt (offgame) du kan spørge X hvor X er dit level.

Skade

Fagter: Hold hånden på en person.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller gennem mig og giver dig 3 i skade.

Effekt: Du giver 3 KP i skade.

Skjold af tro

Fagter: Kør hånden i en stor cirkel foran dig eller en anden person.

Remse: Magi, "Guds navn" beskytter mig/dig og laver dette skjold. +2 RP .

Materiale: Et stykke papir hvor der står hellig og din guds navn på.

Effekt: Du eller personen du kaster magien på får + 2 RP. Kan ikke kastes flere gange på den samme person, magien varer i en time.

Velsigne

Fagter: Kør hånden over personens hoved og læg så hånden på hans hoved.

Remse: Magi, "Gudens navn" skyller gennem dig, Du flyder af hellighed. Du giver 1 mere i skade i X minutter.

Effekt: Personen giver en mere i skade i X minutter, hvor X er dit level.

Level 2 Hellige magier

Bjørnens fysik (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Kør hånden rundt på maven på vedkommende du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad mig få den indre bjørn frem i dig, + 2 til fysik i X minutter.

Effekt: Den du kaster denne magi på får + 2 i fysik i X minutter hvor X er lig med dit level.

Blid bevaring (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: slå et kors over vedkommendes brystkasse, placer så kobber stykkerne på øjnene og drys meget lidt salt over kroppen.

Remse: Magi, Dette væsen skal ej gå i forrådnelse i X dage

Materiale: lidt salt og et kobber stykke til hvert øje væsnet har

Effekt: Med denne magi kan bevare et væsen som er død. Væsnet går ikke i forrådnelse i X dage hvor X er lig med dit level.

Find fælde

Fagter: Tegn en firkant med fingrene foran dig.

Remse: Magi, Vis mig om der er fælder her!

Effekt: Du får plus X til din opmærksomhed i forhold til at finde fælder hvor X er halvdelen af dit level, i X minutter hvor X er dit level.

Giv

Fagter: Lav et kors på personens bryst.

Remse: Magi, "Guds navn" hjælper dig i din kamp og i dit liv. +2 KP og giver +1 skade i 10 minutter.

Effekt: Den du kaster magien på får + 2 KP og giver + 1 i skade i 10 minutter.

Hold person (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Lav en cirkel med hånden foran den du kaster magien på.

Remse: Magi, Stå stille du kan ikke røre dig i X sekunder.

Effekt: Du kan få en til stå helt stille i X sekunder hvor X er dit level gange 5.

Kattens behændighed (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Kør hånden rundt på benene på vedkommende du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad mig få den indre kat frem i dig, + 2 til fysik i X minutter.

Effekt: Den du kaster denne magi på får + 2 i behændighed i X minutter hvor X er lig med dit level.

Modstå element

Fagter: Kryds underarmene ind mod din krop så længe magien vare.

Remse: Magi, Beskyt mig mod dette element!

Effekt: Du vælger et element, Ild, Frost eller Lyn, du eller den du kaster den på, må ignorere de første 10 skade du får fra det valgte element inden for den næste time.

Rævens intelligens (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Kør fingrene rundt på tindingerne på vedkommende du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad mig få den indre ræv frem i dig, + 2 til intelligens i X minutter.

Effekt: Den du kaster denne magi på får + 2 i intelligens i X minutter hvor X er lig med dit level.

Sandhed (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Hold en hånd på panden af en person i lige så lang tid, som magien virker.

Remse: Magi, "Guds navn" fortæller mig, at du ikke taler sandt. "Guds navn" tvinger dig til at sige sandheden.

Effekt: Du kan få en til at sige sandheden i 10 sekunder pr level du er. Fjern hånden når tiden er gået.

Større Helbredelse

Fagter: Hold begge hænder over såret.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller igennem mig og renser dette sår og alle dine lidelser og smerter. Du får 5 KP tilbage.

Effekt: Du giver 5 KP tilbage til en såret.

Større skade

Fagter: Hold begge hænder på en person.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller gennem mig og giver dig 5 i skade.

Effekt: Du giver 5 i skade som du holder begge hænder på.

Tyrens styrke (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: lav tyrehorn med fingrene på hovedet af vedkommende du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad mig få den indre tyr frem i dig, + 2 til styrke i X minutter.

Effekt: Den du kaster denne magi på får + 2 i styrke i X minutter hvor X er lig med dit level.

Udskyd gift

Fagter: Hold hånden over genstanden eller personen og luk øjnene.

Remse: "Guds navn" er stærk. Lad ham udskyde din lidelse med en time.

Effekt: Hvis den genstand, du holder hånden over, er giftig, kan du udskyde giftens virkning med en time.

Uglens visdom (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Kør fingrene rundt panden på vedkommende du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad mig få den indre ugle frem i dig, + 2 til visdom i X minutter.

Effekt: Den du kaster denne magi på får + 2 i visdom i X minutter hvor X er lig med dit level.

Level 3 Hellige magier

Animere død

Fagter: Hold hænderne over liget og træk i fingrene som op liget var snoredukke.

Remse: Magi, Rejs du døde lig, jeg tager kontrol over dig styre dig som jeg vil.

Materiale: En ædelsten til en værdi af 25 guldstykker pr. 5 KP den du skal animere havde da vedkommende var levende. Og selvfølgelig et lig.

Effekt: Du kan lave lig om til udøde væsner (de skal sminkes så man kan se at de er udøde) Du kan lave det dobbelte af dit level i KP om til udøde, det vil sige at hvis du er level 10 så kan du animere en eller flere lig om til udøde der til sammen har max 20 KP.

Hvis en udød dør kan liget ikke animeres igen.

En udød har lige så mange KP som den havde da den var levende og giver altid 2 i skade plus eventuelt skade fra magiske våben som de jo stadig bære, med mindre det er taget fra dem.

Hvis man vælger at bruge denne magi, skal man vide at alle vil vide at det er meget ond magi og man vil højst sandsynlig blive jagtet af alt og alle.

Blindhed / Døvhed (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: lig din flade hånd på offerets øjne eller øre.

Remse: Magi, Lyset forsvinder. Alt bliver sort. Blindhed i 10 minutter / Lyden forsvinder. Alt bliver stille. Døvhed i 10 minutter.

Effekt: Offeret bliver blind eller døv i 10 minutter.

Cirkel af beskyttelse mod (god/ond/gud)

(kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Lav en ring af mel på jorden, max 5 meter i diameter, stil dig i midten og kryds underarmene ind mod din krop så længe magien vare.

Remse: Magi, Beskyt alt i denne cirkel mod godhed / ondskab / denne gud

Effekt: Du skal vælge god, ond eller en bestemt gud, alle der er onde, gode eller tilbeder den bestemte gud kan ikke gå ind i cirklen i X minutter hvor X er dit level gange 10.

Modstå element, større

Fagter: Kryds underarmene ind mod din krop så længe magien vare.

Remse: Magi, Beskyt mig mod dette element!

Effekt: Du vælger et element, Ild, Frost eller Lyn, du eller den du kaster den på, må ignorere de første 15 skade du får fra det valgte element inden for den næste time.

Ophæve magi, mindre

Fagter: lav en bevægelse der modsvarer den bevægelse der skulle til for at kaste den magi du vil ophæve.

Remse: Magien skal ikke være til steder her, jeg fjerner den!

Effekt: Du kan ophæve en level 3 magi eller mindre som varer længere tid end bare en hurtig effekt.

Seriøs Helbredelse

Fagter: Hold begge hænder over såret.

Remse: Magi, "Guds navn" skylder igennem mig og renser dette sår og alle dine lidelser og smerter. Du får 8 KP tilbage.

Effekt: Du giver 8 KP tilbage til en såret.

Seriøs skade

Fagter: Hold begge hænder på en person.

Remse: Magi, "Guds navn" skylder gennem mig og giver dig 8 i skade.

Effekt: Du giver 8 i skade som du holder begge hænder på.

Vind mur

Fagter: Hold begge arme ud foran dig lige som om du holder et eller andet væk med flad hånd.

Remse: Magi, Bring her en mur af vind. Så ingen afstandsvåben kan ramme os.

Materiale: en eksotisk fjer.

Effekt: Du laver en mur af vind som gør at alle skal ignorere afstandsvåben som bliver skudt eller kastet mod alle som står bag ved dig eller som stiller sig op i samme position som dig ved siden af dig. Magien varer i X sekunder hvor X er dit level gange 10.

Level 4 hellige magier

Dimensions anker

Fagter: lad som om du kaster en lasso og bevæg så hænderne ned til jorden/gulvet.

Remse: Magi, Magien holder dig her, du kan ikke flyttes magisk i X minutter.

Effekt: Du kan sørge for at en person eller et objekt ikke kan flyttes ved hjælp af magi i X minutter hvor X er lig med dit level.

Hellighed

Fagter: Lav en gudstjeneste for din gud.

Remse: Magi, (lav en gudstjeneste for din gud).

Materiale: Gave ofringer til din gud minimum 25 guldstykkers værdi.

Effekt: Du kan under gudstjeneste spørge din gud om en ting som du vil få svar på omgående (gå til gamemaster, helst inden gudstjeneste og stil spørgsmålet, lad gamemateren overvære gudstjeneste og få så svaret.) svaret et ikke altid tydeligt.

Hellig kraft

Fagter: Række begge hænder i vejret og se op

Remse: Magi, "Guds navn" Hør mig! Jeg påkalder din hellige kraft

Effekt: Du får + 3 styrke og 1 KP for hver 3 level du er. I X sekunder hvor X er dit level gange 10.

Magi immunitet

Fagter: Hold en hånd på hver side af hovedet af den du kaster magien på kør så hænderne ned langs kroppe til livet på personen.

Remse: Magi, "Guds navn" beskytter dig mod disse magier: (nævn magierne)

Effekt: Denne magi gør at man er immun overfor en specifik level 4 eller lavere magi for hver af dine 4 levels i X minutter hvor X er dit level gange 10.

Regeneration

Fagter: Kast diamant støvet ud over personen du kaster magien på, og fold så dine hænder med hans eller hendes.

Remse: Magi, "guds navn" lad min gud hjælpe dig til at gøre dig hel og rask.

Materiale: Diamant støv værdi 100guldstykker.

Effekt: Denne magi helbreder personen den bliver kastet på for alt midlertidig level nedsættelse og stat nedsættelse.

Virkelig Seriøs Helbredelse

Fagter: Hold begge hænder over såret.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller igennem mig og renser dette sår og alle dine lidelser og smerter. Du får 10 KP tilbage.

Effekt: Du giver 10 KP tilbage til en såret.

Virkelig Seriøs skade

Fagter: Hold begge hænder på en person.

Remse: Magi, "Guds navn" skyller gennem mig og giver dig 10 i skade.

Effekt: Du giver 10 i skade som du holder begge hænder på.

