

MAGI HÆFTET

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

Reglerne version 4.0
Lavet af Kristian Færge
Kristianfaerge@hotmail.com
Illustreret af Michelle Munk

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 mystiske magier

Besked

Fagter: Fold din hånd og hold den mod din mund og hvisk så beskeden ned i den.

Remse: Magi, Lad luften og vejret bære min besked til den jeg ønsker.

Effekt: Du må sende en sms til en anden person, som du kender. Start beskeden med Magi besked.

Forstyrre sind (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Tag stoffet og lav en cirkel oppe i luften over dit hoved. Peg så på den du vil påvirke med magien.

Remse: Magi, Rundt og rundt forstyrre dit sind i et sekund.

Materiale: Et stykke stærkt farvet stof.

Effekt: Ham, du kigger og peger på, skal kigge på dig i 5 sekunder, dog ikke i kamp.

Frosthånd

Fagter: Gnid dine håndflader sammen i et sekund og læg så din hånd på ham du gerne vil skade.

Remse: Magi, Kold smerte 1 i frostskade.

Effekt: Du giver 1 i skade til den du røre, eller gør en ting kold. (Spil på det)

Lys

Remse: Lad mit indre lys skinde igennem denne ting.

Materiale: Magi, 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.

Modstand (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Sving mini kappen rundt over hovedet på den du kaster magien på.

Remse: Magi, Magi kan modstå magi, + 1 til viljestyrke i 1 minut.

Materiale: en mini kappe.

Effekt: Du giver den du kaster den på +1 viljestyrke i 1 minut.

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 gift

Fagter: Hold hånden over genstanden og luk øjnene.

Remse: Magi, Magien er stærk. Lad mig vide, om 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.

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

Træthed (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Put lidt vand på din hånd og rør ved ham, du kaster magien på.

Remse: Magi, Trætheden er din fjende og din fjende sejrer. Du er træt i X antal sekunder.

Materiale: et par dråber vand eller sved .

Effekt: Du får en person til at være træt i X sekunder hvor X er dit level gange 10.

Åben

Fagter: Knyt hånden om nøglen, og kør hånden rundt om låsen. Pres så nøglen mod nøglehullet selv om den ikke passer.

Remse: Magi er stærkere end metal. Åben låsen.

Materiale: Magi, En hvilken som helst nøgle.

Effekt: Du kan åbne en simpel lås markeret med et 8-tal eller lavere.

Spøgelseslyd (kan modstås af viljestyrke) (offgame effekt)

Fagter: Cirkel din hånd foran din mund med et stykke stof

Remse: Lyden kommer ikke fra mig.

Materiale: Magi, Et stykke stof .

Effekt: Du kan lave en lyd, som en person skal tro på. Du forklarer blot lyden hurtig for vedkommende offgame, eller fortæller ham hvad stemmen siger. Magien bliver annulleret, hvis andre hører den, end den person du har sigtet på.

Syre splask

Fagter: Laver en cirkel bevægelse foran dig med syre bolden i hånden.

Remse: Magi, Syre! 1 i skade.

Effekt: Du kaster en syre bold på en som så giver 1 i skade.

Level 1 mystiske magier

Alarm

Fagter: Kryds underarmene foran dig og slå så hårdt ud til hver side.

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

Effekt: Magien gør at du bliver opmærksom på det hvis nogen kommer inden for 5 meter af det punkt du har sat og du selv er inden for 5 meter af det.

Du må anbringe en rød seddel et sted hvor du bliver ved med at være inden for 5 meter af, på sedlen skal der stå:

Bag side: 99 med stort og under det med mindre skrift 5 Meter.

For side: Hvis du var inden for 5 meter af denne seddel da du opdagede den skal du med det samme henvende dig til den som har kastet magi, om det så kræver at vække dem der ligger i nærheden for at finde magikasteren. Så skal han/hun nok forklare hvad der sker.

Hvis du var længere væk end 5 meter skal du ignorere sedlen med mindre din hensigt var at komme tættere på end 5 meter.

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.

Brændende Hænder

Fagter: Hold hænderne foran dig lige som kejseren (fra Star Wars). Sørg for at ham du bruger magien på ikke er i tvivl om at du kaster magien på ham.

Remse: Magi, ild! Tænd og brand - X i ildskade.

Effekt: Du giver X i ildskade til den, du laver fagter imod. Max en meters afstand. X er lig med dit level dog max 3.

Charmere person (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Tag vedkommendes hånd som du vil kaste magien på og kør din hånd over den.

Remse: Magi, Du kender mig. Du holder af mig. Vi har altid været venner, og det bliver vi ved med at være i X minutter.

Effekt: Du charmerer en person til at være din bedste ven i X minutter, hvor X er 10 minutter gange dit level.

Forstå sprog

Fagter: Kør dine hænder i cirkler om dit hoved i 10 sekunder, mens du nuller lidt salt over dit hår.

Remse: Magi, Giv mig sprogets gave, så jeg kan forstå det uforståelige .

Materiale: salt.

Effekt: Du kan forstå alle sprog, både talt og skrevet i 10 minutter pr. level du er.

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.

Hold dør.

Remse: Magi, Døren er forseglet, dør er låst, døren kan ikke brydes op. Døren er låst i X minutter.

Effekt: Du kan låse en dør i X minutter hvor X er lig med dit level.

Hypnotiser (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Lav kæmpe bevægelser. Sådan nogle "Se mig" bevægelser og peg så på X antal fjender, som du hypnotiserer.

Remse: Magi, Mine øjne drejer, jeres sind drejer med. Stå stille og se på mig, dig, dig, dig og dig (sig dig imens du peger på de x antal fjen-der.)

Materiale: En hvilken som helst nøgle.

Effekt: Du kan få X antal fjender til at stirre på dig og stoppe med det de havde gang i. Så længe det ikke er kamp. X er lig med dit level. Hvis de bliver angrebet, bliver magien stoppet.

Identificér

Fagter: Bevæg hånden mange gange hen over genstanden. Put perlen i rødvinen, rør rundt og drik det. (uden at drikke perlen)

Remse: Magi, Fortæl mig hvad du gør. Fortæl mig, hvad din egenskab er. Lad mit sind se, hvad du kan.

Materiale: Rødvin ("Rødvinen", der kan købes på kroen, skal bruges) og en perle.

Effekt: Du må læse den seddel, der følger med den magiske genstand, så du ved, hvad den magiske genstand gør.

Magisk missil

Fagter: træk energien ud af dig selv i en lang bevægelse hvor du kaster bolden. Bliv ved til du ikke har flere bolde.

Remse: Magi, Min magi former sig til missiler, 2 i skade! (skal kun siges engang)

Effekt: Du kan lave X antal missiler hvor X er lig med dit level dog max 4.

Magisk våben

Fagter: Kør hænderne op og ned af klingens på våbenet eller den ende man vil ramme med.

Remse: Magi, Lad magien strømme i våbenet og hjælp dens bruger.

Effekt: Våbenet giver 1 ekstra i skade på de næste 3 slag. (Forklar det)

Modstå element, mindre

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

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 5 skade du får fra det valgte element inden for den næste time.

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.

SOV (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Før blomsten fra panden og ned over hagen på den person du kaster magien på..

Remse: Magi, Trætheden overgår dig. SOV i X minutter.

Materiale: Blomst.

Effekt: Du får en til at sove i X minutter, hvor X er dit level.

Slet tekst

Fagter: Kør din håndflade 10 gange hænder over det tekst du gerne vil slette.

Remse: Magi, Tekst er ingens magt, kun papirets, og nu er jeg papirets herre! Tekst forsvind!

Effekt: Du kan slette en magisk skriftrulle eller to sider skrift, eller et magisk mærke. Med mindre der står at teksten ikke kan slettes med slet tekst magi.

Statiske håndflader

Fagter: Gnid håndfladerne imod hinanden og rør en person.

Remse: Magi, ZAAAAAAPP PPP X antal i skade.

Effekt: Du giver x i skade, hvor x er lig med dit level, + 1 hvis den du skader bære metalrustning, dog max 4 i skade i alt.

Troldmand / Magikerrustning

Fagter: lav store cirkel bevægelser rundt om den du kaster på med læderet i hånden.

Remse: Magi er stærkere end metal og læder, beskyt mig/dig med 4 rustningspoint.

Materiale: et lille stykke læder.

Effekt: Du giver en anden eller dig selv, som ikke bærer rustning, 4 rustningspoint.

Tåge

Fagter: Køre begge arme rundt i cirkler.

Remse: Magi, Tåge hjælp mig!

Effekt: Du gør alt tåget omkring dig som gør at du bliver usynlig i 30 sekunder.

Forklædning

Fagter: lad hænderne røre brystkassen og så før dem hen til den del af dit udseende du vil ændre.

Remse: Magi, Lad magien ændre mig så jeg ikke kan blive genkendt.

Effekt: Du kan ændre en del af dig så som dine øre til elverører, få skæg eller ændre øjenfarve. Du skal selv have offgametingene med til at ændre dit udseende. Magien vare i X minutter hvor X er lig med dit level gange 10.

Level 2 mystiske magier

Banke på

Remse: Magi, min magi er stærkere end det der holder dette.

Effekt: Du kan åbne noget der er låst, hvis den er mystisk låst vil denne være ulåst i 10 minutter men vil ikke automatisk lukke. Du kan også bruge magien til at binde noget op eller få kæder og reb til at løsne sig.

Beskyttelse mod pile

Fagter: Lav store cirkler foran dig selv eller den du kaster magien på med metalstumpen i din hånd.

Remse: Magi, Skjoldet vil beskytte dig mod de næste 3 pile og andre afstandsvåben.

Materiale: En stump metal.

Effekt: Du/vedkommende du kaster den på er immun til alle ikke magiske afstandsvåben i X timer hvor X er lig med dit level. Dog max et afstands våben pr. level.

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.

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.

Falsk livsenergi

Remse: Ret hænderne mod himlen og knyt dem så. Pres dem mod offerets brystkasse.

Remse: Magi, Energien skyller gennem dig. Du er mere end du er. + 3 KP i en time.

Effekt: Offeret får 3 ekstra KP i en time. Magien kan ikke kaste flere gange på den samme person for større effekt.

Fjern Blindhed / Døvhed (kan modstås af viljestyrke)

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

Remse: Magi, Lyset kommer. Alt bliver lyst igen. Blindhed i 10 minutter / Lyden kommer. Alt kan høres igen.

Effekt: Du får en til at kunne se igen eller kunne høre igen.

Idiotens berøring (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: lav en grimasse med dine hænder i dit ansigt.

Remse: Magi, Du er og bliver en idiot og lad alle se det, du får minus 3 til intelligens og visdom i X minutter.

Effekt: du giver en minus 3 til intelligens og visdom i X minutter hvor X er lig med dit level gange 2.

Joobs ustyrlige latter (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Lav kildebevægelser med fjeren i luften i 10 sekunder foran den person du er ved at kaste magien på.

Remse: Magi, JOOBs latter rammer dig i X antal sekunder HA HA HA HA HA!

Materiale: En fjer.

Effekt: du får en person til at grine vildt og han/hun kan ikke gøre andet i X antal sekunder. X er lig med 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.

Kommander udød (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Tag benet i hånden og lave cirkel bevægelser med begge hænder så begge hænder ender i et samlet tag om benet foran dig.

Remse: Magi, Jeg er levende og du er død, lyt til hvad jeg siger, jeg kommandere dig! I X dage.

Materiale: et stykke ben.

Effekt: Du kan med denne magi kommandere rundt med et uintelligent udød væsen i X dage hvor X er lig med dit level.

Lava hænder.

Fagter: Hold hænderne foran dig lige som kejseren (fra Star Wars). Sørg for at ham du bruger magien på ikke er i tvivl om at du kaster magien på ham.

Remse: Magi, Flammel Tænd og brand - 5 i ildskade.

Effekt: Du giver 5 i ildskade til den du røre.

Melf's syrepil

Fagter: Hold hænderne mod brystet. Lad som om du trækker energi ud af dig og kaster syrekuglen

Remse: Lad mit indre syre skyde ud! syre 5 i skade.

Materiale: Mindre kugle afuld vædet i alkohol (Enhver form for "alkoholisk" drik, der købes i kroen, kan bruges).

Effekt: Du skal have lavet en kugle, der ligner en ildkugle med rødt, orange og gult stof. Det må gerne være en tennisbold. Magien giver kun skade, hvis bolden rammer en person.

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.

Mystisk lås

Fagter: tegn med fingeren i luften et nøglehul over den ting der skal låses, gerne stort.

Remse: Magi, Lad denne genstand være låst med min magi, så kun jeg kan åbne den.

Materiale: Guldstøv til en værdi af 25 guldmønter.

Effekt: Denne magi gør at du kan låse en genstand, alt fra en dør til en kiste, så kun du kan åbne den, magien er permanent, den kan dog opløses af en opløse magi, eller åbnes i 10 minutter af en overvælde magi.

Mørke

Remse: Magi, Mørket bliver tættere og omringer os, alle er blinde så længe i kan høre mig sige mørke, mørke, mørke, mørke, mørke, mørke, mørke, mørke, mørke, mørke osv.

Materiale: et stykke kul.

Effekt: Magien gør at alt bliver mørkt omkring dig, og alle skal lade som om de ikke kan se, altså er blinde så længe de kan høre dig sige mørke gentagende. Hvis der kommer nye til som kan høre dig skal du sige remsen igen så de forstår det.

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.

Se usynlighed

Fagter: Hold de to sølvmonter mod dine øjne i 10 sekunder.

Remse: Magi, Det blotte øje kan ikke se alt, men det kan jeg.

Materiale: To sølvmonter.

Effekt: Du kan se alle folk, der har hænder på hovedet. Hvis du er i tvivl, om det er en person, der er død, så er det, fordi det er tværet ud for dine øjne. Du skal reagere, som om du ikke er sikker på, om der er noget usynligt. Hvis du går tæt på, må du offgame gerne spørge personen.

Sløre objekt (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: slå et kryds i luften over den ting eller person der skal sløres.

Remse: Magi, Lad min magi sløre dette objekt / denne person, så det ikke kan scry'e det i 8 timer.

Materiale: Et stykke kamæleon skind

Effekt: Du kan beskytte en ting eller en person mod at man kan finde personen via magien scrying i 8 timer.

Sløring (kan modstås af viljestyrke)

Remse: Magi, skjul mig/dig, gør mig svær at se!

Effekt: Du eller den du kaster den på ignorere de X næste slag der går ind på dig hvor X er lig med 1 + 1 pr femte level, så på level 10 ignorere du de 3 første slag der går ind på dig. Magien vare i X minutter hvor X er lig med dit level.

Skift udseende

Fagter: Lig begge hænder på hovedet og træk dem ned af dig selv hele vejen ned til fødderne.

Remse: Magi, jeg er nu en anden end jeg var.

Effekt: Du kan i X minutter hvor X er lig med dit level gange 10 ændre dit udseende totalt til en anden person. (du skal selv have nyt kostume og eventuelt sminke med.)

Spind

Fagter: Træk hånden fra din modsatte skulder ned over inder siden af armen og ned til håndledet på den anden hånd, bøg hånden og peg håndledet i den retning som spindet skal være i.

Remse: Magi, edderkopperne er i min magt, hjælp mig med at spinde dette sted til.

Materiale: lidt edderkoppespind.

Effekt: Du kan indhulle op til 10x10 meter i edderkoppespind, du skal selv have edderkoppespindet med hjemmefra. Spindet eksistere i 10 minutter gange dit level. Og kan brydes af en der har styrke 8 eller mere, hvis du fanger nogen i spindet er det dit job at sørge for at de ved at det kan brydes af en der har styrke 8 eller mere, magiske våben kan også skære det i stykker.

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.

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.

Usynlighed

Fagter: Kør hænderne op og ned imens du drejer rundt 2 gange. Slut af med at holde spejlet op foran dit ansigt og læg så hånden på hovedet.

Remse: Nu er jeg her, nu er jeg der, nu er jeg her slet ikke.

Materiale: Et lille spejl.

Effekt: Du eller den du kaster magien på bliver usynlig. Husk hånden på hovedet. Hvis du prøver på at gøre skade på en anden eller gør andre fortræd på andre måder, bliver du med det samme synlig. Ud over det så giver usynlighed +4 på lommetyveri så længe man er usynlig.

Vindstød

Fagter: Sving begge arme rundt 3 gange og lad så hænderne pege frem i en retning.

Remse: Magi, Vinder blæser med 100km i timen, vælt omkuld, peg på en ny hver gang du siger vælt omkuld.

Effekt: Du kan få X til at vælte omkuld hvor X er lig med dit level.

Level 3 mystiske magier

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.

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.

Dyb søvn (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Før blomsten fra panden og ned over hagen på dig selv og peg på dem du vil have til at sove.

Remse: Magi, Trætheden overgår dig. SOV i X minutter.

Materiale: Blomst.

Effekt: Du kan få X til at sove hvor X er dit level divideret med 2 rundet op, i X minutter hvor X er dit level.

Forslag (kan modstås af viljestyrke)

Remse: Magi, du lyst til at gøre som jeg siger du skal, så længe det ikke går mod din natur.

Materiale: En slangetunge og noget sødt.

Effekt: Du kan give et forslag som ikke strider stik mod personens ønsker (max 2 sætninger) som personen skal gå efter at udføre i X minutter hvor X er lig med dit level gange 2.

Fortrængning

Remse: Magi, giv mig fortrængnings bæstets evne!

Materiale: et stykke læder.

Effekt: Du eller den du kaster den på ignorere de X næste slag, afstandsvåben eller skade magier der går ind på dig hvor X er lig med $1 + 1$ pr femte level, så på level 10 ignorere du de 3 første slag der går ind på dig. Magien vare i X minutter hvor X er lig med dit level.

Forvræng tekst

Fagter: kør en finger hele vejen rundt om kanten på papiret eller siden af bogen.

Remse: Magi, Lad kun mig og dem jeg vælger kunne læse dette.

Materiale: Bly blæk til en værdi af 50guldstykker

Effekt: Du kan skrive en tekst som kun du og dem du vælger kan læse. Du skal skrive i teksten som det første at denne magi er kastet og teksten ikke kan læses ud over af dem som står her, hvor du så skriver navnene på dem skal kunne læse det. Du skal skrive at hvis man har skrift kyndig X kan se at det er kastet med forvræng tekst.

Magien vare i X dage hvor X er lig med dit level. (altså til scenariet slutter)

Gas form

Fagter: Før røgen mod den magien skal kastes på.

Materiale: lidt røg

Effekt: Den du kaster magien på bliver til et gasbilled af sig selv og alt hvad vedkommende havde på sig og i hænderne. Personen der bliver gas kan stadig ses men det er tydeligt at se at han ikke er sig selv mere. Vedkommende magien er kastet på kan ikke gøre skade, kaste magi eller på anden måde røre, eller tage ting og flytte ting. Personen kan dog heller ikke modtage skade med mindre det er magisk skade og han eller hun kan bevæge sig igennem sprækker og nøglehuller og andre ting på den størrelse, man må kun gå når man er påvirket af magien.. Magien vare i 2 minutter pr. level kasteren er. Personen der er påvirket af denne magi skal sminkes helt vide på alt synlig hud. Så længe magien vare. (sminke kan der snakkes om med en GM)

Heltedåd (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: hold hånden over brystkassen på personen som kaster magien på og træk så hånden væk.

Remse: Magi, Lad min magi trække din indre helt frem!

Effekt: Den magien rammer giver + 1 skade og får + 1 til viljestyrke i X minutter hvor X er dit level gange 5.

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.

Ildkugle

Fagter: Hold hænderne mod brystet. Lad som om du trækker energi ud af dig og kaster ildkuglen.

Remse: Magi, Lad min indre flamme skyde ud! Ildkugle X i skade.

Materiale: Mindre kugle afuld vædet i alkohol (Enhver form for "alkoholisk" drik, der købes i kroen, kan bruges).

Effekt: Magien gør at du kan kaste 3 ildkugler. Du skal have lavet 3 kugle, der ligner en ildkugle med rødt, orange og gult stof. Det må gerne være en tennisbold. Magien giver kun skade, hvis bolden rammer en person. Du skal gentage bevægelse og remse for hver af de 3 kugler. Ildkuglen giver X i skade hvor X er dit level minus 2.

Kugle af usynlighed

Fagter: Kør hænderne op og ned imens du drejer rundt 2 gange. Slut af med at holde spejlet op foran dit ansigt og læg så hånden på hovedet. Hold så spejlet op foran dem som også skal blive usynlige.

Remse: Nu er jeg her, nu er jeg der, nu er jeg her slet ikke. Nu er i der heller ikke.

Materiale: Et lille spejl.

Effekt: Du kan gøre op til 5 personer usynlige. Husk hånden på hovedet. Hvis en prøver på at gøre skade på en anden eller gør andre fortræd på andre måder, bliver vedkommende med det samme synlig. Ud over det så giver usynlighed +4 på lommetyveri så længe man er usynlig.

Lynkugle

Fagter: Hold hænderne mod brystet. Lad som om du trækker energi ud af dig og kaster lynkuglen.

Remse: Magi, Lad min indre energi skyde ud! lynkugle X i skade.

Materiale: Mindre stykke skind og en lille krystal.

Effekt: Magien gør at du kan kaste 3 lynkugler. Du skal have lavet 3 kugle, der ligner en lynkugle med sølv og hvid og sort stof. Det må gerne være en tennisbold. Magien giver kun skade, hvis bolden rammer en person. Du skal gentage bevægelse og remse for hver af de 3 kugler. Ildkuglen giver X i skade hvor X er dit level minus 2.

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.

Udmattelse (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Ræk armene ud med den magien skal ramme og bøj så langsomt mens du spænder musklerne.

Remse: Magi, Dine ben blive tunge din krop er træt, vær udmattet i X minutter.

Materiale: en dråbe sved.

Effekt: Den du kaster magien på bliver udmattet i X minutter hvor X er dit level.

Vampyr berøring

Fagter: Knyt hånden mens du går over mod den du kaster magien på, sving den så rundt og læg den på personen et sted.

Remse: Magi, sug liv ud af dette offer og giv det til mig! X i skade uden rustning.

Effekt: Du kan give X i skade ved berøring og give dig selv X KP med det samme hvor X er halvdelen af dit level rundet op.

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 mystiske 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.

Charmere monster (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Tag vedkommendes hånd som du vil kaste magien på og kød din hånd over den.

Remse: Magi, Du kender mig. Du holder af mig. Vi har altid været venner, og det bliver vi ved med at være i X minutter.

Effekt: Du charmerer en person, monster eller hvad som helst andet levende til at være din bedste ven i X minutter, hvor X er 10 minutter gange dit level.

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.

Dimensions dør

Remse: Magi, Magien flytter os kom med mig!

Effekt: du flytter dig og en ekstra person for hver 3 level du er 150meter i en retning du bestemmer, i skal tage hånden på hovedet og skynder jer så hurtigt igen hen til dit bestemmelsessted.

Fjern forbandelse

Fagter: Tegn et kors med fingrene i luften og brystkassen på vedkommende.

Remse: Magi, med min magi fjerner jeg alt forbandelse der har ramt denne person.

Effekt: Du fjerner alt forbandelse som har ramt en person.

Forbandelse (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Tegn en cirkel med et kryds inden i luften over personens brystkasse.

Remse: Magi, jeg forbander dig så din sjæl er uren og modbydelig, 3 til alle stats og du giver 1 mindre i skade med nærkampsvåben.

Effekt: Du forbander en person så han har minus 3 til alle stats og giver en mindre i skade med alle nærkampsvåben indtil forbandelsen bliver ophævet.

Forvirring

Fagter: Knips 3 gange foran personens ansigt, kast så nøddeskallerne på personen.

Remse: Magi, Du er snot forvirret, du fatter ingen ting, pludder løs i X sekunder.

Materiale: 3 nøddeskaller.

Effekt: Du får en til at være forvirret og pludre løs i X sekunder hvor X er dit level gange 10.

Geas, mindre (kan modstås af viljestyrke)

Remse: Magi, Kig på mig! Her er dit mål, gør dette for mig! Forklar hvad personen du kaster den på skal gøre. Rør så ved personen blidt.

Effekt: Den person du røre mens du kaster denne magi får en opgave af dig. Den opgave skal fuldføres eller konstant prøve at blive fuldført. Det kan f.eks. være at man skal beskytte et område eller hente en bog, eller rejse i en bestemt retning. Hvis personen som magien er blevet kastet på ikke vælger at gå efter at fuldføre målet så vil man få det meget skidt, man får -1 til alle stats for hver 24 timer man ikke går efter at fuldføre målet. Stats kan ikke komme længere ned end 1 og man kan max få -4 til stats, men så har man det også virkelig dårligt. Hvis man genoptager at gå efter målet, vil ens stats igen begynder at stige med +1 pr dag ind til ens stats er på sit normale. Magien stopper så snart målet er opnået eller der er gået X dage hvor X er lig med dit level.

Globe af magisk beskyttelse

Fagter: Lav 2 cirkler en med vær hånd foran dig.

Remse: Magi, beskyt mig og mine mod mindre magier!

Materiale: en krystal dråbe.

Effekt: I X sekunder hvor X er dit level gange 10 kan ingen level 0 - 3 magier ikke ramme dig og dem der står inden for 3 meter af dig.

Ild fælde

Fagter: Kør hånden op og ned og derefter frem og tilbage hen over den ting magien skal kastes på og drys så guldstøvet ud over genstanden.

Remse: Magi, Lad denne åbne mekanisme være beskyttet af min ild magi.

Materiale: 250g guldstøv (værdi 25guldstykker)

Effekt: Du laver en fælde i en lukke mekanisme som gør at den der åbner den får X i skade hvor X er dit level divideret med 2 rundet ned +1 i ildskade. Man skal have en hvid sedlen på genstanden for at vise den nu er magisk indtil magien er udløst. Magien kan kastes på hvad som helst der kan åbnes, alt fra en dør til en bog.

Isstorm

Fagter: Hold hænderne højt over hovedet og sving så rundt.

Remse: Magi, Jeg trækker stormen frem og fylder den med vand som bliver til is! Tidsstop 15 sekunder, 4 frostskaide 4 frostskaide 4 frostskaide... osv...

Materiale: et par dråber vand.

Effekt: Du påkalder en isstorm. Når du råber tidsstop skal alle stoppe med at bevæge sig, du må løbe rundt og røre så mange du kan og give 4 i frostskaide til hver person du røre, du må ikke give flere gange skade til den samme person.

Knusende håbløshed (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Peg på en person og træk så truende hånden til dig mens du knytter hånden.

Remse: Magi, jeg smadre dit håb, knuser det med mine fingre, du får minus 1 til skade og viljestyrke i X minutter

Materiale: et par dråber vand.

Effekt: Du giver en minus 1 til skade og viljestyrke i X minutter hvor X er dit level.

Masse 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. Alle der kan høre mig! Flygt i X sekunder.

Effekt: Du kan få alle der kan høre dig til at flygte i X sekunder hvor X er lig med dit level gange 10.

Opdage scying

Fagter: Hold din flade hånd frem med spejlet i tegn et kryds over det og kig inderligt på spejlet.

Remse: Magi, lad mig vide om de er nogen der leder efter mig!

Materiale: et lille spejl

Effekt: Gå til gamemasteren der er tilknyttet kro området og spørg offgame om nogen bruge Scrying magien for at finde dig. Magien virker i 24 timer og hvis nogen kaster scrying på dig skal gamemasteren nok gøre dig opmærksom på det.

Opdage scying

Fagter: Hold din flade hånd frem med spejlet i tegn et kryds over det og kig inderligt på spejlet.

Remse: Magi, lad mig vide om de er nogen der leder efter mig!

Materiale: et lille spejl

Effekt: Gå til gamemasteren der er tilknyttet kro området og spørg offgame om nogen bruge Scrying magien for at finde dig. Magien virker i 24 timer og hvis nogen kaster scrying på dig skal gamemasteren nok gøre dig opmærksom på det.

Polymorf

Fagter: Hold hænderne op foran den person du vil kaste magien på og lad som om du modeller ham eller hende.

Remse: Magi, lad mig forandre dig ind til det jeg vil.

Materiale: en tom puppe

Effekt: Du kan i X minutter hvor X er lig med dit level gange 10 ændre en andens frivilligs udseende totalt til en anden person. (du skal selv have nyt kostume og eventuelt sminke med.)

Regnbue mønster (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Vift med begge arme op foran så alle kan se det.

Remse: Magi, Se min regnbue, følg mig! Så længe jeg siger regnbue, regnbue, regnbue regnbue.... Osv,,,

Materiale: en crystal.

Effekt: Alle dig høre dig skal følge dig så længe du siger regnbue, dog max i X sekunder hvor X er dit level gange 20.

Scrying (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Hold din flade hånd frem med spejlet i tegn et kryds over det og kig inderligt på spejlet.

Remse: Magi, Lad mig se hvad den person jeg søger laver og siger.

Materiale: et lille spejl.

Effekt: Du kan finde ud af hvad en person laver og siger lige nu, så længe du kender personens navn eller status. Du kan enten bruge den ingame på en person du må overvåge ved at tage hånden på hovedet og gå derhen. Eller offgame på en person uden for området hvor du så skal gå til en gamemaster og få af vide hvad der sker med den person lige nu. Magien vare i X minutter hvor X er lig med dit level. Husk at informere personen du har kastet magien at han kan modstå den.

Spøgelses dræber (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: Lad som om du trækker et våben og tag et skridt frem og rør så vedkommende.

Remse: Magi, lad mig spøgelse komme frem og dræbe dig! Du går på 0 KP.

Effekt: Du laver et spøgelse som gør at så snart du røre en og udføre magien går han eller hun på OKP med det samme.

Stenskind (kan modstås af viljestyrke)

Fagter: lad begge hænder køre op og ned på overarmene på den du kaster magien på.

Remse: Magi, Lad min magi ændre din hud til sten, du trækker 2 fra alt skade der rammer dig i X minutter dog max 15 ting der giver skade

Materiale: en diamant værdi 250 guldstykker

Effekt: Du laver en persons hud om til sten så vedkommende trækker 2 fra alt skade han får, dog max 15 forskellige ting der skade. Magien vare i X minutter hvor X er dit level gange 10.

Usynlighed, større

Fagter: Kør hænderne op og ned imens du drejer rundt 2 gange. Slut af med at holde spejlet op foran dit ansigt og læg så hånden på hovedet.

Remse: Nu er jeg her, nu er jeg der, nu er jeg her slet ikke og du finder mig ikke i X sekunder.

Materiale: Et lille spejl.

Effekt: Du eller den du kaster magien på bliver usynlig. Husk hånden på hovedet. Magien var i X sekunder hvor X er dit level gange 10. Ud over det så giver usynlighed, større, +4 på lomme-tyveri så længe man er usynlig.

