



# EVNER OG MAGI

03/07 - 2022





# Evnepoint

---

Evnepoint's / EP er de points der bruges for at kunne opgradere sin karakter. For hver spilgang karakteren er i spil optjenes der 2 EP. Du kan optjene extra EP ved særlige hændelser ude i spillet, ved at deltage i karakter workshop, eller ved at lave nogle seje initiativer. En ny karakter starter med **15 EP** som frit kan fordeles. Når du for første gang kommer som en nye karakter, kan du få extra EP for at have et super fedt kostume på.

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Evner der kun kan vælges for ny karakter</b>             | <b>3</b>  |
| <b>Kamp og krig</b>                                         | <b>5</b>  |
| <b>Tyveri, bedrag og mord</b>                               | <b>9</b>  |
| <b>Beskyttelse mod andre evner, healer eller manipulere</b> | <b>11</b> |
| <b>Håndværk og skabe noget nyt</b>                          | <b>14</b> |
| <b>Interaktioner i GM bunkeren</b>                          | <b>15</b> |
| <b>Alkymist</b>                                             | <b>16</b> |
| Alkymist 1.                                                 | 16        |
| Alkymist 2.                                                 | 17        |
| Alkymist 3.                                                 | 17        |
| Alkymist 4.                                                 | 18        |
| Alkymist 5.                                                 | 18        |
| <b>Kærne Magiker</b>                                        | <b>22</b> |
| Kærne MagiGrad 1.                                           | 24        |
| Kærne MagiGrad 2.                                           | 24        |
| Kærne MagiGrad 3.                                           | 25        |
| Kærne MagiGrad 4.                                           | 25        |
| Kærne MagiGrad 5.                                           | 26        |
| Kærne MagiGrad 6.                                           | 27        |
| <b>Metode Magiker</b>                                       | <b>28</b> |
| Metode MagiGrad 1.                                          | 30        |
| Metode MagiGrad 2.                                          | 30        |
| Metode MagiGrad 3.                                          | 31        |
| Metode MagiGrad 4.                                          | 31        |
| Metode MagiGrad 5.                                          | 32        |
| Metode MagiGrad 6.                                          | 33        |
| <b>Omvækslende Magiker</b>                                  | <b>34</b> |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| Omvækslende MagiGrad 1. | 36        |
| Omvækslende MagiGrad 2. | 36        |
| Omvækslende MagiGrad 3. | 37        |
| Omvækslende MagiGrad 4. | 37        |
| Omvækslende MagiGrad 5. | 38        |
| Omvækslende MagiGrad 6. | 39        |
| <b>Tildelt Magiker</b>  | <b>40</b> |
| Tildelt MagiGrad 1.     | 42        |
| Tildelt MagiGrad 2.     | 42        |
| Tildelt MagiGrad 3.     | 43        |
| Tildelt MagiGrad 4.     | 43        |
| Tildelt MagiGrad 5.     | 44        |
| Tildelt MagiGrad 6.     | 45        |
| <b>Vildmose Magiker</b> | <b>46</b> |
| Vildmose MagiGrad 1.    | 48        |
| Vildmose MagiGrad 2.    | 49        |
| Vildmose MagiGrad 3.    | 50        |

## Evner der kun kan vælges for ny karakter

| <b>Skøde ejer</b>           |                                                                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 4 evnepoint | Du starter nu spillet med et skøde, det kan være i Golden, Iden eller Storvalron. |
| Niveau 2 koster 6 evnepoint | Du har nu en produktionsbygning på dit skøde                                      |

| <b>En del af Hoffet</b><br>(Kræver du fra Stor Valron) |                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint                            | Du kan ved møde med en karakter i GM bunkeren genkende deres status i samfundet.                                                                                               |
| Niveau 2 koster 1 evnepoint                            | Du kender biogratiet der hersker i Stor Valron, og har derfor en ide om hvilken officiel figur der kan være til mest hjælp i enhver given situation.                           |
| Niveau 3 koster 2 evnepoint                            | I Stor Valron har du en hvis status (aftal med GM hvad denne status skyldes) og kan 1 gang pr spilgang bruge din status til at få en ikke spiller karakter til at følge ordre. |

| <b>Gyde kender</b><br>(Kræver du fra Stor Valron) |                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint                       | I alle store byer er der små handler som foregår under bordet. Du kender tegnene der indikere at særlig handel sker i området. |
| Niveau 2 koster 2 evnepoint                       | Du har en god ide om hvilke særlige ting der sælges i hvilke byer og hvor du kan finde dem.                                    |
| Niveau 3 koster 2 evnepoint                       | Du har af den ene eller anden grund (aftal med GM) fået et omdømme i et by som du kan trække på når du er i "under byen".      |

| <b>Tilknyttet helligheden</b><br>(Kræver du fra Iden) |                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster<br>2 evnepoint                        | Du har adgang til de store videns halle, og kan søge information i templernes bøger og mindebrønne.               |
| Niveau 2 koster<br>1 evnepoint                        | Igennem dit arbejde med helligheden og balancen, kan du genkende hvilket element en anden af troen er tilknyttet. |
| Niveau 3 koster<br>3 evnepoint                        | Du har bevist dig for indercirklen (aftal med GM) og har derfor adgang til de skjulte dele af videns halerne.     |

| <b>Grotte kender</b><br>(Kræver du fra Iden) |                                                                                                                       |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster<br>2 evnepoint               | Du har færdes i bjerge, dale og grotter. Derfor ved du hvor der har været guld- og ædelsten miner.                    |
| Niveau 2 koster<br>2 evnepoint               | Du har før handlet med en af de fem dværge klaners overhoveder. (aftal med GM) Det dig derfor muligt at kontakte dem. |

| <b>Undergrunds Kender</b><br>(Kræver du fra golden) |                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster<br>2 evnepoint                      | Du kender en indgang til Staden.                                                                               |
| Niveau 2 koster<br>1 evnepoint                      | Du kan finde rundt i Staden.                                                                                   |
| Niveau 3 koster<br>3 evnepoint                      | En ikke spiller karakter fra Staden er i din lomme. Kan være bestikkelse, tjeneste eller andet. (Aftal med GM) |

Evner brugt i forbindelse med:

## Kamp og krig

| Extra Livspoints                                                   |                                    |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Hvert niveau koster 4 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 7) | Giver 1 extra livspoint par niveau |

| Nævekamp/Uhederlig kamp                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 1 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 20) | <p>Denne evne giver dig mulighed for at slå en person ned uden brug af våben. Dette gøres ved at du siger "Jeg udfordre dig til nævekamp". I fortæller hinanden i hemmelighed hvad jeres nævekamp niveauer, og aftaler hvordan kampen skal foregå, hvorefter i spiller det som en lille scene.</p> <p>Når en nævekamp er ovre sker der en af følgende:</p> <p>Taberen tager 1 i skade, og skal bruge førstehjælp eller vente 30 minutter for at regenerere livspointet.</p> <p>Er vinderens nævekamps niveau, 5 højere end taberens, bliver taberen bevidstløs i 30 sekunder.</p> |
| Ekstra skade koster 3 evnepoint                                     | Ved brug af flasker, sten, brædder, stegepander osv kan du få du + 3 til dit nævekamp niveau.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| Våbentræning Fægtning                                              |                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 2) | Denne evne gør, at du skader 1LP mere pr. niveau ved brug af et sværd |

| <b>Våbentræning Bue</b>                                               |                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint<br>(Evnen har et maximum på niveau 2) | Denne evne gør, at du skader 1LP mere pr. niveau ved brug af bue |

| <b>Våbentræning Kastevåben</b> |                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint    | Denne evne gør at du er du i stand til at bruge kaste- knive, økser, hamre og spyd. Kastevåbenet skal være kerneløst og godkendt af en GM. Knive skader 1LP. Hamre, økser og spyd skader 2LP. |
| Niveau 2 koster 3 evnepoint    | I dette niveau skader dit kastevåben 1LP mere.                                                                                                                                                |

| <b>Våbentræning krudtvåben</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint    | <p>Denne evne gør, at du kan bruge et krudtvåben, som skader 4 LP.</p> <p>Ved at affyringen af at krudtvåben er der "rekyl", det betyder at brugeren tager 2 skade, og træder et stort skridt tilbage.</p> <p>Vær opmærksom på at du bruger en pakke krudt hver gang du skyder. Du får 2 pakker krudt når du tager denne evne.</p> |
| Niveau 2 koster 2 evnepoint    | Du kan nu blande krudt, dette kræver 1 mad resurse, der laves om til 5 krudt pakker. Hvert skud der affyres bruger 1 krudt pakke                                                                                                                                                                                                   |
| Niveau 3 koster 2 evnepoint    | Du kan nu bruge et krudtvåben uden rekyl effekten.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Niveau 4 koster 2 evnepoint    | Du kan nu bruge 2 krudtvåben på samme tid. Men vil opleve rekyl på det ene af våbnene.                                                                                                                                                                                                                                             |
| Niveau 5 koster 2 evnepoint    | Du kan nu bruge begge våben uden rekyl effekten.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |



| <b>Rustning kendskab</b>                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 2 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 5) | <p>Du kan altid have rustning på 4 steder. Dette gælder: Hoved, Torso, Arme, og Ben. For hver af disse der er dækket får du Runstningepoints. Den rustning der gælder for flest rustninger points ville være den som tæller for kropsdelen.</p> <p>Hvis du har Metal/plade rustning på får du 2 RP for hver kropsdel der er dækket</p> <p>Hvis du har Læder rustning på får du 1 RP for hver kropsdel der er dækket</p> <p>Ved brug af slagkotte får du 2 RP, ud over det rustning du måtte have uden på.</p> <p>Evnen giver dig +2 til dit samlede RP pr. grad. Gælder kun din fysiske rustning.</p> |

| <b>Skjoldknuser</b>         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint | Efter 5 Store slag - Altså ikke lige efter hinanden, men visuelt vise at du trækker våbnet tilbage og prøver at smadre skjoldet, kan du råbe "Skjoldknuser". Personen med det givne skjold skal lægge skjoldet fra sig før der kæmpes videre. Knuste skjolde kan bruges igen når scenen er ovre. |
| Niveau 2 koster 2 evnepoint | Du kan nu også ødelægge en modspilleres skjold på 3 slag.                                                                                                                                                                                                                                        |
| Niveau 3 koster 3 evnepoint | Du kan nu slå på en dør til en borg 10 gange og derved ødelægges den midlertidigt til scenen er ovre.                                                                                                                                                                                            |

| <b>Bannerets styrke</b>        |                                                                                                                                                         |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster<br>1 evnepoint | Du kan nu være under et banner.                                                                                                                         |
| Niveau 2 koster<br>2 evnepoint | Du kan nu være fanebære, alle der er under dit banner får +6 RP.<br>Du kan max have 3 personer under din fane. Falder fanebæren<br>midstes de extra RP. |
| Niveau 3 koster<br>2 evnepoint | Du kan nu have 6 personer under din fane.                                                                                                               |
| Niveau 4 koster<br>3 evnepoint | Du kan nu have 8 personer under din fane.                                                                                                               |

Evner brugt i forbindelse med:

## Tyveri, bedrag og mord

| Lommetyveri                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 4 evnepoint                                     | Denne evne gør at man kan stjæle in-game ting fra andre. Det foregår ved at man står tæt på en person, og fysisk rører ved den pung man vil stjæle fra, mens man tæller til 7. Hvis man ubemærket holder ved pungen når der bliver talt færdigt, må man tage 1 værdigenstand, eller en tredjedel af deres mønter. |
| Niveau 2 koster 3 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 10) | Dette niveau gør det sværere for folk med <i>årvågenhed</i> at opdage dig når du prøver at stjæle fra dem (se <i>Årvågenhed</i> ). Hvis du har højere <i>Lommetyveri</i> end de har <i>Årvågenhed</i> , vinder du, og du får lov til at stjæle fra dem.                                                           |

| Skjul                       |                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 4 evnepoint | Ved uset at træde ind i skyggen med <u>hætte på</u> og stå helt stille, kan du forsvinde ind i dine omgivelser. Ingen kan nu se dig med sit blotte øje. Hvis du på nogen måde bevæger dig ophøre skjul.                        |
| Niveau 2 koster 3 evnepoint | I dette niveau kan du med evnen bevæge dig mens du er i <i>Skjul</i> . Dette gælder kun fra træ til træ, og afstanden må ikke være mere end 5 skridt. Hvis du skader andre ophøre skjul.<br><u>Kræver at man har hætte på.</u> |

| Bonk / Snigmord             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 5 evnepoint | Med <i>Bonk</i> kan man snige sig om bagved en person og slå ham bevidstløs i 30 sek. Det virker ikke hvis personen opdager den der vil lave <i>Bonk</i> . Virker ikke i kamp, og ikke mod folk med hovedbeskyttelse. Må kun udføres med godkendt <i>Bonk</i> våben (kerne løst skum-våben, fx kagerulle og lign.). |

| <b>Bøddel</b>                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint<br>(Kræver du kommer fra Golden, eller speciel tilladelse fra GM)<br>(op til niveau 5) | Du har en flair for tortur, du kan bruge tid på at udføre en scene hvori du straffer/torturer en anden spiller for at få information. Hvis spillerens vedholdenheds niveau (se vedholden evnen) er lavere end dit bøddel niveau, skal de besvare "ja nej" spørgsmål tilsvarende det dint bøddel niveau er over deres vedholdenheds niveau. (Du kan kun torturere den samme person 1 gang om dagen) |

| <b>Forfalskning af dokumenter</b> |                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 3 evnepoint       | Du kan nu forfalske officielle dokumenter. Eksempelvis stemmesedler, skøder, og kontrakter.<br><br>For at forfalske et dokument skal du blot på bagsiden af et stykke papir skrive dit forfalsknings niveau, og på selve siden hvad du ønsker at forfalske. |
| Niveau 2 koster 2 evnepoint       | Du kan nu forfalske personlige breve og underskrifter. Det vil sige du kan lave et falsk brev fra kongen, eller skrive en ordre om løsladelse til dig selv.                                                                                                 |

Evner brugt i forbindelse med

## Beskyttelse mod andre evner, healer eller manipulere

| Charme                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint | Dette niveau giver dig mulighed for at charmere dig ind på folk, og bede om små tjenester såsom at blive inviteret indenfor, at få betalt en drink eller lign. Dette gøres ved at man spiller en lille scene, hvor man prøver at overbevise modparten om et eller andet, og slutter det med at sige f.eks. "Charme, har du ikke lyst til at købe mig en drink?". Hvis modparten føler sig overbevist, går han med på den. Evnen kan bruges max 2 gange på en spilgang. |
| Niveau 2 koster 1 evnepoint | Dette niveau giver dig mulighed for at overbevise en fjende om ikke at slås. Det kræver en kort samtale hvor du forklare hvorfor de ikke har lyst til det. Kan max bruges 3 gange pr spilgang.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Niveau 3 koster 1 evnepoint | Dette niveau giver dig mulighed for at overbevise op til 5 fjender om ikke at slås. Det kræver en kort samtale hvor du forklare hvorfor de ikke har lyst til det. Kan max bruges 3 gange pr spilgang.                                                                                                                                                                                                                                                                  |

| Årvågenhed                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint (Evnen har et maximum på niveau 10) | Evnen gør dig immun over for evnen <i>lommetyveri</i> af samme grad eller lavere. Når nogen bruger lommetyveri på dig, kan du spørge om deres grad i <i>Lommetyveri</i> . Hvis det er lig- eller under din grad i årvågenhed, lægger du mærke til at de stjæler, og kan rollespille på det. |

| Vedholdenhed                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint (op til niveau 5) | <p>Du ved hvordan man holder på en hemmelighed, hvis du nogensinde finder dig i en situation hvori en bøddele torturerer dig kan du undlade at besvare nogle spørgsmål hvis dit vedholdenheds niveau er over bøddeles, bøddele niveau, og hvis deres bøddele niveau er over dit skal du kun svare på den mængde spørgsmål som er til forskel. Fx. En bøddele niveau 5, og du er vedholdende niveau 4 skal du kun svare på 1 spørgsmål.</p> <p>Du kan heller ikke blive ramt af magien frygt.</p> |

| Lægekundskab                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 3 evnepoint | Dette niveau giver dig mulighed for at udøve førstehjælp og derved redde en såret. Dette gøres ved at spille en kort scene hvor man lægger bandager, stopper blødninger, giver medicin eller lign. Når scenen er ovre, kommer den sårede op på 2LP. De begynder nu langsomt at heale naturligt, efter 30 minutter har de genvundet alle deres LP. Man kan ikke heale sig selv.                                                                                                                     |
| Niveau 2 koster 4 evnepoint | Dette niveau gør dig i stand til at fikse større skader. Herunder at sy lemmer på plads, udføre operationer og lign. Ved at lave en scene på hvor du behandler den sårede (der skal her bruges urter, forbindinger eller lignende), genvinder de op til 4 LP. Denne evne kan bruges 1 gang på en sårede, og først næste gang de kommer til skade kan de behandles igen. De begynder nu langsomt at heale naturligt, efter 10 minutter har de genvundet alle deres LP. Man kan ikke heale sig selv. |
| Niveau 3 koster 2 evnepoint | Dette niveau gør dig i stand til at identificere og helbrede milde sygdomme og gifte. <u>Lav en scene med patienten, hvor du undersøger dem.</u> Fortæl Patienten "offgame" at du bruger lægekundskab niveau 3, hvis sygdommen er mild vil de fortælle hvad de fejler. Du kan herefter vælge om du vil helbrede den. Man kan ikke heale sig selv.                                                                                                                                                  |
| Niveau 4 koster 3 evnepoint | Dette niveau gør dig i stand til at identificere og helbrede værre sygdomme og gifte. <u>Lav en scene på omkring 2 minutter med patienten, hvor du undersøger dem.</u> Fortæl Patienten "offgame" at du bruger lægekundskab niveau 4, Patienten fortæller her efter hvad de fejler. Du kan herefter vælge om du vil helbrede den. Man kan ikke heale sig selv.                                                                                                                                     |

Evner brugt i forbindelse med

## Håndværk og skabe noget nyt

| Skab Vare                   |                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint | Du lærer hvordan man laver håndværk, kunst eller lign. Når du har skabt f.eks. et maleri, kan du give det til en GM, som giver det en pris. Du kan nu sælge det til GM'en, eller beholde det med det vedhæftede prismærke. |

| Åbne/Lav Låse                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 3 evnepoint<br>(Evnen har et maximum på niveau 5) | Denne evne gør, at man kan åbne og lave en hvilken som helst lås af samme grad som ens <i>Åbne låse</i> evne. Har man <i>Åbne låse 1</i> kan man åbne låse i grad 1, osv.<br>Låse kan bruges på kister og på døre af rimelig størrelse. En lås skal sidde fast med tape før den har effekt. Tape og låse kan findes i GM-bunkeren. |

| Smed                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint<br>(Evnen har et maximum på 5) | (Kræver en hammer eller andet værktøj)<br><br>Denne evne gør, at du kan forstærke rustning. For hver spilgang kan du forstærke 3 rustninger, eller den samme 3 gange. De får midlertidigt flere RP svarende til dit niveau i Smed. Bliver de skadet tilsvarende, eller slutter spilgangen mister de pointene. |





Evner brugt i forbindelse med

## Interaktioner i GM bunkeren

| Arkitekt                                                    |                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint (Evnen har et maximum på 5) | Dette niveau giver dig muligheden for at kopiere byggeplaner. Derudover kan du selv lave byggeplaner til én valgfri <i>specialbygning</i> per. niveau (liste over <i>specialbygninger</i> kan findes i <i>landeberskabs-reglerne</i> ). |

| Bonde                                                        |                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint (Evnen har et maximum på 10) | Ved at arbejde for en med et skøde hvor der er en mad produktionsbygning på, kan du forøge gevinsten med dit niveau i bunde. Gå til GM sammen med skøde ejeren når de skal have gevinsten for spilgengen. |

| Minearbejder                                                |                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 1 evnepoint (Evnen har et maximum på 5) | Ved at arbejde for en med et skøde hvor der er en guldproduktions bygning på, kan du forøge gevinsten med 3 kobber ganget dit niveau i Miner. Gå til GM sammen med skøde ejeren når de skal have gevinsten for spilgengen. |

| Stifinder                   |                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Niveau 1 koster 2 evnepoint | Du er nu i stand til at finde rundt i golden. Når spillere vil ud fra Kimbri's område og ud i det vilde af golden kan mange farlige ting ske hvis man ikke kan finde vej. Det derfor altid en god ide at have en stifinder med. |



# Alkymist

Som alkymist bruger du magiske ingredienser og fragmenter, som bindes og benyttes til at skabe alkymistiske genstande gennem viden om de omdannelse. Hver genstand og opfindelse koster ressourcer at lave. For at få ressourcer skal du benytte dig af handel eller landejerskab.

Som alkymist bruger du EP på alkymi niveauer. Gennem Alkymist graderne får du adgang til nye og mere kraftfulde opskrifter. Dog er det kun muligt at hvede et våben i en gift ad gangen.

OBS. For at lære alkymi skal der medbringes små flasker eller beholdere som kan benyttes til at brygge miksturer.

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Alkymist 1.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------|-------------|

Du kan nu lave alkymistiske potions og genstande. De opskrifter du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

## Healing elixir



**Effekt:** Healer LP afhængigt af dit alkymist niveau

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 1 magisk ingredients per healing

## Skade elixir



**Effekt:** Skader LP afhængigt af dit alkymist niveau

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 1 magisk ingredients per skade

## Mana elixir



**Effekt:** Genererer mana afhængigt af dit alkymist niveau

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 1 magisk ingredients per mana

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Alkymist 2.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------|-------------|

De opskrifter du automatisk kan i dette niveau står i deres helhed her:

### Sovemiddel



**Effekt:** Offeret falder langsomt i søvn og sover scenen ud medmindre de bliver vækket. Offeret Kan maks sove i 3 minutter.

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 2 magiske ingredienser

### Gift



**Effekt:** I dette niveau kan du bruge evnen til at forgifte en kniv. Dette våben skader 2 LP mere første gang du bruger det efter at have lagt giften på. Der ud over får offeret også få en mild forgiftning. Hvilket vil sige at de frem til de bliver helbredt eller der går 2 timer, ikke vil kunne hele 1 LP og vil føle sig svagelig og syge.

**Ved Brug:** Skal benyttes før kamp hvor du skal spille at du smører gift på dit våben i 1 minut hvorefter giften så vil være klar. Aflever flasken i GM bunkeren ved første lejlighed.

**Forbrug:** 3 magiske ingredienser

### Gylden lok af lykke



**Effekt:** Offeret bliver meget gladere, siger oftere ja, og tænker sig mindre om. Effekten aftager efter scenen er spillet.

**Ved Brug:** Kan både benyttes gennem mad eller eliksir. Aflever flasken i GM bunkeren ved første lejlighed.

**Forbrug:** 2 magiske ingredienser

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Alkymist 3.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------|-------------|

De opskrifter du automatisk kan i dette niveau står i deres helhed her:

### Sandhedselixir



**Effekt:** Med denne opskrift kan du få en anden karakter til at sige sandheden i 5 minutter, hvis de lyver tager de 1 skade.

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 6 magiske ingredienser

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Alkymist 4.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------|-------------|

De opskrifter du automatisk kan i dette niveau står i deres helhed her:

### **Livselixir**

**Effekt:** Denne mikstur gør dig udødelig i 1 minut hvorefter du så vil ryge på 0 LP.

**Ved Brug:** lad som om eliksiren drikkes eller hældes i mad eller lignende. Aflever ved første lejlighed flasken til GM bunkeren.

**Forbrug:** 2 magisk fragment og 3 magiske ingredienser

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Alkymist 5.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------|-------------|

De opskrifter du automatisk kan i dette niveau står i deres helhed her:

### **Vitale**

**Effekt:** Skal bruges sammen med sovemiddel. Denne gift får det sovende offer til at snakke i søvne. Du kan nu stille ofret 3 "ja eller nej spørgsmål" som de skal

**Ved Brug:** Efter du har forgiftet en person med sovemiddel skal du nu give dem vitale giften. Der spilles at du putter noget i munden på dem mens de sover hvorefter de vil være forgiftet med vitale.

**Forbrug:** 3 magiske fragmenter

### **Fluegalskab**

**Effekt:** Når ofret indtager giften får de 1 midlertidigt LP. Forsvinder dette LP (enten ved at ofret bliver såret, eller spil gangen slutter) vil ofret straks have en ny dosis. Denne trang tæller som en værre sygdom.

**Forbrug:** 3 magisk fragmenter

### **Hogs Pogs**

**Effekt:** Ofret går til GM bunkeren og får lavet små røde prikker på hænder. Er der fysisk kontakt med andre bliver de smittet og lider af samme effekt. Efter omkring 1 time går ofret til Gm bunkeren igen og får prikker i hovedet. Nu har ofret ligegyldigt rustning og magisk beskyttelse 2 hp. Effekten går over i slutningen af spil gangen eller ved helbredelse af lægekundskab niveau 4

**Forbrug:** 4 magisk fragmenter



## Typer af magi i Kimbri

Magi eksistere over alt, den kommer til udtryk i forskellige former og mængder. Der findes typisk 4 typer af magi brugere, der hver har deres opfattelse af hvad magi er og hvordan man bruger den.

Hver type af magi bruger har et "Magi ark", det er tilpasset de individuelle typer af magi brug.

**Det altid magi brugerens ansvar at de der påvirkes af magi ved hvilken effekt magien har og hvordan de skal reagere.**

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p><b>Kærne Magiker</b></p> <p>- Bruger den magi der kommer fra den indre kerne i os alle. Det er den essens der ligger dybest i os, som holder os i live. Ved brug af denne magi dræner man sig selv. Den indre kerne genopfyldes naturligt over tid. Særligt magiske væsner såsom trolde og dæmoner bruger kærne magi.</p>                                                                                                                                             |
|    | <p><b>Metode Magiker</b></p> <p>- Bruger den magi der er i alt, overalt. Ved at kombinere den på forskellige måder opnår metode magikeren det ønskede resultat. Metode Magikere ser magi som en præcis videnskab. Den er derfor nøjagtig og skrøbelig. Metode magikerens formular samling betyder alt, da mål og vægt står i præcise mængder ved deres korrekte remse og effekt. Det ses ofte at magtfulde mennesker har en metode magiker som en del af deres hof.</p>  |
|  | <p><b>Omformende Magiker</b></p> <p>- Omformer allerede eksisterende levende magi. Det gøres gennem ofringer hvor offerets indre magi passere gennem Magikeren og omformes til det ønskede resultat. Desto større magi desto større en ofring er påkrævet. Disse magikere kan opnå store ting men betaler store priser for deres kræfter. Det er særligt skygge elvere der bruger denne form for magi.</p>                                                               |
|  | <p><b>Tildelt Magiker</b></p> <p>- Får magien fra de højere kræfter. Det er magikere dedikerede til deres sag, som får styrken gennem deres tro. Desto højere dedikation til troen, desto større magi. Risikoen er at den Tildelte Magiker mister forbindelsen til den højere kræft, og dermed står uden brug af magi. Elverne som er tætte med deres helgener har nemt ved at bruge denne magi.</p>                                                                     |
|  | <p><b>Vildmose Magiker</b></p> <p>- Får magien fra naturen. Det er magikere dedikeret til fred og liv, de finder styrke hos hinanden og hos Vild Moderen. Desto tættere de er med naturen og jo mere fredelige de er i deres natur, desto mere af naturen kraft har de. Risikoen er at Vild Moderen forlader dem hvis de bliver fjendtlige eller tager deres liv for givet, og dermed mister deres magi. Det er kendt at kun faune har forbindelse til vild moderen.</p> |





## **Skriftruller i kimbri**

Rundt omkring i kimbri kan du finde magiske skriftruller. De indeholder hver en magi der kan udløses fra rullen 1 gang, når rullen er brugt skal den afleveres til GM. I venstre hjørne af en skriftrulle kan du se hvilken type magiker der kan anvende den, er der ikke nogen markør kan alle magikere bruge den.

Skriftruller koster som alt andet magi noget at kaste. Prisen for at kaste magien vil stå øverst i midten af skriftrullen.

Desuden har hver skriftrulle en magi grad, den står øverst i højre hjørne. For at bruge skriftrullen skal du have samme, eller højere magigrad end den der står på rullen. Finder du og en anden magiker sammen så i har høj nok magigrad i den rette type, kan i kaste magien.

Hvis der er flere magi typer på en rulle kan du vælge mellem dem, eller bruge dem alle. På ruller med flere magi typer vil der stå flere priser for at kaste magien. Bruger du kun en type af magi til at kaste den, skal du kun betale den pris der passer med magi typen. Hvis du bruger flere typer af magi kan du ligge magi graderne sammen til en fælles magigrad, men så skal prisen for alle brugte magi typer betales.





## Kærne Magiker

Som Kærne Magier bruger du Mana, som er den magiske essens der kommer fra din indre kerne. Hver magi koster et antal mana at kaste. For at gendanne Mana skal du hvile og slappe af. For hvert 5 minutter man slapper af får man 1 Mana tilbage.

Som kærne magiker bruger du EP på magi niveauer og extra Mana. For hvert magi niveau har du automatisk 1 Mana. Gennem Kærne Magi Grad får du adgang til nye og mere kraftfulde magier.

| Extra Mana                                                            |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 3 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Kærne Magigrad) | Du får pr niveau i denne evne 1 extra mana ud over den mana du får af din magigrad. |

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| <b>Kærne MagiGrad 1.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------------|-------------|

Du kan nu bruge din kæernes magi. De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Vinstød

**Effekt:** Skaber et vindstød der skubber en person væk fra kasteren.

**Ved Brug:** Pej på et individ og råb "Vindstød", individet vil falde bag over.

**Forbrug:** 2 mana

### Flamme

**Effekt:** Skaber ild i kasterens håndflade.

**Ved Brug:** Råb "flamme, 2 skade", Kast en bold på eller berør en overflade for at tænde ild til den. Levene væsner der bliver antændt mister 2 LP.

**Forbrug:** 2 mana

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| <b>Kærne MagiGrad 2.</b> | Koster 4 EP |
|--------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Glødende Jern

**Effekt:** Gør jern rødglødene.

**Ved Brug:** Råb "Glødene jern" og pej på noget lavet af jern. De der rør ved jernet har et øjeblik til at smide jernet fra sig, eller miste 4 LP. Effekten stopper når scenen slutter.

**Forbrug:** 4 mana

### Frostbid

**Effekt:** Fryser en kropsdel til is ved berøring.

**Ved Brug:** Råb "Frostbid, 2 skade" og rør ved en kropsdel. Den del af kroppen der blev rørt vil fryse til is og stivne. Modtageren af frostbid mister 2 LP og har en ubøjelig kropsdel scenen ud.

**Forbrug:** 3 mana

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| <b>Kærne MagiGrad 3.</b> | Koster 4 EP |
|--------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Brændende krop**

**Effekt:** Kasterens krop er som skabt af ild.

**Ved Brug:** Råb "Brændende krop". Ved berøring af overflader antændes de, levende væsner tager 2 skade (husk at sig det til dem). Ild og varme har ingen effekt på kasteren. Effekten stopper når scenen slutter.

**Forbrug:** 4 mana

### **Sten skjul**

**Effekt:** Kasteren omdanner sin ydre skal til en sten

**Ved Brug:** Kasteren sætter sig på hug, og ligner nu en stor sten. En som sten tager du ikke skade af våben.

**Forbrug:** 4 mana (0 mana for trolde)

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| <b>Kærne MagiGrad 4.</b> | Koster 5 EP |
|--------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Masse paralyse**

**Effekt:**Ændre levende væseners ydre til sten.

**Ved Brug:** Råb "Masse paralyse, 10 sekunder". Alle de der høre råbet bliver ramt af effekten. De kan ikke skades med våben eller bevæge sig. Effekten vare 10 sekunder.

**Forbrug:** 5 mana

### **Forråd**

**Effekt:** Gemmer kærne essens i en Gm godkendt genstand

**Ved Brug:** Gå til GM med en genstand. Kasteren kan placere mana i genstanden, Manaen kan bruges senere af hvem end der har genstanden.

**Forbrug:** op til 10 mana

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| <b>Kærne MagiGrad 5.</b> | Koster 5 EP |
|--------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Chokbølge**

**Effekt:** Den indre kerne breder sig i chok rundt om kasteren.

**Ved Brug:** Råb "Chokbølge, 5 skade". Kasteren går 3 skridt med 5 sekunder mellem hver, råb "5 skade" hver gang der tages et skridt. For hvert skridt mister alle andre inden for 5 meters afstand 5 LP, og bliver rystet.

**Forbrug:** 6 mana

### **Lomme Dimension**

**Effekt:** Kasterens kærne er nu så stærk at den kan flytte den fysiske krop.

**Ved Brug:** Kasteren kan vælge mellem tre.

- 1) At skabe en lomme dimension kun kasteren kan tilgå, det gennem GM. Evnen bruges igen næste gang dimensionen tilgås.
- 2) At teleportere et hvilken som helst sted hen i landet kasteren allerede har været, det sker ved GM.
- 3) At teleportere en frivillig et hvilken som helst sted hen i landet kasteren allerede har været, det sker ved GM.

**Forbrug:** 6 mana

|                          |                                             |
|--------------------------|---------------------------------------------|
| <b>Kærne MagiGrad 6.</b> | Koster 6 EP<br><b>Kræver du er en Dæmon</b> |
|--------------------------|---------------------------------------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Eksistens glimt**

**Effekt:** Dæmonen ophøre med at eksistere på det fysiske plan i et øjeblik.

**Ved Brug:** Sig "Eksistens glimt" tag en hætte på og hold en flad hånd mod panden.

Andre kan ikke interagere med kasteren. Effekten vare 3 sekunder.

**Forbrug:** 5 mana

### **Ingå pagten**

**Effekt:** Dæmonen lader sin essens binde til en anden, og får dermed deres styrker.

**Ved Brug:** Dæmonen og et ikke dæmonisk væsen indgår en pagt. Dør

pagt-indehaveren eller karakter dør de sker det samme for dæmonen. Dæmonen kan vælge at få halvdelen af kontragtholderes mana eller Livs Points. Pagt-indehaveren kan vælge at bryde kontrakten, når de ønsker, det kan dæmonen ikke.

**Forbrug:** 4 mana der ikke kan gendannes

### **Kærne explosion**

**Effekt:** Dæmonen presser sin kærne essens sammen til et punkt hvor på den explodere.

**Ved Brug:** Råb "Kærne explosion", alle inden for 10 meter af kasteren 50 skade.

Kasteren karakter dør.

**Forbrug:** 6 mana

### **Omplacering af essens**

**Effekt:** Dæmonen opdeler sin kærne og skaber en magisk genstand.

**Ved Brug:** Find Gm og en genstand. Så længe genstanden er intakt kan kasteren ikke karakter dø, de vil i stedet genopstå ved halv styrke. Det vil sige de mister halvdelen af deres EP.

**Forbrug:** 4 mana der ikke kan gendannes







## Metode Magiker

Som Metode Magiker bruger du din formel bog, med alle formulerede i, og magiske ingredienser til at kaste magien. Mister du din formel bog eller har du ikke nok magiske ingredienser kan du ikke kaste magien.

Du kan som Metode Magiker bruger du EP på magi niveauer og på to separate evner: læse og skrive magi, skab ingredienser. Gennem Metode magi grad får du adgang til nye og mere kraftfulde magier.

| Læse og skrive magi                                                |                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| niveau 1 koster 3 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Metode Magigrad) | Du kan nu skrive en Metode skriftrulle af samme niveau som din magi grad ned i din formel bog. Den bruges som en hver anden magi du har. Skriftrullen bliver brugt i processen og skal afleveres til Gm. |
| niveau 2 koster 3 evnepoint<br>(Kræver niveau 2 i Metode Magigrad) | Du kan nu ved brug af fragmenter skabe tilfældige skriftruller. Mængden af fragmenter der bruges bestemmer skriftrullens magi grad.                                                                      |
| niveau 3 koster 2 evnepoint<br>(Kræver niveau 3 i Metode Magigrad) | Du kan nu i samarbejde med en Gm omskrive en skriftrulle til at passe til Metode magikerens magi type.                                                                                                   |
| niveau 4 koster 4 evnepoint<br>(Kræver niveau 4 i Metode Magigrad) | Ved brug af fragmenter kan du nu vælge hvilken skriftrulle du ønsker at skabe. Har du mange fragmenter kan det muligt at skabe en ny magi med Gm.                                                        |

| Skab magiske ingredienser                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 1 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Metode Magigrad) | Ved brug af 1 fragment  kan du nu skabe 4 magiske ingredienser. For hvert niveau efter det første du har i evnen skaber du 2 magiske ingrediens poser mere.  |

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Metode MagiGrad 1.</b> | Koster 3 EP |
|---------------------------|-------------|

Du kan nu bruge magi gennem metoden. De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Blindhed**

**Effekt:** Kasteren fjerner alt lys for et individ, og de kan derfor ikke se.

**Ved Brug:** Peg på et individ og sig "Blindhed 30 sekunder", de lukker nu øjnene de næste 30 sekunder.

**Forbrug:** 3 magiske ingredienser

### **Mekanik**

**Effekt:** Ved at gå i et med mekanikken kan du enten forstærke den eller degradere den.

**Ved Brug:** Ændre sedler der står på en lås til niveauet

**Forbrug:** 1 magiske ingredienser

### **Tunge knude**

**Effekt:** Kasteren fjerner alle ord i sproget

**Ved Brug:** Peg på et individ og sig "tunge knude". Individet kan ikke tale scenen ud.

**Forbrug:** 1 magiske ingredienser

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Metode MagiGrad 2.</b> | Koster 4 EP |
|---------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Identificer**

**Effekt:** Kasteren læser alt den magi som et objekt er omhyldet i.

**Ved Brug:** tag et objekt til GM, og sig du gerne vil kaste magien identificer

**Forbrug:** 1 magiske ingredienser

### **Forstærk våben**

**Effekt:** Kasteren stryker materialet og sliber det med magi.

**Ved Brug:** undersøg nøje et våben, ved at køre hånden hen over det og sige en magisk remse skader våbnet næste gang det rammer nogle 1 skade mere.

**Forbrug:** 1 magiske ingredienser

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Metode MagiGrad 3.</b> | Koster 4 EP |
|---------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Armer våben

**Effekt:** Kasteren stryker materialet og sliber det med magi.

**Ved Brug:** undersøg nøje et våben, ved at køre hånden hen over det og sige en magisk remse skader våbnet næste gang det rammer nogle 3 skade mere.

**Forbrug:** 3 magiske ingredienser

### Glemmel

**Effekt::** Et minde forsvinder ud i intetheden.

**Ved Brug:** Efter 10 sekunders øjenkontakt med et individ sig "Glemmel". Kasteren kan nu vælge et kendt minde og slette det helt fra individets hukommelse.

**Forbrug:** 6 magiske ingredienser

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Metode MagiGrad 4.</b> | Koster 5 EP |
|---------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Sans

**Effekt:** Kasterens sanser forstærkes magisk og når til en pointe hvor de kan lugte med øjnene og se med følesansen.

**Ved Brug:** Dan en ring med tommel og pegefinger, sæt ringen foran øjet. Kasteren kan nu se de der gemmer sig i skyggerne, og er immun over for bong, tyveri, og magi der formindsker eller snyder sanserne.

**Forbrug:** 2 magiske ingredienser

### Søvn

**Effekt:** kasteren fortæller hjernen at den har brug for søvn.

**Ved Brug:** Råb "søvn, 30 sekunder" alle inden for 5 meter falder i søvn de næste 30 sekunder.

**Forbrug:** 5 magiske ingredienser

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| <b>Metode MagiGrad 5.</b> | Koster 5 EP |
|---------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Snævre syn**

**Effekt:** Kasteren inspicerer et stykke pergament med forventning og binder det med magi.

**Ved Brug:** Vis et stykke papir til et andet individ og sig "Snævre syn". Hvad end kasteren fortæller der står på papiret, er det individet ser. Effekten vare en scene.

**Forbrug:** 2 magiske ingredienser

### **Hemmelighed**

**Effekt:** Låser ord så de aldrig vil blive sagt.

**Ved Brug:** Efter 5 sekunders øjenkontakt med et individ sig "hemmelighed". Kasteren kan nu gøre noget hemmeligt. Denne hemmelighed kan individet ikke kan fortælle andre ligegyldigt hvad.

**Forbrug:** 5 magiske ingredienser

### **Magisk immunforsvar**

**Effekt:** Kasteren inficerer deres immunforsvar med magi, og tvinger det til at blive stærkere.

**Ved Brug:** Kasteren gennemlæser sin bog og siger "Magisk immunforsvar". Alle effekter der ville ske ved indtagelse af mad drikke eller andet som fordøjes er annulleret. Alle effekter der ikke er øjeblikkelige, men langvarige, er også annulleret. Effekten stopper ved spilstop.

**Forbrug:** 8 magiske ingredienser

|                           |                                                                         |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Metode MagiGrad 6.</b> | Koster 6 EP<br><b>Kræver at du har skabt 3 nye magier. (Tal med GM)</b> |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Studium

**Effekt:** Kasteren analysere sig frem til den indre kerne af et individ.

**Ved Brug:** Hold øjenkontakt med et individ i 20 sekunder og sig "Studium". Kasterne må herefter bruge 5 sekunder på at kigge på individets karakter ark. Individet vælger desuden en farve de mener repræsentere deres karakters sjæl, denne farve kommer til udtryk i en aura som kasteren kan se.

**Forbrug:** 8 magiske ingredienser

### Genoplev minde

**Effekt:** Kasteren har skabt et minde og implementere det i et individ.

**Ved Brug:** Hold øjenkontakt med et individ i 10 sekunder og sig "Genoplev minde".

Kasteren forklare nu individet hvad individet har oplevet en gang. Dette nye minde vil for individet virke lige så sandt som et hvilket som helst andet.

**Forbrug:** 15 magiske ingredienser

### Tidsdæmper

**Effekt:** Kasteren forlænger tiden omkring sig.

**Ved Brug:** Råb "Tidsdæmper, 20 sekunder".

Alle der høre råbet vil nu de næste 20 sekunder bevæge sig i slow motion.

**Forbrug:** 6 magiske ingredienser

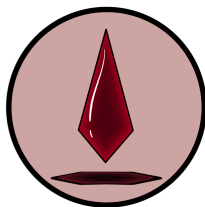
### Annuler specifik magi

**Effekt:** Ved at analysere magien kan man fjerne det der får den til at virke.

**Ved Brug:** Høre kasteren nogen eller ser kasteren nogen kaste en magi kan de sige "Annuler \_\_\_\_". Magien der nævnes effekt ophøre.

**Forbrug:** 5 magiske ingredienser





## Omvækslende Magiker

Som Omformende Magiker bruger du essensen af det ene til at skabe det andet. For at kaste magi bruger du blod, hver magi koster et antal blod at kaste. For at få blod bruger du evnen omformende blod, blod forsvinder ved slutningen af spil gangen.

Som Omformende Magiker bruger du EP på magi niveauer og på evnen Omform blodet. Gennem magi grad får du adgang til nye og mere kraftfulde magier.

| Omform blodet                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Niveau 1 koster 2 evnepoint<br/>(Kræver niveau 1 i Omvækslende Magigrad)<br/>Niveauer over 1 koster 3 evne points</p>  | <p>Du kan lave 2 typer af omformninger for at få blod.</p> <p><b>Mad resurser til blod:</b><br/>Ved brug af 1 mad resurser kan du nu skabe 5 blod.</p> <p>For hvert niveau over første du har i evnen skaber du 1 blod mere.</p> <p><b>Livs Points til blod:</b><br/>Brugeren omformer egen, eller et villigt offers LP til blod. For hvert 1 LP der omformes får man 3 blod. For hvert niveau over første du har i evnen skaber du 2 blod mere.<br/>De LP der omformes til blod, kan ikke helbredes før blodet er brugt.</p> <p>Det er derfor vigtigt at magi brugeren informere de som brugeren får blod fra om hvornår blodet er brugt. Det kan ikke heales for personen ved at det er brugt.</p> |

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 1.</b> | Koster 3 EP |
|--------------------------------|-------------|

Du kan nu omvæksle magi og bruge den som du ønsker. De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Dukke bånd

**Effekt:** Kasteren binder to lemmer sammen.

**Ved Brug:** Peg på et individ og råb "Dukke bånd, 10 sekunder". De vil nu kopier kasteren bevægelser de næste 10 sekunder. Ophøre hvis individet tager skade.

**Forbrug:** 3 blod

### Krampe

**Effekt:** Kasteren vækker alt den smerte et individ nogensinde har oplevet til live.

**Ved Brug:** Peg på et individ og råb "Kæmpe". De vil nu opleve ubeskrivelig smerte så længe du peger på dem. For hvert sekund over 3 du peger bruger du yderligere et blod.

**Forbrug:** 4 blod

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 2.</b> | Koster 4 EP |
|--------------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Frygt

**Effekt:** Kasteren trækker i sindet på et individ og lader dem opleve den sande frygt

**Ved Brug:** Peg på et individ og råb "Frygt", de vil herefter flygte, hvis det ikke er muligt kan de prøve at gemme sig.

**Forbrug:** 5 blod

### På randen

**Effekt:** Kasteren binder sin livskraft til andres.

**Ved Brug:** Råb "Randen \_\_\_\_ skade". Alle inden for 5 meters afstand tager det antal skade som kasteren udsætter sig selv for - 3. Dvs at kasteren minimum skal udsætte sig selv for 4 skade, hvor ved alle andre tager 1 i skade, råb derfor 1 skade.

**Forbrug:** Livspoints svarende til skaden + 3.



|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 3.</b> | Koster 5 EP |
|--------------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Masse frygt**

**Effekt:** Kasteren trækker i sindet på flere individer og lader dem opleve den sande frygt.

**Ved Brug:** lav en gestus mod en gruppe og råb "Masse Frygt 3 meter", de som er inden for 3 meters afstand vil her efter flygte, hvis det ikke er muligt kan de prøve at gemme sig.

**Forbrug:** 6 blod

### **Dødt kød**

**Effekt:** Kasterens krop bliver opretholdt af magi, men er ellers så godt som død.

**Ved Brug:** Kasteren oplever ikke smerte og vil derfor ikke reagere på det. De tager skade som alle andre men mærker det ikke. Sygdomme og gift har ingen effekt. Dødt køds effekt ophøre i efter spilgangen.

**Forbrug:** 8 blod

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 4.</b> | Koster 5 EP |
|--------------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Levende døde**

**Effekt:** Kasteren river i alt det der intet liv har, og tvinger det til at genopstå.

**Ved Brug:** Rør ved et individ der har 0 LP, og sig "levende døde" den døde har nu 3 LP og ingen rustning points. De er ikke intelligente og kan blot angribe det magi brugeren kommandere dem til. Effekten vare en scene.

**Forbrug:** 4 blod

### **Blind passager**

**Effekt:** Kasterens sind invaderer en andens og sidder som en passager.

**Ved Brug:** Tag en hætte over hoved, sæt hånden på skulderen af et individ og sig "Blind Passager". Kasteren kan nu følge med rundt og er i spillet inde i individets krop. Effekten kan stoppe på to måder. Ved at kasteren vælger det, eller hvis individet tager skade. Har kasteren effekten "Dødt kød" kan de vælge at tage skaden og blive i individets sind.

**Forbrug:** 4 blod

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 5.</b> | Koster 5 EP |
|--------------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Sindets parasit**

**Effekt:** Kasterens sind invaderer en andens og sidder som en parasit.

**Ved Brug:** Tag en hætte over hoved, sæt hånden på skulderen af et individ og sig "Sindets parasit". Kasteren kan nu følge med rundt og er i spillet inde i individets krop. De kan nu overtage kroppen, det gøres ved at hviske til individet hvad de skal gøre. Effekten kan stoppe på to måder. Ved at kasteren vælger det, eller hvis individet tager skade. Har kasteren effekten "Dødt kød" kan de vælge at tage skaden og blive i individets sind. Denne evne kan kun bruges på individer som ikke er i kamp samt er det ikke muligt at kaste denne evne på samme spiller mere end en gang pr. spilgang.

**Forbrug:** 10 blod

### **Ofring**

**Effekt:** Kasteren overføre et individs liv til sig selv.

**Ved Brug:** En frivillig person kan en gang pr spilgang overdrage op til halvdelen af deres LP til kasteren, og her efter regenerere dem normal vis eller ved hjælp af læge eller magi. Effekten slutter ved efter spilgangen eller når LP'ne mistes.

**Forbrug:** 4 blod

|                                |                                                                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Omvækslende MagiGrad 6.</b> | Koster 6 EP<br><b>Kræver ofret ef det kasteren holder mest kært.</b><br>(Tal med GM) |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Genopståen

**Effekt:** Kasteren genopstår efter døden.

**Ved Brug:** Kasteren tegner med blod (rød maling) et tegn et sted på kroppen. Kastes som forebyggelse. Rammer kasteren 0 LP omformes det resterende 5 blod til LP. For hvert 3 Blod får kasteren 1 LP.

**Forbrug:** 10 blod

### Forrådnlse

**Effekt:** Kasteren lader et sår gå gennem alle stadier af død.

**Ved Brug:** Peg på et individ og sig "Forrådnlse \_\_\_\_ skade". Den sidste skade individet tog, tager de igen.

**Forbrug:** 5 blod

### Sjæle suger

**Effekt:** Kasteren suger livet fra de som kasteren dræber og bruger det imod dem.

**Ved Brug:** Råb "Sjæle suger". Hver gang kasteren skader det samme individ, kan de lægge 1 skade til det næste slag. Skader kasteren et nyt individ ophører effekten.

**Forbrug:** 2 blod

### Lige for døden

**Effekt:** Kasteren viser sig og alle omkring dem for døden, og alle er lige i dødens øjne.

**Ved Brug:** Råb "Lige for døden, 1 Livspoint". Alle inklusiv kasteren selv mister alle LP undtagen 1.

**Forbrug:** 3 blod





## Tildelt Magiker

Som Tildelt Magiker bruger du Mana, det er den magiske kraft du har fået tildelt af din hellighed. Hver magi koster et antal mana at bruge. For at gendanne Mana skal du tilbede din hellighed ved en ritual plads. Du får alt din mana tilbage ved 5 minutters tilbedelse, men kan max gøre det 5 gange pr spilgang.

Som Tildelt Magiker bruger du EP på magi niveauer og på evnerne Hellig forbindelse og Særlig tilbedelse. Gennem magi grad får du adgang til nye og mere kraftfulde magier.

| Hellig forbindelse                                                      |                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 2 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Tildelt Magigrad) | Ved at udføre en hellig handling kan du tillægge dit niveau i hellig forbindelse med din mana. Effekten ophøre ved spilstop. |

| Særlig tilbedelse                                                   |                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| niveau 1 koster 2 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Tildelt Magigrad) | Ved at skabe en fysisk ritual plads, kan du og de der tilbeder ved pladsen få 1 extra max mana for spilgang. (En Gm skal godkende pladsen)                                                                                        |
| niveau 2 koster 2 evnepoint                                         | Ved at udføre et ritual får alle der deltager i ritualen mana tilsvarende den der udføre ritualen. Alle der deltager skal tilbede samme hellighed. Denne effekt forsvinder efter brug af 3 magier. (En Gm skal godkende ritualen) |

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 1.</b> | Koster 3 EP |
|----------------------------|-------------|

Du er nu blevet tildelt magi af din hellighed. De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Sammensmelt med naturen**

**Effekt:** Kasteren bliver et med det omkring, ligesom de er i et med helligheden.

**Ved Brug:** Kasteren tager en tætte på og stiller sig ved et træ eller en sten der er højere end kasteren. Kasteren er nu usynlig og kan ikke blive skadet så længe de står helt stille.

**Forbrug:** 2 mana (0 for Elvere)

### **Helbrede**

**Effekt:** Gennem den hellige kraft kan kasteren genfinde det liv der gik tabt.

**Ved Brug:** Rør ved et individ og sig "ved \_\_\_\_ helbreder jeg dig". Du kan nu heale op til 5 Lp, for hvert Lp som helbredes bruges der 1 mana.

**Forbrug:** Afhængelig af Lp helbredt.

### **Rent sind**

**Effekt:** Kasteren ser gennem sin hellighed hvad der er sandt og falsk.

**Ved Brug:** Rør ved et individ og sig "Rent sind". Individet kan nu kund sige sandheden. Effekten var så længe kasteren røre ved individet.

**Forbrug:** 2 mana

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 2.</b> | Koster 4 EP |
|----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Velsignelse**

**Effekt:** Kasteren forstærker båndet mellem et individ og deres hellighed.

**Ved Brug:** Kasteren rør ved et individ og siger "Jeg giver dig \_\_\_\_ velsignelse". Individet har nu 3 midlertidige mana. Evnen kan max give 3 mana af gangen til samme individ.

**Forbrug:** 2 mana

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 3.</b> | Koster 4 EP |
|----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Hellig straf

**Effekt:** Kasterens hellighed ser individet for hvad de er, og fjerner alt det de bruger til at gemme sig sig.

**Ved Brug:** Peg på et individ og råb "hellig straf, ingen rustning 3 slag". Individet har de næste 3 gange de rammes af skade ikke nogle RP.

**Forbrug:** 4 mana

### Håbs styrke

**Effekt:** Kasteren fyldes med håb fra sin hellighed.

**Ved Brug:** Kasteren beder ved sit alter. Næste gang kasteren rammes af en magi der ikke involvere Lp, kan de råbe "håbets styrke" og undgå effekten af den pågældende magi. Håbets styrkes effekt forsvinder efter brug, men kan gennem ligeså længe kasteren ønsker.

**Forbrug:** 3 mana

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 4.</b> | Koster 5 EP |
|----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Gudelig beskyttelse

**Effekt:** Kasteren retter sin helligheds beskyttelse mod en anden eller sig selv.

**Ved Brug:** Kasteren tegner et helligt symbol på den der skal have effekten. Den næste skade personen med symbolet ville have fået bliver annulleret.

**Forbrug:** 5 mana

### Kammeratskab

**Effekt:** Skaber et kortvarigt bånd mellem kasteren og et individ.

**Ved Brug:** Sig "kammeratskab" til en person, de vil derefter sige ja til en enkelt ting som ikke er skadelig for individet.

**Forbrug:** 2 mana

### Smite

**Effekt:** Kasteren nedkalder sin hellighed's vrede over en anden.

**Ved Brug:** Råb "Smite, 5 skade" og ram med et slagvåben. Individet der rammes med våbnet tager 5 extra skade.

**Forbrug:** 4 mana

|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 5.</b> | Koster 5 EP |
|----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Ritual binding**

**Effekt:** Kasteren binder sig til et løfte til sin hellighed, og får sin belønning.

**Ved Brug:** Kasteren udføre en hellig opgave aftalt med GM, og får herefter op til 10 livspoints for spilgangen.

**Forbrug:** Ingenting

### **Venskab**

**Effekt:** Skaber et kortvarigt bånd mellem kasteren og et individ.

**Ved Brug:** Sig "venskab" til en person, de vil derefter sige ja til en enkelt ting som var i bedstevenner.

**Forbrug:** 3 mana

### **Angre**

**Effekt:** Tvinger et individ til at se det forkerte ved deres handlinger.

**Ved Brug:** Kasteren skal have øjenkontakt med et individ i 5 sekunder og derefter sige "Angre". Individet bliver nu påmindet om det sidste de har gjort som de kunne angre. Så længe individet ikke har gjort op for sin handling kan de ikke modtage magiske RP, LP, eller helbredelse. (Kontakt Gm for inspiration til hvad man kan angre og hvordan det kan gøres op for).

**Forbrug:** 4 mana



|                            |                                                                                                     |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tildelt MagiGrad 6.</b> | Koster 6 EP<br><b>Kræver 2 andre tildelte magikere har magigrad 5, og tilbyder samme hellighed.</b> |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### Urørlig

**Effekt:** Kasteren er så tæt ved sin hellighed at intet uheldigt kan røre dem.

**Ved Brug:** Kasteren indrammer i starten af spilganen et område op til 2x2 meter. Er evnen blevet kastet før skal området være det samme som sidst (aftal område med GM). Så længe kasteren er i dette område, er det kun dem af samme hellighed der kan have en effekt på dem. Det inkludere skade og magiske effekter. Er der allerede en af kasterens hellighed der har et område gøres området større og effekten gælder for dem begge.

**Forbrug:** 9 mana

### Hellig overtagelse

**Effekt:** Kasteren lader helligheden overtage sin krop, men kan kun holde til det et øjeblik.

**Ved Brug:** Kasteren råber "Hellig overtagelse af \_\_\_\_, på knæ dødelige". Alle der høre ordene vil gå i knæ og lytte. De næste ord helligheden ydre vil være objektivt sande. Det øjeblik kasteren stopper ved at snakke ophøre effekten. - Går nogen mod en helligheds ord så informer GM, det kunne jo være helligheden bliver utilfreds.

**Forbrug:** 5 mana der ikke kan gendannes

### Intet skade forvoldt

**Effekt:** Kasterens hellighed tilbagevender smerten til den der forvolder den.

**Ved Brug:** Sig "ingen skade forvoldt i \_\_\_\_ navn, ingen skade taget i \_\_\_\_ navn. Alt skade som ville have ramt kasteren rammer nu skadesvolderen. Alt skade som kasteren forvolder andre modtager de selv. En kampscene, eller 60 sekunder.

**Forbrug:** 4 mana

### Genvind det tabte

**Effekt:** Helligdommen genvinder det der er gået tabt.

**Ved Brug:** Rør ved et individ og sig "Ved \_\_\_\_ genvind det tabte". De genvinder nu alt deres tabte LP.

**Forbrug:** 6 mana





## Vildmose Magiker

Som Vildmose magiker bruger du den rene skabelses magi, kaldet moter. Dette er magi tildelt af Vild Moderen. Hver magi koster et antal moter at bruge. For at gendanne moter tilbage skal du forbinde dig med Vild Moderen enten ved at skabe musik, eller ved at tale med hende igennem naturen. Dette tager 5 minutter at gøre, og kan gøres 5 gange pr spilgang.

Som Vildmose Magiker bruger du EP på magi niveauer og på evnen forbindelse til naturen. Gennem magi grad får du adgang til nye og mere kraftfulde magier.

| Forbindelse til naturen                                                  |                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvert niveau koster 2 evnepoint<br>(Kræver niveau 1 i Vildmose Magigrad) | Din forbindelse til vild moderen styrkes. Det er igennem denne evne du får tildelt moter af vild moderen. Pr niveau i denne evne har du 1 mode. |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Vildmose MagiGrad 1.</b> |  |
|-----------------------------|--|

Du har nu lært at bruge den rene skabelses magi. De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Livets melodi**

**Effekt:** Styrk dit bond til vild moderen ved at styrke dit bond til en anden skabning.

**Ved brug:** Ved at synge eller skabe en melodi med en anden kan i sammen skabe 3 ekstra moter. dette kan gøres 1 gang pr spilgang.

**Forbrug:** ingenting

### **Roligt sind**

**Effekt:** Kasteren kan berolige og afslappe folk med et kærligt glans eller en betryggende melodi..

**Ved Brug:** Rør ved en person og sig "roligt sind". Alle negative tanker forlader dem og de glemmer helt hvem de er, og hvad de ville. Effekten stopper når de på nogen måder tager skade.

**Forbrug:** 1 mote

|                             |             |
|-----------------------------|-------------|
| <b>Vildmose MagiGrad 2.</b> | Koster 4 EP |
|-----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Giverens glæde**

**Effekt:** Giver andre spiller ekstra fordelt RP for spilgangen. 15 per person og 30 i alt.

**Ved brug:** Giv en blomst, et blad eller noget andet natur til en anden og sig "giver glæde \_\_\_ rustninge points". Personen som modtog gaven får nu antal extra rustning points for scenen svarende til brugte mode.

**Forbrug:** Op til 30 moter

### **Fordragelighed:**

**Effekt:** Annuller den skade du måtte være påført.

**Ved brug:** Efter at være blevet skadet kan du sige "Hør ikke ondt, Se ikke ondt, gør ikke ondt" og bevæg dig herefter ud i naturen væk fra kampen. Alt skade du måtte have modtaget fra slaget og efter annulleres. (Magien kan ikke bruges hvis du på nogen måde startede kampen, og kan ikke bruges hvis slaget skade mere end dit samlede Lp og RP)

**Forbrug:** 3 Mote

|                             |             |
|-----------------------------|-------------|
| <b>Vildmose MagiGrad 3.</b> | Koster 5 EP |
|-----------------------------|-------------|

De magier du automatisk kan i dette niveauer står i deres helhed her:

### **Fortabt i musikken**

**Effekt:** Få alle til at fortabe sig i musikken og glemme alt andet.

**Ved brug:** Ved at synge, nynne eller på anden form skabe musik og sige "Fortabt i musikken" får du alle der kan høre det vil begynde at danse, og først stoppe når de ikke kan høre musikken længere, eller tager skade

**Forbrug:** 1 mote