

# Introduktion til Skyggekrigene



*Et rollespilsarrangement arrangeret af*

**Den  
Glemte Legion.DK**

ROLLESPIL I RANDERS

# INDHOLD

Introduktion:.....	3
Spillets historie: .....	3
Begreberne "off-game" og "in-game":.....	3
Mellem spilgangene: .....	3
Snyd og konsekvens: .....	4
At stjæle i spillet: .....	4
At røve bygninger:.....	4
Karakterdrab: .....	5
"Lys skæbne" og "Mørk skæbne".....	5
Skyggekrigenes 10 bud!.....	6
Kampregler: .....	7
HP – Helbredspoint: .....	7
RP – Rustningspoint:.....	7
SP – Styrkepoint: .....	8
Våbensikkerhed og specielle våben-regler:.....	8
Hvad må jeg have på af udstyr første spilgang?.....	9
At give skade i kamp:.....	9
Magi og specielle regler: .....	9
Ting man bør kende: .....	9
Sådan fungerer magi: .....	10
Kampmagier:.....	10

## INTRODUKTION:

Dette regelsæt fortæller om de grundlæggende regler, som man skal kende til Skyggekrigene for at spille med, hvad rollespil er, og om de muligheder man har som spiller. Hvis du har forslag til regelændringer eller du har yderligere spørgsmål, som reglerne ikke besvarer, kan man skrive til GM'ernes mail på [gm@denglemtelegion.dk](mailto:gm@denglemtelegion.dk).

## SPILLETS HISTORIE:

*Byen Kvartach i regionen Kælv, havde igennem lang tid haft problemer med overbefolkning og røverier på landevejene dertil. Derfor var det på byrådets hemmelige dagsorden at starte en by op lige i nærheden i håbet om, at denne forstad så ville befolkes af de mange borgere og tiltrække røvernes opmærksomhed, så de lod karavanerne i fred for en stund.*

*Og ganske rigtigt, da byen stod færdig, rejste Rigets Borgere fra nær og fjern til denne forstad i håb om en ny start. Nogen forlod deres gamle liv i håb om en ny og bedre skæbne, mens andre ænsede deres chancer for magt. Guderne har også øje på byen som et muligt nyt territorium, og deres troende iler dertil for at få en plads i det nye byråd og repræsentere deres gud som den stærkeste. Både røvere og hæderlige folk lever nu på samme område. Kampen mellem orden og kaos hviler aldrig. Dagligt kæmper de mange racer med deres old-gamle svaghed kaldet "den gamle natur" for at kunne passe ind i Rigets samfund.*

*Scenen er sat for dig, nyttilflytter. Byen er rejst, huse skal købes, varer skal sælges, landområder belejres og guderne prædikkes. Hvor er din plads i gudernes store magtspil?*

## BEGREBERNE "OFF-GAME" OG "IN-GAME":

Til rollespil er det vigtigt at kende begreberne "off-game" som betyder "ikke i spil", og "in-game" som betyder "i spil". Dette kan bl.a. omhandle genstande: En in-game genstand kan f.eks. være spilpenge, spil-låse og ting der kan købes af handelsmænd i spillet. Disse ting må stjæles og byttes mellem spillerne under spillet, og ved spillets slut afleveres det i in-game-bank hos GM'erne; alt hvad GM'erne sætter i spil er in-game genstande, og skal afleveres tilbage når spillet slutter. Off-game genstande er private ting medbragt hjemmefra, som ikke findes i spilverdenen; vi taler om mobiler, tasker, punge osv. Disse ting må ikke tages fra spillere. Dette betyder naturligvis også, at man ikke må gemme in-game genstande i tasker. Det anses som snyd.

Hvis man i spillet får det dårligt, eller bliver udsat for noget lidt ubehageligt (det kan være at den store ork er lidt for uhyggelig), kan man gå off-game ved at lægge den ene hånd på hovedet. På den måde befinder man sig ikke længere i spilverdenen, og så skal de andre i spillet lade som om personen ikke er til stede. Man må naturligvis ikke gå off-game bare fordi man er ved at blive røvet, taget til fange eller er ved at tabe en kamp.

## MELLEM SPILGANGENE:

Mellem hver spilgang går der in-game en måned ligesom i virkeligheden. Det betyder, at hvis man tages til fange i slutningen af en spilgang, eller man stopper midt i en spændende situation, skal man aftale med de pårørende hvordan man skal afslutte det. Enten kan man jo aftale, hvordan man flygter eller løslades, eller aftale at man sidder i fangenskab måneden ud, så man også starter sådan spilgangen efter. Imellem hver spilgang sker der ting for omverdenen, og nyhederne derfra kan man læse på byens opslagstavle.

## SNYD OG KONSEKVENNS:

Rollespil er en æressport. Det er meget nemt at snyde med liv og magi i spillet, men det ødelægger oplevelsen for andre. Rollespil er derfor kun for dem, som føler sig voksne nok til at følge reglerne, og erkende, når han har tabt. Hvis vi modtager klager over en spiller, som snyder, kan der udstedes en hjemsendelse. Fortsætter snyderiet kan der gives en eksklusion fra spillet.

## AT STJÆLE I SPILLET:

Som sagt kan man stjæle i spillet, men det er ikke alt, som der kan stjæles. Som den første regel må man kun stjæle in-game ting, som er sat i spil af en GM (ting som runeamuletter, ritualer, penge osv.). Dvs., at hvis du vil gennemsnøge en kiste, som en spiller har medbragt hjemmefra, må du ikke løbe væk med den først; du skal åbne den på stedet. Hvis du tilfangetager en person og vil fjerne hans/hendes våben, kan du fint gøre det, men du skal huske at medbringe våbnet, hvis der flyttes på personen, så det ikke bliver væk. Hvis lille Søren har en kage med hjemmefra, så må du altså ikke stjæle den (med mindre du har aftalt det med ham). Hvis der off-game stjæles mobiler, tasker og in-game grej, meldes det naturligvis til politiet.

Man kan stjæle på flere måder. Den første måde er ved stieven "lommetyveri", som gør tyve i stand til ubemærket at stjæle en mønt fra en persons lomme. Den anden måde er ved selvfølgelig at lave tyveriet "manuelt" ved at stikke din hånd ned i en bæltetaske og tage pengene derfra eller smugle en genstand fra en person; her afhænger det dog helt af dine egne evner, og chancen for at du bliver opdaget er nok lidt større. Den sidste måde er ved at slå en person bevidstløs og tælle højt til 30. Disse 30 sekunder repræsenterer den tid, du bruger på at gennemrode ham (du må i mellemtiden gerne rode i bæltetaske, så man kan se at du faktisk forestiller at lede). Bagefter skal personen give dig alt hvad han har på sig (medmindre han har evnen "skjul penge", så kan han gemme lidt).

## AT RØVE BYGNINGER:

Som udgangspunkt er al kamp i bygninger generelt forbudt, da der er bænke, porcelæn og service som kan gå i stykker. Med disse regler er det naturligvis vigtigt, at folk bruger sin realistiske sans: Man kan ikke løbe ind i kroen for at få "helle" fra andre, bare fordi man ikke vil slås ned. Hvis man gør, så kan en gruppe frit gå derind og hente manden, uden han må gøre modstand; så må kampen foregå på markedspladsen væk fra bål og service.

Hvis nogen vil røve kroen, skal I rollespille forløbet. Der er kun den regel, at modstand (væbnet eller med styrkepoint) ikke må ske inde i bygninger, fordi vi risikerer at komme til skade. I stedet skal kroens forsvarere med det samme gå

udenfor og tage kampen, hvis der udfordres til kamp. Derudover vil vi helst ikke regelsætte, fordi vi er bange for at begrænse rollespilsmuligheder. Vi håber, at folk vil spille godt med her, så lad være med at tage dig fem minutter til at tage rustning på, og lad være med ene mand at nægte at udlevere pengene til de 15 savlende røvere.

## KARAKTERDRAB:

Når man kommer i kamp til Skyggekrigene og bliver besejret, falder man om (med 0 HP) og er besvimet. Dette er dog kun betegnet som bølgebank, og derfor kan man komme på benene igen, og ekstra hurtigt med hjælp fra læger, magi eller alkymist-drikke... Men derudover er der også mulighed for "karakterdrab". Hvis et sådant udføres betyder det, at rollen dør permanent, og du skal derfor starte forfra med en ny rolle og nye stempler. Karakterdrab sker dog kun sjældent.

## "LYS SKÆBNE" OG "MØRK SKÆBNE".

Når man laver sin karakter kan man vælge imellem at have "Lys skæbne" eller "Mørk skæbne". De to hovedforskelle på dem er, at folk med "lys skæbne" kun må karakterdræbes, hvis de giver en anden spiller lov til det (med mindre at alle GM'erne siger god for, at personen har lavet så mange onde/konfliktsøgende ting, at henrettelse virker som det eneste rigtige). En spiller med "Mørk skæbne" må til gengæld gerne karakterdræbes af andre spillere med "mørk skæbne" uden sin eller GM'ernes godkendelse. Som en lille bonus til karakterer med "mørk skæbne" får de et ekstra stempel, når de laver deres karakter. Grunden for karakterdrab skal dog være rigtig god stadigvæk. Ingen har lyst til at miste sin karakter uden grund. Overvej altid: Er det her drab gavnligt for spillet og dets historie? Lad det gerne være en fed afslutning på en konflikt som er optrappet over længere tid. For hvis det KUN er din historie det gør noget for, så er det nok ikke det værd. Vi opfordrer alle karakterdrab til at være offentlige henrettelser, for at give ofret en fed afslutning. Kun en karakter med "mørk skæbne" må karakterdræbe en anden karakter med "mørk skæbne".

Hvis du selv har valgt "lys skæbne", og opfordrer til et karakterdrab af en med "mørk skæbne", har du selv været med til at planlægge drabet, og får du selv "mørk skæbne"-reglen uden undtagelse. Hvis du føler dig uretfærdigt karakterdræbt, altså dræbt uden grund, kan du kontakte GM'erne. Hvis GM'erne er enige med dig om at du er blevet uretfærdigt karakterdræbt, kan du få din karakter tilbage.

## SKYGGEKRIGENES 10 BUD!

Vi har kun ét overordnet bud til Skyggekrigene, og det er: "Vær gode ved hinanden"... Vi har taget inspiration til andre kilder, og lavet 10 bud, som I skal huske, når I spiller rollespil hos os.

- 1. Vis respekt for andres rollespil:** Husk at vise respekt for både nye rollespillere såvel som gamle. Der findes ikke "rigtig/godt" eller "forkert/dårligt" rollespil – kun forskellige typer af rollespil. Du er altså hverken bedre eller dårligere end andre, bare anderledes, og det skal der være plads til.
- 2. Husk tanken "er det her sjovt for andre?":** Et godt eksempel er f.eks. din kiste med penge: Lad være med at gemme den under en bregne i skoven, hvor ingen nogensinde finder den – for det er cirka lige så nederen som at putte mønterne i din off-game taske, og det gør man altså ikke. Lad der være chance for at finde den – og hvis nogen finder den, så lader de lidt blive tilbage til dig – også skabes der rollespil, når du skal skabe hævnaktion. Et rollespil går i gang, sjovt for begge parter.
- 3. Sig undskyld:** Hvis du kommer til at ramme en person for hårdt eller et uheldigt sted (f.eks. hoved eller skridt), skal du vise initiativ til at give modstanderen en pause, og spørge om han er okay.
- 4. Vær en gentleman i kamp:** Rollespil kaldes en "gentlemansport", fordi det er så let at snyde med f.eks. sine liv og mana – og derfor gør ingen det. Stol på hinanden.
- 5. Skjul ikke dine følelser:** Hvis du oplever noget, som du syntes var ubehageligt til spillet, bør du ikke gå med det for dig selv. Tag enten kontakt til en GM eller den som forurettede dig, og fortæl hvordan du følte i situationen.
- 6. Hav samvittigheden med dig:** Hvis du nu finder en anden gruppes kiste med penge, så vær sød, og lad en smule være tilbage til gruppen, så de også kan overleve – så har I begge et godt spil, og du har stadig skaffet penge. Det samme gælder, hvis en person nu har mange penge i pungen.
- 7. Kend din medspiller:** Du kan ikke tillade dig at opføre dig ens overfor alle. Hvis du gerne vil starte en vild nævekamp eller en råbende diskussion, så husk at spørge dig selv "kan den spiller jeg står overfor lide det eller bliver det ubehageligt?". Vi kan hurtigt blive enige om, at det er fedt for andre at se på, men kun hvis begge er med på vognen. Hvis du ikke kender spilleren godt, så start lavt, og optrap konflikten langsomt, og se om modparten leger med.
- 8. Skab rollespil:** Når du får noget nyt at vide, så spred det. Lad nyheder og historier glæde andre. Når nogen siger noget, som er imod din karakter, så tag mod til dig og forsvar det, for det inspirerer andre til at gøre det samme. Hvis nogen klarer dig i kamp, så opgiv ikke konflikten og lad som ingenting, men saml ressourcer til en hævn.
- 9. Du er en brik i spillet:** Selvom du er hovedpersonen i din karakters historie, er du også noget mere og vigtigere end det: Du er en bi-person til hele rollespillets spillere. Hvad du gør for dig selv i dit eget hoved, er aldrig sammenligneligt med mængden af spil, som du skaber, når du tør være noget synligt overfor andre. Hvis du vil være en aktiv karakter overfor andre, så vil de være aktive overfor dig, og så opstår det fede rollespil (jo mere spil du selv skaber, desto mere kan du forvente at få igen).
- 10. Stol på dine GM'er:** Dine GM'er er der for din skyld, for at give dig en fed rollespilsoplevelse og for at du skal være tryk. Du bør aldrig være bange for at vi straffer dig med et plot. Har du problemer, så gå til dem, og de skal hjælpe dig. Hvis du har seje ideer, så må du gerne sende dem ind til os!

## KAMPREGLER:

### HP – HELBREDSPOINT:

Basis-HP er den mængde skade, man kan holde til uden rustning eller anden beskyttelse. Når man har mistet alle sine basis-HP, besvimer man. Man kan ikke huske, hvad der er sket eller høre noget omkring sig i den tid, man er besvimet. Når man har mistet alle sine basis-HP, vågner man igen på 1 basis-HP efter ca. 5 min., eller når fjenden er væk. Her må de erfarne spillere meget gerne spille med på at være såret, ved f.eks. at halte. Man er ikke klar til at slås eller kaste magi igen før man når op på 2 basis-HP efter at være slået ned.

Man regenererer basis-HP ved at vente i to timer. Basis-HP'ene kommer igen flydende i løbet af tiden (Hvis du f.eks. har 3 HP og besvimer i en kamp, så vågner du på 1 HP, og regenerer de sidste to HP henover de to timer; du genvinder altså 1 HP hver time). Helbredelsen kan fremskyndes en del ved lægehjælp, førstehjælp, alkymi og magisk helbredelse.

Der er flere typer af HP: Basis-HP viser din karakters egen fysiske udholdenhed, og disse får du fra din race og stievner. Du kan få ekstra magiske HP igennem amuletter, alkymi, lægedom og magi. Hvis du får ekstra HP fra noget som helst (stievner, specielstievner, magi osv.), er det altid magiske HP, med mindre der står andet.

Alle racer starter som udgangspunkt med 3 basis-HP.

### RP – RUSTNINGSPONT:

Ligesom med HP definerer RP, hvor mange slag man kan holde til. RP bestemmes ud fra, hvor stor og kraftig en rustning du bærer. Metalrustninger giver flere RP end læder gør, men det er til gengæld lettere og hurtigere at bevæge sig i læderrustninger, så metal er ikke nødvendigvis bedst. Desuden, jo mere din rustning dækker kroppen, desto flere RP får du for den.

I modsætning til dine HP, får du ikke automatisk dine RP tilbage i løbet af tiden. For at få dine RP tilbage skal din rustning repareres af en smed.

*Vigtigt:* Det er vigtigt at forstå, at for at en rustning kan give dig RP, skal den også give reel virkelig beskyttelse. Altså skal du hele tiden være kritisk over for det, du køber. Man kan godt bruge aluminiumsbrynjer til arrangementet, men man kan kun få 1 RP for dem. Vi vil dog ikke godkende rustninger af plastic, pap eller andre sjove påfund. Er du i tvivl, så kontakt en GM.

## SP – STYRKEPOINT:

SP definerer, hvor stærk din karakter er. Dine SP defineres ud fra, hvilken race du er, og ud fra hvilken sti du er oplært på. De fleste stier kan give bonus til SP af forskellige grunde. SP kan bruges til uvæbnet kamp, hvor man blot udveksler antal, og den person med flest SP vinder nævekampen. Man kan aldrig slå en mand bevidstløs med et enkelt nævekampsslag. Hvis flere personer kommer i nævekamp, lægger de deres point sammen. Når man udveksler SP må man gerne gøre det så indirekte og lydløst som muligt.

Hvis du bliver slået ned mister du dine SP (så hvis du lige har fået bøllebank med våben, så har du ikke så meget styrke i kroppen til at slås med næverne). Dine SP regenerer på samme måde og i samme hastighed som dine HP.

Hvis man har et stumpt objekt, kan det give + 1 SP i nævekamp. Dette objekt kan være en bonk-stav, en lille hammer (ikke et våben) eller andet, du kan finde på. Genstanden skal godkendes af en GM til formålet ved våbenkontrollen.

*Eksempel:* Kim med 3 SP og Jens på 4 SP bliver uvenner på kroen, hvor de ikke har våben med, og de kommer kort efter op at slås. Jens har flere SP end Kim, så efter en kort kamp besejrer Jens Kim, som enten besvimer eller overgiver sig (alt efter rollespillet).

Alle racer starter som udgangspunkt med 3 SP.

## VÅBENSikkerhed OG SPECIELLE VÅBEN-REGLER:

**Skjold:** Hvis man vil bruge skjold, skal man sikre sig at kanterne er polstret, så våbnene ikke lider skade, når de rammer skjoldkanten. Et almindeligt skjold må ikke være højere end at det kun går til skridtet, og 5 cm bredere end din skulderbredde. Hvis du vil have et større skjold, skal du have evnen "tårnskjold". Du må kun bære ét skjold af gangen.

**Tårnskjold:** Et tårnskjold er et skjold som går dig højere end til skridtet, og må maks. gå fra og med knæ til skulder i højden og må være op til 10 cm bredere end skulderbredden på bæreren. Skjoldet skal være tilspidset i bunden.

**Våben med blå bånd - dobbeltskade:** Disse våben giver dobbeltskade. For at buer, kasteknive og tohåndsvåben skader dobbelt, kræver det en stieve fra krigerstien eller tyvestien og et synligt blå bånd om våbnet. Er der intet blå bånd, giver det normal skade. Tohåndsvåben med blå bånd kan "slå igennem" skjolde, og skader derfor bæreren 1 HP.

**Gult bånd – gift:** Bliver man ramt af en pil med et gult bånd om, er det en giftpil, og rammes du af en kniv med gult bånd om er det en giftkniv. Gift gør dig blind i 15 sekunder, og fjerner derefter alle HP og du besvimer. Det ødelægger ikke RP.

**Våben med 2 kampdygtige ender:** Kampstave og våben med klinge i begge ender er ikke tilladt til spillet. Dette betyder at almindelige stave heller ikke må bruges i kamp, hverken til at slå eller parere med.



## HVAD MÅ JEG HAVE PÅ AF UDSTYR FØRSTE SPILGANG?

Alle karakterer (på nær præster) kan bruge læderrustninger, daggert, kastknive og et ethåndsvåben til at starte med. Et ethåndsvåben må højst være 85 cm langt. Alle andre stier end præsten må dog lære at bruge metalrustning og andre våben i første niveau, når man starter, hvis man vælger de evner, som muliggør det.

### AT GIVE SKADE I KAMP:

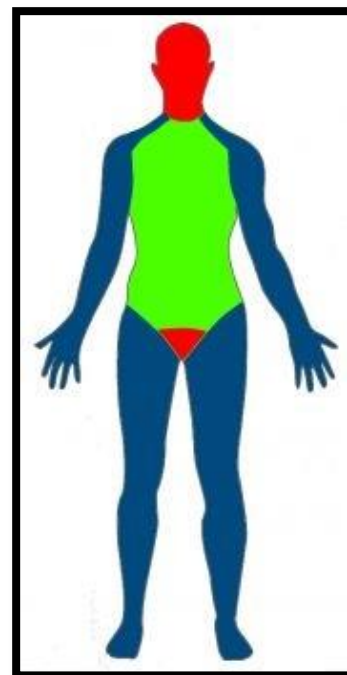
Når man er i kamp mister man sine HP, hvis man bliver ramt. Hvis man bliver ramt i torso (markeret med grønt – ryg og front) mister man 3 HP; bliver man ramt i arme og ben mister man 1 HP (markeret med blå). Vi anbefaler også, at man ikke rammer efter hænder og fødder; det gør ondt at blive ramt over nalderne, og man kan ikke mærke slag igennem skoene.

Buer og tohåndsvåben med blå bånd bundet om skader dobbelt; dvs. 6 skade i torso, og 2 skade på arme og ben.

En kastkniv skader 1 HP, uanset hvor man rammer. Hvis der er blå bånd om kastkniven, skader den 2 HP.

Hvis man kommer til at ramme en anden spiller i skridt, hals eller hoved som er markeret med rødt (Der må man aldrig ramme efter med vilje), bør man lige stoppe kampen, og sikre sig at modparten er okay. Har han brug for en pause, må han gerne gå off-game, indtil det ikke længere gør ondt.

Du mister dine magiske HP først (alkymi, magi, lægedom, amuletter osv.), og derefter rustningen og til sidst dine basis-HP. Hvis du på en eller anden måde mister dine basis-HP, men stadig har magiske HP eller rustning, besvimer du alligevel.



## MAGI OG SPECIELLE REGLER:

### TING MAN BØR KENDE:

- *Rødt stof:* Hvis en person har mønter i en rød stofpung er de skjulte, og du kan ikke stjæle dem. Er der bundet et rødt bånd om en daggert eller lille genstand, er det også gemt.
- *Lommetyveri:* Hvis nogen hvisker "lommetyveri" til dig, betyder det, at personen har holdt hånden over din pung i 10 sekunder. Du skal dernæst ubemærket liste den første og bedste mønt op ad lommen og give den til lommetyven.
- *Runeamuletter:* Der er amuletter i spillet med små magiske eller forstærkende effekter, som kan laves af en smed. Disse skal altid bæres synligt, yderst på tøjet. Man kan højst bære 2 amuletter ad gangen, og de må ikke være ens. Hvis amuletten har en kraftig sort kant, kan den ikke tages af ejeren, medmindre han frivilligt

giver den væk, da den er sjælebundet. For at bruge amuletten skal den tydes af en person med evnen "tyd runer". Tager man en amulet på uden at vide hvad den gør, besvimer man indtil amuletten tages af.

- **Kister:** Du må ikke flytte på andres kister, men skal stjæle fra dem på stedet. En kiste må højst have 2 låse på. Vær venlig ikke at gemme dine spilpenge under en bregne et tilfældigt sted på området.
- **Fælder:** Du kan møde fælder, som sidder på kister og lukkede døre. Sidder fælden på en dør, står det på et papir i en plastiklomme på indersiden af døren. Er fælden sat på kisten, ligger sedlen øverst deri. Fælder kan f.eks. give skade eller få dig til at sidde fast.
- **Sindsmagi:** Hvis der kastes en magi på dig, og der siges "sindsmagi", har du ingen anelse om, at der er blevet kastet magi på dig (du kan dog gætte at noget magisk er på færde, hvis du ser præsten lave fagter og sige mærkelige ord).
- **Skovens skygge:** Hvis en person står med armene viklet om et træ, bruger han evnen "skovens skygge", og man kan derfor ikke se ham da han er usynlig.
- **Usynlighed:** Hvis en person tydeligt går med begge hænder på hovedet eller går med en stav løftet over hovedet i begge hænder, er han usynlig.
- Hvis man er i tvivl om hvad en magi gør, kan man bare lade sig besvime til kampen er ovre.

## SÅDAN FUNGERER MAGI:

Når du møder en præst i spillet, kan han muligvis finde på at kaste en magi på dig. Det foregår ved, at han fremsiger en remse og siger navnet på sin magi. Det er hans ansvar at forklare dig, hvad der sker, hvis du ikke er så godt inde i magierne.

### KAMPMAGIER:

Visse magier kan gå lidt hurtigt at forklare under kampen, så her er en liste over kampmagier, som du kan møde. Heldigvis siger magiens navn næsten, hvad magien i sig selv gør. De magier, som står øverst, vil du nok møde oftest, mens de laveste magier vil du se sjældnest:

- **"Helliggrund":** Dette er en stievne blandt præster. Med den kan de tvinge fjender 10 meter væk fra en lensfane eller deres kirke-alter i op til 5 minutter.
- **Kast af risposer:** Hvis præsten kaster risposer efter dig, og de rammer dig, tager du 2 skade. For at undgå skaden skal du dukke dig for risposerne; det hjælper ikke at blokere dem (Magierne "flamme" og "sjælespiser" bruger risposer)."
- **"Skab mur":** Præsten lægger et tydeligt reb i en lige linje. Det er en gennemsigtig mur.
- **"Vig bort":** Præsten kan holde en enkelt person på en meters afstand.
- **"Frys legemsdel":** Den kropsdelt, som præsten nævner, bliver helt stiv.
- **"Rødder":** Rødder kommer op fra jorden og griber om dine ben, så du ikke kan bevæge dig fra hoften og ned.
- **"Gnist":** Du taber dit våben.
- **"Besættelse":** Åndemaneren genopvækker din krop fra besvimelse på 4 HP og du skal kæmpe for ham i 5 minutter.
- **"Vindpust":** Du vælter om på ryggen i et øjeblik.
- **"Blænding":** Du bliver kortvarigt blind, og skal lukke øjnene.

- **"Smerte"**: Du føler en enorm smerte, og kan ikke bevæge dig. Hvis smerten får lov at vare i 30 sekunder besvimer du, men mister ingen HP.
- **"Kamp-kommando"**: Præsten må give dig en kommando under kamp, som f.eks. "ti stille" eller "2 skridt fremad".
- **Reb-cirkler**: Beskytter-præster kan bruge rebcirkler til forskellige formål. Din karakter kan ikke in-game se cirklen, før han har krydset den (så hvis du skal igennem cirklen i kamp for at komme i en direkte linje mod præsten, så tag den naturlige vej: Lige igennem den). Vær opmærksom på hvad præsten siger, når du passerer en cirkel. Det kan muligvis være et skjold eller en fælde.
- **"Ildkugle"**: Hvis kuglen rammer dig, uanset hvor, mister du alle HP og besvimer (sjælden magi).
- **"Sindsnedbrydelse"**: Præsten slukker for din hjerne. Du falder om på 0 HP (meget sjælden magi).
- **Kast af havregryn**: Hvis præsten kaster med havregryn, skal alle der rammes tage 1 skade og falde bagover kortvarigt, så ryggen rammer jorden (Magierne "Isnåle" og "Chokbølge" bruger havregryn; begge magier er sjældne).