Forord

Hej og velkommen til denne regelbog, systemet er et der har været undervejs i mange år, jeg startede i 1995 og er bygget primært på mine oplevelser med hvad der fungerer godt under spillet og ikke så meget på realisme eller visse folks trang til at spille stærke roller. Det kan virke som om der er stor forskel på nogle racer og professioner, men jeg har med vilje ikke gjort noget for at give en karakter fordele som ikke er nødvendige, jeg føler at folk skal vælge rollen der passer til dem og ikke ud fra hvilke fordele den vil give dem.

Ordliste

1D20- en forkortelse for at du skal rulle 1 20 sidet terning, (stammer fra engelsk rollespil 1 dice 20 jeg hader fjollede fordanskninger ☺)
Angreb- den bonus du ligger til dit rul med den 20 sidede terning når du vil ramme en modstander til bordrollespil.
Bonk- et nemt ord for at slå en person bevidstløs med en speciel evne, kan kun bruges med en lille kølle lavet til formålet.
Bord rollespil- også kaldet pen and paper rollespil, den originale form for rollespil, her beskriver du dine gerninger og ruller terninger for at se om de lykkes. Det er muligt med fantasiens magt at lave meget mere imponerende eventyr end det er muligt til live rollespil.
Flydende KP- enkelte monstre, og formularer kan give flydende KropsPoint, når de er brugt tager personen normal skade eller dør. Et flydende KP beskytter kun mod én i skade ikke mod et angreb (dvs at en trolds kastesten dræner dig for 2 Flydende KP).
Formular- En magisk effekt som kastes af en magibruger ved at sige en bestemt rite og bruge specielle komponenter.
Forsvar- det tal du ligger til dit forsvarsrul med 1d20 for at undgå at blive ramt i kamp til bordrollespil.
KP- Kropspoint, den antal skade du kan tåle i hver kropsdel, henholdsvis arme, torso og ben, det er muligt at have flere KP i f.eks. den højre arm end i den venstre.
Live rollespil- versionen af rollespil hvor du klæder dig ud og agerer det du vil gøre, kampe udføres med polstrede gummivåben.
Mana- Magi point, alle formularer koster en vis mængde mana at kaste, alle levende væsner har mana også selvom de ikke normalt bruger dem, enkelte monstre dræner mana ved angreb i stedet for at skade kroppen.
Rite- En remse der normalt rimer, som beskriver hvad en formular gør, og som gør magi mere spændende.
Komponenter- specielle genstande som er nødvendige for en magibruger der skal kaste formularer.
INT- forkortelse for Intelligens
FYS- forkortelse for Fysik
STY- forkortelse for Styrke
SMI- forkortelse for Smidighed (bruges kun til bord rollespil)
UDS- forkortelse for Udstråling (bruges kun til bord rollespil)
OPS- forkortelse for Opmærksomhed (bruges kun til bord rollespil



Start tal for alle

Alle karakterer har 3 vigtige tal der bestemmer hvad de kan. Ingen af disse tal kan nogensinde overstige 4, og normalt ikke komme under 0, hvis de ender på -1 som F.eks. en normal ork kriger starter med i -1 INT. skrives det med på skemaet af hensyn til mana beregning, og for fremtidig køb af ekstra INT.

STYRKE	**STY. = bryde bånd, nævekamp**
0 eller mindre	Ingen våben, meget svag og ynkelig
1	Daggert eller lille kølle, Max længde fra fingerspids til indersiden af albuen
2	Ethåndsvåben, sværd, økser, morgenstjerne, bue, armbrøst, skjold, samt stav. Max længde fra jorden til bæltestedet. (stave må ikke være højere end dig), skjolde må Max. Gå dig til brystet (højest 120cm.).
3	Bære person evnen gratis, tohåndsvåben, spyd, hellebard, tohåndssværd. Max længde 2 meter, sværd må aldrig være længere end dig.
4 Ikke opnåeligt for små racer; Dværg, Goblin, Gnom, Småfolk	Trolde/kæmpe-kølle giver 2 i skade, kaste sten, bære to mand eller løbe med en. Krav: en kølle skal være større end dig og meget blødt polstret med skumgummi. En troldesten skal være af ren skumgummi og være 160cm. i omkreds.
FYSIK	**FYS. = Antal KropsPoint karakteren starter med i hver kropsdel.**
0 eller mindre	Kun muligt til beregninger, alle har minimum 1/1/1 KropsPoint
1	Start KP = 1/1/1
2	Start KP = 2/2/2
3	Start KP = 3/3/3
4	Start KP = 4/4/4
INTELLIGENS	**INT +1 = Binde evne.**
0 eller mindre	Kan ikke læse, skrive eller regne, eller tælle til mere end 3
1	Ingen magi, Kan ikke læse og skrive.
2	Har mulighed for at lære præstemagi. Kan læse og skrive
3	Har mulighed for at lære troldmands magi
4	Kan udføre ritual magi
Mana	**Intelligens + Fysik**
	Mana bruges til at kaste magiske formularer, svarer til ”sindets KP” du får fornyet dine Mana ved midnat. Du kan få flere Mana ved Ceremonierne; Dræn, Ofring, Dåb, Binding og ved køb af evnen ”ekstra mana” som også giver en ny formular ved hvert køb. Yderligere kan ekstra mana skaffes ved hjælp af evnen ”Meditation” En magibruger der har købt ”ekstra kropspoint i alle kropsdele tæller som om han har steget 1 i FYS med hensyn til mana udregning

Racer

Verdenen er befolket af mange forskellige racer, nogle mere succesfulde end andre. Andre end dem vist her kan spilles hvis du kan aftale det med din spilmester og de andre spillere. Nogle er nærmest umulige at få til at fungere i en gruppe med andre spillere f.eks. en trold. De følgende kapitler er skrevet sammen med et oldgammelt sagn om verdenen skabelse. Den første dag og nat kan kun opfattes mytologisk, og begreberne ondskab og godhed kan direkte henvise til natten og dagen som nogle samfund stadigt tilbeder i stedet for de nyere guder.

Racerne er her sorteret efter hvor nemme de er at spille samt hvor normale de er i verdenen.

Normale racer	Usædvanlige	Sjældne
Menneske +1 FYS	Halvelver	Formskifter -1 STY -1 FYS
Skovelver +1 INT	Småfolk Helbredende lejr.	Faun +1 INT
Ork +1 FYS, -1 INT	Natelver +1 INT	Halvtrold +1 STY, +1 FYS, -1 INT
Goblin -1 FYS	Halvork +1 FYS	Hjerneæder +2 INT, -1 STY -1 FYS
	Gnom +1 INT, -1 FYS	Højelver +1 INT
	Dværg +1 FYS	Satyr +1 INT

ᚴᚣᛊᚲᚴᚾᚲ ᛒᛚᚲᚢ ᛊᚲᚣᛒᛚᚾᚢ ᚢᚲᚱ ᚢᚲᚱᚲᚾᚲᚾᛊ ᚴᚠᚱᚲᛊᚲᛚᚲ ᚣᚴ ᚲᚲ ᛊᚣᛗᛚᚲ ᛊᚢᚱᚲᚱ. ᚲᚲ ᚴᚠᚱᛊᛊᚴᚠᚱᚲᚴᚲ ᚲᚣᛚᚲᛊ ᚲᛁᛊᛊᚲᚣ ᚲᚲ ᚲᚱ ᛗᚲᚱᚲ ᚴᛁᛚᚹᚣᛊᛊᚲᚲ ᚢᚲᚱᚲᚾᚲᚾ ᚲᚲ ᚳᚲᚢᚲᚱ ᛁ ᚱᚷ ᛗᚲᛊᛊᚲᚴᛗᚲᚱᚲ ᚴᚣᚳᚱᛁᛊᚲ. ᚹᚣᚣ ᚹᚱᚱᚲᚲᛊ ᚣᚴ ᚲᚲᚴᚴᚲ ᚲᚱ ᛗᚣᚾᛊᚲ ᚣᚴ ᚲᚲᛗ ᚹᚱᚱᚳᚲᚣᚾ ᚢᚲᚾ ᛊᚣᚾᚲ ᚲᚱᚲᚾᚲᚾᚲᚳᚲ ᚱᛗ ᛊᚢᚲᚱᚾᚲᛊ ᚲᚲᛊᛁᛊᚴᚲᚾᛊ. ᚲᚢᚾ ᚲᚲ ᛗᚲᛊᚴ ᚳᚣᚾᛊᚳᚳᚢᚲᚲ ᚳᚢᛊᚲᚲᚱ ᛊᚴᚣᚲᛁᛊᚴ ᛊᚣᛊᚾᚲᚾᚲ ᚱᛗ ᚢᚲᚱᚲᚾᛊ ᛊᚲᚣᚱᚲ ᚳᚣᚾ ᚲᚲᛗ ᚢᚲᚱᚲᚾᛊ ᛊᚲᚣᚱᚲᚳᚲ.

ᛁ ᛊᚴᚣᚱᚴᚲᚾ ᚢᚣᚱ ᚲᚲᚱ ᚲᚢᚾ ᚲᚾ ᚴᚳ ᚱᚲᚾᚲᚾᚲ ᚲᚢᚴᚳᚲ ᚣᚳ ᛁᚱᚲᚲ_ ᛒᚱᚣᚲᚾᚲᚾᚴ ᚣᚳ ᚳᚣᛊᚲᚴ ᛊᚱᛗ ᛊᚱᛁᚾᚾᚲᚲ ᚴᚱᚣ ᚳᛁᛗᚳᚲᚾ_ ᛗᚲᚾ ᛊᚱᛗ ᚳᚣᛊᚲᚴ ᛊᚣᚲᚾᚱᚲᚲᛊ ᚴᚱᚣ ᛊᛁᚴᚳ ᚱᚷᛁᚲᛊᚴᚲ ᚹᚢᚾᚱᚴ ᚱᚷ ᚳᚣᚴᚴᚲᚾᚲᚲᛊ ᚴᚱᚣ ᛊᛁᚴ ᛗᚱᚲᚴ ᚳᚱᛁᚴᚳᚱᚾᚲᚾ ᚴᚲᚾᚲᚾᚴᚷᛊᚱᛗᚴ ᛒᚲᚢᚣᚲᚷᚲᚲᚲ ᛊᛁᚷ ᛗᚱᚲ ᚳᚱᛁᚴᛁᛊᚱᚾᚴᚲᚾ <ᚱᚳᚲᚲᛊ ᛁᚱᚲᚲᚾᛊ ᛊᚲᚱᚹᚲ ᚾᚲᚲ ᚱᚷ ᚳᚲᚢᚲᚴ ᚱᚹᛊᚴᚱᚷ

Menneskebørn

ᛗᛖᚾᚾᛖᛋᚲᛖᚱᚾᛖ ᛒᛚᛖᚢ ᚴᛟᚹᛏᛁ ᛚᚤᛋᛖᛏᛋᛟᛗ ᚹᛖ ᚴᛟᚱᛋᛏᛖ_ ᛗᛖᚹ ᛖᚾ ᚾᚨᛏᚢᚱᛚᛁᚷ ᛏᛖᚾᚹᛖᚾᛋ ᛏᛁᛚ ᚨᛏ ᚢᚹᚴᛟᚱᛋᚲᛖ ᚹᛖᚾ ᚢᛖᚱᚹᛖᚾ ᚹᛖᚱ ᛚᚨᚨ ᚴᛟᚱᚨᚾ ᚹᛖᛗ_ ᛟᚾᚹᛋᚲᚨᛒ ᚢᚨᚱ ᛖᚾᚹᚾᚢ ᛁᚲᚲᛖ ᚢᚨᚨᚷᚾᛖᛏᛋᚨᚨ ᚹᛖ ᛒᛚᛖᚢ ᚳᛖᛋᚲᚤᛏᛏᛖᛏ ᛁᛗᛟᚹ ᚹᛖᚾ_ ᛟᚷ ᛖᚱ ᚹᛖᚱᚴᛟᚱ ᛚᛖᛏᛏᛖ ᚨᛏ ᚲᛟᚱᚱᚢᛗᛈᛖᚱᛖ. ᚹᛖᚱᛖᛋ ᛖᛋᛋᛖᚾᛋ ᛖᚱ ᛋᚨᚨ ᛏᚨᛖᛏᚹᚨᚨ ᚹᛖᚾ ᛟᚹᚱᛁᚾᚹᛖᛚᛁᚷᛖ ᛚᛁᚢᛋᚲᛁᛚᚹᛖ ᚨᛏ ᚹᛖ ᚲᚨᚾ ᚨᚢᛚᛖ ᛒᛟᚱᚾ ᛗᛖᚾ ᛟᚷᛋᚨᚨ ᚴᛟᚱᛒᚨᚾᚹᛖᛏᛗᛖᚹ ᛖᛏ ᚲᛟᚱᛏ ᛚᛁᚢ. ᚴᛟᚱ ᚹᛖᛏ ᚲᛚᚨᚱᛖᛋᛏᛖ ᛚᚤᛋ ᛒᚱᚨᛖᚾᚹᛖᚱ ᚨᛚᛏᛁᚹ ᚲᛟᚱᛏᛖᛋᛏ.



Menneske (rent)
Fordele: +1 FYS
Ulemper: -
Størrelse: Mellem
Udseende: som dig selv
Tøj: hvad som helst
Våben: alle

Den mest udbredte race, er lærenemme, men kortlivede og krigeriske (ifølge elverne) er dygtige til diplomati. Og allierer sig ofte med andre racer, der findes både onde og gode mennesker. Deres nysgerrighed bringer dem ofte i problemer, men har gennem tiden også givet dem store gaver og evner.
Læs mere om denne race i verdens teksten

Halvork
Fordele: +1 FYS
Ulemper: -1 INT, bange for magisk ild
Størrelse: Mellem
Udseende: sumpet grøn/brun hud, grove træk, store hjørnetænder i undermunden
Tøj: læder, pels, mørkt stof, metal
Våben: krumsabel, økse, kølle, morgenstjerne

Barn af et menneske og en ork, ofte som følge af en voldtægt. De virker ofte usikre når de snakker men er ofte større end rene mennesker og kan virke lidt grove og dumme også selvom de ikke er det. De er forfaldne til orkernes grusomhed og arbejder ofte som snigmordere eller lejesoldater hvor de kan bruge deres blodlyst til noget fornuftigt.



Halvelver
Fordele:
Ulemper: -
Størrelse: Mellem
Udseende: fine træk og hud, spidse ører
Tøj: efterligner deres elver forældre, men det er ofte mere slidt eller laset, kan gro skæg.
Våben: langsværd, bue, spyd

Foreningen mellem elver og menneske sker både efter forelskelser og mere uheldige tilfælde i krig. De er ofte forpinte over at deres elviske kusiner ikke vil anerkende dem som ligeså gode, men føler sig også udenfor hos mennesker der lever kortere end dem og pinligt ofte forelsker sig i dem på grund af deres gode udseende.

Halvtrold
Fordele: +1 STY, +1 FYS, Kløer
Ulemper: -1 INT, bange for både normal og magisk ild
Størrelse: Mellem
Udseende: mørkegrøn, brun eller grå i huden, langt hår og pels, horn i panden og på ryggen kløer på hænder og fødder
Tøj: meget lidt, har naturlig pels
Våben: køller, store sværd eller økser eller sine kløer

Halvtrolde er altid produktet af magi da mennesker ikke kan holde til at ”parre” sig med en trold. Visse onde troldmænd benytter sig af charmeringer til at fremtvinge denne race som de så håber på at gøre til deres soldater, ofte med katastrofale følger for dem selv når halvtrolden bliver gammel og sulten nok. De stærke, grove og altid sultne. Nogle af dem er intelligente nok til at undertvinge sig en ork-stamme som de så bruger som vagter, og tjenere. Resten ender som røvere eller lejesoldater i onde menneske hære

Elverfolk

ᛋᚲᛟᚹᛖᚾᛖ ᛋᚲᛜᚦ ᛟᚠ ᛟᚹᛖᚱ ᚹᛖᚱᚦᛖᚾᛖᚾ ᛟᚷ ᚹ ᚨᛚᚴ ᚦᛁᛋᛋᛖ ᚲᛟᛗ ᛖᛚᚹᛖᚱᚾᛖ ᚦᛖᚱ ᛜᛟᛖᚦᛖ ᛜᛚᚨᚾᚦᛚᛚᛋᛗᛗᛖᚱᚾᛖ ᛟᚷ ᛁᚨᚷᛖᚦᛖ ᚦᛃᚱᛖᚾᛖ. ᛁ ᛋᚲᛃᚷᚷᛖᚱᚾᛖ ᛜᚨᚷ ᚦᛖᛗ ᚷᛁᚲ ᚴᚨᚹᚾᛖᚾ ᛋᛚᛁᛚᛖ ᛟᚷ ᚹᛟᚷᛚᛖᚦᛖ ᛟᚹᛖᚱ ᚦᛖᚱᛖᛋ ᛜᚱᛟᚦᛖᚱ ᛋᚨᚨ ᚴᚨᚾ ᛁᚲᚲᛖ ᚷᛁᛟᚱᚦᛖ ᚹᛟᛚᚦ ᚹᚨᚨ ᚾᚨᛚᚹᚱᛖᚾ ᛖᛚᛚᛖᚱ ᚷᛚᛖᛗᛚᛖ ᚴᚹᛟᚱ ᚴᚨᚾ ᚲᛟᛗ ᚴᚱᚨ. ᛖᚾᚲᛖᛚᛚᛖ ᛖᛚᚹᛖᚱᛖ ᚷᛁᚲ ᚹ ᚨᚴ ᛚᚱᚨᛖᛖᚱᚾᛖᛋ ᛋᚲᛃᚷᚷᛖ_ ᛟᚷ ᚦᚨ ᛋᚲᚨᛒᛖᛚᛋᛖᚾᛋ ᚴᛖᛚᛚᛁᚷᛖ ᛚᛃᛋ ᛋᛚᚨᚦᛁᚷᛚ ᛋᚲᛁᚾᚾᛖᚾᛖᚦᛖ ᛋᚲᚨᚱᚹᛚᛖᚦᛖ ᛋᛚᛖᚹ ᚦᛖ ᛋᚲᚱᚨᛖᛗᛚᛖ ᛟᚷ ᛋᚹᚷᛚᛖ ᛚᛃ ᛁ ᚴᚹᛚᛖᚱ ᛟᚷ ᚷᚱᛟᛚᛚᛖᚱ_ ᚦᛖᚱ ᚠᚨᚾᚦᛚ ᚦᛖ ᚦᚹᚱᛋᛚᛖ ᛟᚾᚦᛋᚲᚨᚹᛖᚾ_ ᛋᛟᛗ ᛁᚲᚲᛖ ᛋᛚᚨᚹ ᚦᛖᛗ ᛚᚹᛋ ᚠᛟᚱ ᚦᛖᚱᛖᛋ ᛋᛁᚾᚦ ᚹᚨᚱ ᛗᚹᚱᚲᛚ ᛟᚷ ᚲᛟᚱᚱᚢᛈᛚ ᛟᚷ ᚦᛖᚱᛖᛋ ᚴᚹ ᚹᚨᚱ ᚷᛚᛖᚷ ᛟᚷ ᚹᛋᚹᚾᚦ. ᛚᛖᚲᚲᛚᛁᛖᚾ ᚹᚨᚱ ᚦᛟᚷ ᛚᚨᛖᚱᛚ ᛟᚷ ᚦᛖ ᛋᛁᚦᛋᛚᛖ ᛖᛚᚹᛖᚱᛖ ᚹᛁᛚ ᚨᛚᚦᚱᛁᚷ ᛗᛖᚱᛖ ᛚᚨᚦᛖ ᛋᛁᚷ ᚠᛟᚱᛚᛖᚦᛖ ᚨᚠ ᛟᚾᚦᛋᚲᚨᚹᛖᚾᛋ ᛗᛟᚱᚲᛖ.



Skovelver
Fordele: +1 INT
Ulemper: Bruger næsten aldrig rustning
Race evne: kan købe "skarpskytte" for 2 EP ved karakter start
Størrelse: Mellem
Udseende: fine træk og hud, lange spidse ører



Natelver
Fordele: +1 INT,
Ulemper: kan aldrig overstige 2 KP. i nogen kropsdele
Race evne: kan købe evnen "Ekstra mana" for sine 2 start EP. ved karakterskabning
Størrelse: Mellem
Udseende: hvid hud, dybtliggende øjne, lange spidse ører, fine træk med indsunkne kinder

Tøj: pænt, fine men holdbare stoffer, pels og skind, kun metal hvis det er pænt og blankt. Farverne passer med årstiden, så de kan skjule sig.
Våben: langsværd, bue.

Skovelverne lever i naturen som nomader, de rejser rundt og lever som samlere de fleste er vegetarer. Skovelverne har til forskel for Højelvere besluttet sig for at nyde og prise livet og lyset, og bekymre sig så lidt om andet end overlevelse som muligt. Elvere dræber kun andre i selvforsvar og ser løgn som en af de største synder



Højelver
Fordele: +1 INT
Ulemper: Bruger aldrig rustning
Race evne: kan købe Ekstra mana for sine 2 start EP. ved karakterskabning
Størrelse: Mellem
Udseende: fine træk og hud, lange spidse ører

Tøj: fyldige kåber, kapper og kimonoer, i lette smukke stoffer, og bruger tasker og punge som en del af deres påklædning
Våben: langsværd, bue.

Højelverne har i en tidlig alder besluttet at de vil bruge deres lange liv på at lære så meget som muligt, mange bliver troldmænd eller højpræster, andre bliver Lovbringere, en slags krigere der rejser rundt og fanger forbrydere og fungerer som dommere. Højelvere findes ofte i menneskernes byer.

Tøj: sort, gråt og lilla, meget satin, silke.
Våben: langsværd, krumsabler, armbrøst.

Slanke og smidige som andre elvere, men der hører ligheden op. I modsætning til de graciøse skovelvere så bor natelverne under jorden, langt væk fra solens skadelige stråler. Natelvernes hud er helt bleg og usund. Deres hud ville riste og deres sind ville koge op i vanvittig indre smerte, hvis solens stråler nåede dem. Natelverne er frygtede. Uhyggelige historier fortæller om natelverne kommer frem fra deres huler og bevæger sig rundt på jordens overflade om natten, når solen er gået ned. Skrækhistorierne fortæller ligeledes, at natelverne kan bevæge sig rundt under solen, hvis de er helt tildækkede, eller magisk beskyttede imod solens stråler. De bevæger sig næsten lydløst.

Faun
Fordele: +1 INT
Ulemper: -
Størrelse: Mellem
Udseende: spinkle bukkeben, ofte fipskæg, fine, smukke træk,
Tøj: så lidt som muligt
Våben: kårde, kortsværd
Faune er særlige væsner der ikke ældes, de blev skabt af naturen og der er ikke mange tilbage længere. Deres opgave i livet er at samle viden og holde regnskab på elverne, de virker som rådgivere og druider. De holder sig så vidt muligt fri for kamp da det er det eneste der kan ende deres liv. Der findes kun mandlige faune

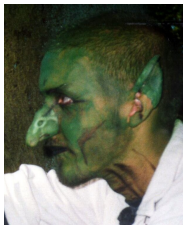
Sortfolk

ᛋᚨᛗᛗᛖᚾ ᛗᛖᚲ ᚲᛖᚾ ᚴᛟᚱᛋᛏᛖ ᚾᚨᛏ ᚲᛟᛗ ᛟᚾᚲᛋᚲᚨᛒᛖᚾᛋ ᚱᚨᛋᛖᚱ_ ᚷᚱᛟᚢᛖ_ ᚢᛋᚲᛟᚾᚾᛖ ᛟᚷ ᚹᚱᛁᛗᛁᛏᛁᚢᛖ_ ᛋᚲᚨᛒᛏ ᛁ ᛗᛟᚱᚲᛖ ᚢᚲᛖᚾ ᛗᚢᛚᛁᚷᚳᛖ ᚴᛟᚱ ᚲᛖᛏᚨᛚᛁᛖᚱ ᛖᛚᛚᛖᚱ ᚴᛟᚱᚴᛁᚾᛖᛚᛋᛖ_ ᚴᛟᚱᛋᛏ ᚷᛟᛒᛚᛁᚾᛖᚱ ᛋᛟᛗ ᛒᚱᚨᛖᚾᚲᛖ ᛁ ᛋᛟᛚᚾᛖᚲᚷᚨᚾᚷᛖᚾᛋ ᛋᛁᚲᛋᛏᛖ ᚳᛖᛚᛚᛁᚷᛖ ᛚᚣᛋ_ ᚲᛖ ᛒᛚᛖᚢ ᛗᛁᚾᚲᚱᛖ ᛟᚷ ᛚᚣᛋᛖᚱᛖ ᛖᚾ ᛟᚱᚲᛖᚱᚾᛖ ᛋᛟᛗ ᚲᚢᚾ ᛋᚨᚨ ᚷᛖᚾᛋᚲᚨᛖᚱᛖᛏ ᛁ ᚳᛁᛗᛚᛖᚾ_ ᚲᛖᛏ ᚢᚨᚱ ᚲᛟᚷ ᛋᛏᚨᚲᛁᚷᛏ ᚾᛟᚲ ᛏᛁᛚ ᚨᛏ ᚲᛖ ᛖᚾᚲᚾᚢ ᚴᚱᚣᚷᛏᛖᚱ ᛗᚨᚷᛁᛋᚲᛖ ᚴᛚᚨᛗᛗᛖᚱ. ᛏᛁᛚ ᛋᛁᚲᛋᛏ ᚲᛟᛗ ᛉᚱᛟᛚᚲᛖᚾ ᛖᛏ ᚢᚨᛖᛋᛖᚾ ᛋᚲᚨᛒᛏ ᛁ ᚲᛖᛏ ᛋᛟᚱᛏᛖᛋᛏᛖ ᛗᛟᚱᚲᛖ ᛋᚨᚨ ᛒᛚᚨᚾᚲᛏ ᛁ ᛋᛁᚾᚲ ᚨᛏ ᚲᛖᛏ ᛗᚨᚨᛏᛖ ᛚᛖᚲᛖᛋ ᚨᚴ ᛋᚨᛏᛃᚱᛖᚾ ᛋᛟᛗ ᛖᚱ ᛋᚲᚨᛒᛏ ᛏᛁᛚ ᚨᛏ ᛟᚹᛚᚨᛖᚢᛖ ᛗᛁᚾᚲᛖᛏ ᛟᛗ ᛚᚣᛋᛖᛏ_ ᚴᚨᚢᚾᛖᚾᛋ ᛗᛟᚲᛋᚨᛖᛏᚾᛁᚾᚷ.



Ork
Fordele: +1 FYS
Ulemper: -1 INT, bange for magisk ild
Race evne: Kan købe Ekstra KP i kroppen to gange
Størrelse: mellem
Udseende: grøn hud, grove træk, store hjørnetænder i undermunden
Tøj: læder, pels, mørkt stof, metal
Våben: krumsabel, økse, kølle, Plejl

Stærke, brutale på størrelse med et voksent menneske, deres hud er beskidt og lidt brun grønlig med dybe rynker. De lever i stammer som er dominerede af de stærkes lov. Deres adfærd er grov og deres udstyr er simpelt. De respekterer styrke og brutalitet. Begge kvaliteter som orkledere skal besidde. Orkledere leder flokken fordi de er de stærkeste, og fordi de andre orker er bange for dem. Orker er intelligente, men har et meget heftigt temperament. De handler ofte med mennesker men kan godt finde på at tage hvad de ikke har råd til.



Goblin
Fordele:
Ulemper: -1 FYS
Størrelse: lille
Udseende: mindre end orker, og lysere grønne i huden, spidse ører og næse
Tøj: alt, blot ikke nogen god tøjsmag
Våben: daggert, kortsværd, bue

Små, grønhudede væsner med små spidse tænder og lange næser, på størrelse med et barn. De er feje, nederdrægtige og udspekulerede overfor hinanden og alle andre. De prøver at manipulere sig til ting og sager, samt magt hvis de kan. De skaffer ting og gør tjenester for orkerne som de er i understatus i forhold til. Ligesom rotter æder gobliner ådsler og affald hvis der ikke er andet at spise. De er rimeligt intelligente og de kan være farlige hvis man møder dem i flok.

Satyr
Fordele: +1 INT
Ulemper: -
Størrelse: Mellem
Udseende: kraftige bukkeben, ofte fipskæg, fine, men vrede træk, små horn i panden
Tøj: så lidt som muligt
Våben: kortsværd eller trefork

En Satyr er en Fauns modsætning, dens mål i livet er at sprede smerte, ødelægge kunst og viden og skade elverne så meget den kan. De charmerer ofte trolde eller lokker dem med mad for at bruge deres styrke. I kamp stikker en satyr ofte af eller laver fælder

De sidst fødte

ᚲᚾ ᚳᚪᚾᚷ ᚾᚪᛚ ᚴᚢᚳᚷᛚᚲ ᛟᚷ ᚢᚲᚱᚲᚾᚲᚾ ᚱᛉᛊᛚᚲᚲᛊ ᛁ ᚲᚱ ᛜᚾ ᛟᚷ ᛒᚱ ᛜᚳ ᚴᚱᚪ ᚲᚪᛗᚹᚲᚾ ᛗᚲᚳᚳᚲᛗ ᚳᛉᛊᚲᛚᛊ ᛟᚷ ᛗᛜᚱᚲᚲᛚᛊ ᛒᛜᚱᚾ. ᛟᚾᚲᛊᚲᚪᛒᚲᚾᛊ ᛚᚱᛟᚹᚹᚲᚱ ᚢᚪᚱ ᚴ ᛜᚲᚲᛚ ᛚᛁᚳ ᚲᚪᛗᚹ ᛟᚷ ᛊᚲᛁᚱᚲᚲ ᚴ ᛜᚱᛊᛚ. ᚲᚲ ᚷᛟᚲᚲ ᚲᚳᚢᚲᚱᚲ ᛟᚷ ᚲᚲ ᛗᚲᚾᚾᚲᛊᚲᚲᚱ ᚲᚲᚱ ᛁᚲᚲᚲ ᛚᚪᛒᛚᚲ ᛚᚱᚲᚱᛚᚲ ᚲᛟᚷ ᚳᚹᚱᛚᛁᚷᛚ_ ᚲᚪ ᚲᚲ ᚲᚾᚲᚾᚢ ᚳᚪᚢᚲᚲ ᛗᛁᚾᚲᚲᛚ ᛟᛗ ᚲᚪᚷᚲᚾ ᛟᚷ ᛜᚾᛊᚲᚲᚲᚲ ᚪᛚ ᛒᚱᛁᚾᚷᚲᚲ ᚲᚲᚾ ᛚᛁᚳᛒᚪᚷᚲᚲ ᛊᚪᛗᛗᚲᚾ ᛗᚲᚲ ᛊᛟᚱᛚᚱᛟᚳᚲᚾᚲᛊ ᛚᚪᛒ.
ᚲᚪ ᛊᛟᚳᚲᚾ ᚲᚾᚲᚲᚳᛁᚷᛚ ᛊᛚᚲᚷ ᛟᚹ ᛁᚷᚲᚾ ᚢᚪᚱ ᚲᚲᛚ ᚢᚲᚲᚾ ᚲᚲᚾ ᚳᚲᚳᚳᛁᚷᚲ ᚷᚳᚪᚾᛊ_ ᛗᚲᚾ ᚳᚲᛉᛊᚲᛚ ᛊᚢᚪᚲᚲᚲᚲ ᚲᛟᚷ ᛊᛚᚪᚲᚲᚾ ᛊᛟᚱᛚᚱᛟᚳᚲᚾᚲᛊ ᛗᛟᚲ ᛟᚷ ᚲᚲ ᛒᚲᚳᛁᚱᚲᚲᛊ ᛊᛁᚷ ᛁ ᚢᚲᚱᚲᚾᚲᚾᛊ ᛒᛁᚲᚱᚷᚲᚲ ᛟᚷ ᚲᚲ ᛗᛜᚱᚲᚲᛊᚲᚾ ᛊᚲᛟᚢᚲ.

ᚢᚲᚱᚲᚾᚲᚾ ᚴᛟᚱᛚᛊᚪᛚᛚᚲ ᚹᚪᚪ ᚲᚲᚾᚾᚲ ᛗᚪᚪᚲᚲ ᛁ ᚢᛚᚪᚳᚳᛁᚷᚲ ᚪᚪᚱ ᛟᚷ ᚲᚲᚾ ᚴ ᛜᚱᛊᛚᚲ ᛚᛁᛒᚱᚲᚲᚾᚲᚱ ᚲᚾᚲᛚ ᚲᚲ ᚾᛉᚲ ᚷᚢᚲᚲᚾ ᚲᚲᚾ ᚳᚲᚳᚳᚲᚾᚲᛊ ᛊᛁᚷ ᛚᚳ. ᚢᚪᚲᛊᚲᚾᚲᚱ ᚪᚴ ᚢᚲᚾᚲᚳᛁᚷ ᚲᚱᚪᚴᛚ ᚷᚳᚪᚾᚲᚲᚲ ᛊᛁᚷ ᛁ ᚲᚱᛁᚷᚲᚾ_ ᚴ ᛜᚱᛊᛚ ᛗᚲᚲ ᚲᛁᚱᚲᚲᛚ ᛁᚾᚲᚷᚳᚪᚾᚲᛁᚾᚷ_ ᛊᛁᚲᚲᚾ ᚢᚲᚲ ᛗᛁᚱᚪᚲᚳᚳᚲᚱ ᛟᚷ ᛊᚲᚪᚷᚲᚳᚾ ᚪᚴ ᚲᚲ ᚾᛉᚲ ᚱᚪᛊᚲᚱ. ᛗᚪᚾᚷᚲ ᚷᚲᚢᛁᛊᚳᚲ ᚲᚲᚱᚲᛊ ᛗᚪᚷᚳ ᚢᚲᚲ ᚪᚳ ᛊᚲᚪᚷᚲ ᚲᚳ ᚢᚲᚾᚲᚢᚲᚾ ᛜᚾ ᚴ ᛜᚱᛊᛚᚲᚴ ᚢᚲᚾᚲᚳᚲ ᛊᛁᚷ ᚳᚳ ᚲᚲᛗ_ ᚷᛟᚱᚳ ᚴᚱᚪ ᚳᛉᛊᚲᚳ ᛟᚷ ᛗᛜᚱᚲᚲᛚ ᚲᚲᚾ ᚲᚢᚾ ᚳᚢᛊᚲᚲᚲᚲ ᛊᛟᛗ ᚲᚪᚷ ᛟᚷ ᚾᚪᚳ.

Gnom
Fordele: +1 INT,
Ulemper: -1 FYS
Udseende: meget lille, lange næser, har ofte skæg, dybtliggende øjne
Tøj: praktisk, med mange lommer, dyre smykker
Våben: kortsværd eller lette økser. Små skjolde

Skabt af guden for viden kaldet Gadri, de kan aldrig holde sig i ro, altid på søgen efter nye evner, hemmeligheder og ejendele. De elsker at grave i jorden og andres lommer efter de skatte der gemmer sig der



Dværg
Fordele: +1 FYS
Ulemper: stoler ikke på magi og troldmænd
Udseende: ikke særligt høje, store skæg, mørk hud
Tøj: praktisk, læder, metal, stærkt stof
Våben: økse, skjold, morgenstjerne, armbrøst

Guden for styrke - Bjornir skabte dværgen, ubøjelig og stædig, men blev dog hurtigt allieret med menneskene for at bort-jage sortfolk fra bjergene som dværgene nyder at bo i.

Småfolk
Fordele: En småfolk lejr fungerer som lejr for de gæster de byder mad og drikke (ikke for fjender)
Ulemper: -
Udseende: små, tykke, glade folk, store fødder med hår ovenpå
Tøj: hvad som helst dog sjældent rustning
Våben: kortsværd, kortbue, daggert

Guden Fred skabte småfolket, der lignede elverne og menneskerne i form men gjorde dem mindre så de ikke følte sig fristede til at deltage i verdenens krig. De lever nær rent vand og blide enge og har alle helbrederens blide berøring og sangerens klare stemmer.



Hjerneæder
Fordele: +2 INT,
charmering 1 gang per dag
Ulemper: -1 STY -1 FYS,

Udseende: bleg grålig hud, dybtliggende øjne, små tentakler rundt om en smal opadvendt mund med skarpe tænder
Tøj: Lange mørke kåber
Våben: ingen eller daggert
I lange tider vidste ingen hvor en rædsel som hjerneæderen kom fra, ingen ville tage ansvaret for den og først efter mange frygtelige grundløse krige kom man til konklusionen at Guden for Herredømme (Cesaron) havde skabt dem i samarbejde med den hidtil ukendte gud for Bedrag.

Formskifter
Fordele: +1 OPS, kan vælge enhver anden race, men får ingen af deres fordele, kun deres udseende. De kan skifte "race" ved midnat.
Ulemper: -1 STY -1 FYS.
Udseende: som deres nuværende race
Tøj: så det passer til deres rolle
Våben: helst ingen eller gift
Bedrag afsluttede skaberværket med sin egen race, fulde af skumle tanker og list, de var nær ved umulige at opdage blandt sine egne da de i mørket skiftede hud som en slange.I deres naturlige form minder de om menneske lignende slanger, sådan ser man dem dog kun ved hjælp af magi eller når de er nyfødte.

Professioner

Berserker

Fordele: +1 Fys
Ulemper: bruger aldrig rustning
Evner: Krigsdans

Berserkere der har en dybere forståelse og forbindelse med urkraften i deres race. de stræber efter at være mere som deres forfædre, ur-mennesket stærkt og brutal. Ur-orken mod og vred og den originale elver, adræt smidig og dødsens farlig.

Berserkere bryder sig ikke om byer og lever i små grupper i naturen, de blander sig sjældent med andre professioner, da de andre er for civiliserede. Berserkere har et meget neutral syn på hvilken race deres gruppemedlemmer er, da de har fællles respekt så længe de stræber efter deres race-baggrund.

Berserkere benytter sig ikke af rustning, de kæmper ofte i bar overkrop eller i løst tøj. de får deres kræfter ved at danse forskellig danse der forbinder dem med urkraften. disse danse foregår omkring gruppens totempæl, en træsølje, udskåret og pyntet med gruppens bedrifter og overvundne fjender. hver race har deres specielle dans, der giver forskellige effekter. derud over kan en berserker lære nye danse af ældre og mere erfarne berserkere. Berserkere lever i og beskytter naturen omkring dem og ville være gode allierede med druider og andre skovfolk hvis det ikke var for deres slemme temperament og at de ofte løser konflikter med vold.

Forskellen på berserkere og krigere, en berserker starter kun med 1 i styrke og kan derfor ikke bruge store våben, de fleste bruger små økser gerne i par, men dette varierer alt efter deres totem, alle berserkere føler sig forbundet til en bestemt type dyr, som symboliserer træk fra deres egen personlighed, så en bjørne berserker ville normalt kæmpe med store tunge våben, hvor en slange berserker ville kæmpe med to slanke knive.

Danse.
Berserkernes kraft, eller magi som de mere civiliserede folk kalder det, skal forgå omkring deres totempæl, en dans tager 5 minutter at udføre og effekten holder 10 minutter per berserker der deltog i den. En berserker kan som standard bevare effekten af den sidste dans han deltog i den normale tid, men de klogere berserkere kan holde effekten af flere på sig ad gange. For hvert point berserkeren har i INT kan han holde effekten af en dans (en berserker med INT 2 kan F.Eks. holde effekten af en elver dans og en ork dans)

Race	Dans	Effekt	Mana pris *
Menneske	Slamdance	+1 i styrke	9
Ork	Haka,maori krigsdans	Evnen ”Mod”	3
Elver	Capoeria	+1 flydende KP.	3

* = (for fire deltagere) kan fordeles mellem de deltagende berserkere

Flere danse
kan kun læres af ældre og erfarne berserkere, disse danse tager også 5 minutter at udføre.
Kræver INT 2
Helbrede, alle sårede ligges op ad totempælen eller detager i dansen hvis de er berserkere selv. (og er i stand til det)
Skjold, alle deltagerne former en cirkeldance og danser langsomt rundt mens de holder hinanden om skuldrene, deres kroppe danner en magisk bariere ligesom formularen skjold, de behøver ikke en melcirkel, hvis de bryder cirklen eller standser dansen ophæves effekten.
Kræver INT 3
Rustning, giver 3 flydende KP til alle deltagere i dansen, kan ikke bruges sammen med andre beskyttende effekter, f.eks. velsignelse, vandform eller elver krigsdans

Sidstfødte racer kan ikke nå deres ursjæl, da deres race er lavet med magi af guderne og ikke har eksisteret særligt længe

Bonde

Fordele: +1 i nævekamp, Indtjening 1 – dog kun, hvis han har marker eller husdyr



De er ikke specielt egnede til kamp og overlader det klogt nok også til andre, til gengæld starter de spillet med et fast job og indtægt. De er vigtige for et samfund der ikke kan fungere uden mad, tøj, reparering af rustninger og våben. De starter med flere penge end nogen anden klasse, men tjener selvfølgeligt ikke flere hvis de ikke udfører deres job, læs mere om evnen indtjening i kapitlet om evner.

Bueskytte, Jæger



Fordele: +1 STY
Ulemper: - 1 INT
Evner: skarpskytte

De fleste Større hære har delinger af langbueskytter, landsbyer kan være afhængige af det kød deres jægere bringer hjem. Deres præcise skud rammer ofte vigtige og fatale steder på deres ofre, ligegyldigt om dette måtte være en kanin eller et menneske.

Handlende, Barde

Fordele: +1 i nævekamp,
Læse og skrive, Indtjening 1.

Fælles for disse to professioner er at de ud over deres varer eller musik også handler med informationer, deres rejser og kontakt med folk gør at de hører om ting der dårligt er sket endnu. Samtidigt har folk brug for deres tjenester og de er velkomne i de fleste hjem.

Helbreder



Fordele: Helbredende lejr,
Modgift

Helbredere, lever stille liv enten for sig selv eller i byerne. Deres hjem er rolige oaser hvor man kan finde hvile, healende urter og god mad.
En helbreder kan hvis han rejser med en gruppe soldater eller lignende oprette et område der virker som en midlertidig lejr, så hans folk kan helbredes der uden at skulle rejse hele vejen hjem, de kan dog aldrig komme sig så hurtigt at de F.eks. kan vende tilbage til den kamp de blev skadet i. Dette sted skal være roligt og uden for synsvidde af en kamp. Det er ikke usædvanligt for erfarne helbredere at lærer præstemagi og formularen Helbrede, Næsten alle tilbeder Fredens gud Riliem eller Lyset

Kriger, Ridder, Soldat



Fordele: +1 STY, +1 FYS
Ulemper: - 1 INT

Profession fordel: kan ved karakter skabelse bruge sine 2 start EP på at lære bruge af en slags tohåndsvåben uden at have STY 3,
(typerne er spyd, sværd og kølle/hammer)

Krigeren er efter bønder og håndværkere det mest normale job og udfylder mange forskellige områder, alt fra fine riddere til landevejsrøvere og udsmidere på kroer. De fleste har haft en eller anden form for træning i en militær enhed og kan derfor vælge evnen ”Tungt våben” ved karakter skabelse

Paladin, Vogter



Fordele: +1 STY
Ulemper:
Evner: 1 formular inden for sin klasse, ceremonien Fokusering kan lære en ny ceremoni når de opnår 15 i grund mana. læse og skrive

En **Paladin** er en hellig ridder, udvalgt for sit mod og store evner. Det tager ofte lang tid at lære nok til at mestre magi og våbenkamp samtidigt.
En **Vogter** er en kriger der dedikerer sig fuldt ud som beskytter for en bestemt troldmand, kun fra ham kan han lære ny magi.
Fælles for dem begge er at de kun kan lære formularer som deres mester selv kan, Deres første formular er altid den formular deres mester startede med (Helbrede for paladiner, og Lys for Vogtere)

Præst, Druide, Shaman



Fordele:
Evner: Helbrede og 2 andre formularer der koster 3 mana eller under, Starter med **Dåb** ceremonien, kan vælge O**fring**, F**okusering** eller D**elvist dræn**. Kan lære en tredje ceremoni ved 30 grundmana

En præst der endnu ikke har 2 i INT. kan dog alligevel kaste Helbrede, som er den første formular alle præster lærer

En præst er sit folks åndelige leder og vejleder, de er ofte involveret i lokal politik og virker som fredsmæglere. De er healere og beskyttere oftere end krigens folk. En **Præst** tilbeder og får sine kræfter fra en gud, en **Druide** tilbeder Lyset naturen og moder jord. En **Shaman** henter sin kræft fra mørket, ånderne og forfædrene.

Troldmand, Højpræst



Fordele: +1 INT
Ulemper: -1 STY, -1 FYS
Evner: Lys og 3 andre formularer, Starter med **Delvist dræn,** ceremonien kan vælge **ofring, Fokusering** eller **Binding**. Kan lære en tredje ceremoni ved 30 grundmana
En Troldmand der endnu ikke har 2 i INT. kan dog alligevel kaste lys, som er den første formular alle troldmænd lærer.

En **troldmand** har adgang til stærkere formularer end en præst eller lærling. Han har løst de svære hemmeligheder der tillader Bla. Kampmagi. Den megen studeren har dog svækket hans krop så han ofte er yderst dårlig til at slås. Hans første formular er altid Lys, En troldmand kan ikke lære Helbrede.

En **Højpræst** er en person der i tidlig alder har modtaget stor opmærksomhed fra sin kirke, har fået specialundervisning og ofte er velsignet af sin gud personligt. Ligesom en almindelig præst er, er en Højpræsts første formular altid Helbrede

Troldmandslærling

Fordele:
Ulemper:
Evner: Lys og 2 andre formularer der koster under 4 mana, Starter uden ceremonier, men kan vælge en ceremoni for hver 10 han får i grundmana. Han kan vælge mellem: **Delvist dræn Ofring**, F**okusering** og **Binding**.

En troldmands lærling kan altid kaste formularen Lys selvom han ikke har INT 2.

En troldmands lærling, er en person der er meget tidlig i sin magiske uddannelse. Han er ikke så intelligent som sin mester, eller kan så mange formularer. Til gengæld har han ikke brugt så meget tid i støvede biblioteker så han er stærkere og mere fysisk udholdende.
Troldmands lærlinge kan ikke lære formularer fra andres bøger men skal undervises af en mester, dette er på grund af deres manglende teoretiske viden om magi

Tyv eller Snigmorder



Fordele:
Ulemper:
Evner: snigangreb 1, Åbne låse, giftkundskab

Alt fra lommetyven der maskerer sig som byens et-armede tigger til den listige hofsnog eller den grusomme sortklædte snigmorder, falder under denne profession. Deres styrke ligger i hurtighed, smidighed og list, ikke i kamp. Tyve taler normalt om ”røvere” som dårlige mennesker, oftest fordi det er krigere der overfalder folk på landevejen og dræber deres ofre for at undgå vidner.

Smed

Fordele: Reparere våben og rustning, Mine, +1 i nævekamp. Hvis han ejer en Esse og armbolt kan han få Indtjening 1.

En af de vigtigste enkelt personer i et samfund er smeden, ingen kan klare sig uden hans værktøj og våben, han laver simple ting som at lave søm og hestesko. Han laver låse og hængsler til døre og han reparerer alt som går i stykker.
For en hær er han mere vigtig da det er ham der sliber våben og lapper rustninger. Desuden kan han finde metal i naturen og lave udstyr af det.
Læs mere om smede i Smede appendikset

Evner

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	,
ᐱ	ᛒ	ᛋ	ᐳ	ᐸ	ᒥ	ᐊ	ᒪ	ᑊ	ᑊ	ᐸ	ᒪ	ᑎ	ᑎ	ᐅ	ᑭ	ᐸ	ᒋ	ᛋ	ᒣ	ᐯ	ᐯ	ᐯ	ᐸᛋ	ᒉ	ᛋ	ᐱᐸ	ᐃ	ᐱᐱ	_

EP	Evne
2	Bære person
5	Ekstra Kropspoint.
5	Ekstra Mana
5	Ekstra Styrke
5	Ekstra Intelligens
5	Ekstra Indtjening
5	Gift
3	Læse/skrive
6	Læse/skrive magiske runer
5	Meditation
2	Minedrift
5	Mod
4	Modgift
2	Nævekamp
3	Snigangreb
4	Reparere våben og rustning
4	Smede
6	Skarpskytte
3	To våben
6	Åbne låse

Binde
Alle har evnen binde, når man binder folk til Live, må man ikke bruge rigtige knob og knuder, man binder i stedet et blødt reb eller snor løst om hænderne på dem og siger hvad man har i evnen binde, evnetallet er lig med din INT +1.

Bryde bånd
Alle kan forsøge at bryde de bånd man er bundet med, hvis din STY. Er højere end din tilfangetagers bindeevne (hans INT +1.) så flår du knuden fra hinanden

Bære person
Med denne evne kan du teknikken til at bære en anden person, selvom du ikke er stærk nok, du kan ikke bevæge dig hurtigere end langsom gang.
Til live rollespil vises dette ved at du holder armen om den du vil bære. Denne evne får du gratis hvis du får STY 3.

Ekstra Kropspoint.
Denne evne kan kun vælges en gang for hver kropsdel, og giver 1 ekstra KP.
Altid i denne rækkefølge: Torso, højre arm, venstre arm, højre ben, venstre ben, (og hoved til bordrollespil).
En ork kan vælge at følge rækkefølgen: Torso, Torso, højre arm, venstre arm, højre ben, venstre ben.
Når du har taget Ekstra kropspoint til alle kropsdele, beregnes din FYS som om den er steget med 1. Dette påvirker dine grund mana.

Ekstra Mana
Hver gang denne evne vælges får du din FYS+INT ekstra i Mana. Der er ingen grænse for hvor mange gange du kan tage denne evne. Hver gan du vælger denne evne modtager du også en ny formular.

Ekstra Styrke
Hver gang du vælger denne evne stiger din Styrke med 1, til Max. 4. (evnen kan max. Tages 4 gange) når du har Styrke 3 får du evnen Bære person gratis.

Ekstra Intelligens
Hver gang du vælger denne evne stiger din Intelligens med 1, til Max. 4. (evnen kan max. Tages 4 gange) husk at når din intelligens stiger, så stiger dine grund mana også. Hvis du kan magi, kan du også tilføje en af de formularer som du kan, som en alkymi opskrift til din magibog.

Gift
- Ejeren af denne evne kan lave En portion gift hver dag, han kan finde urterne han skal bruge efter en kort søgen i en mørk skov.
- Giften kan enten bruges på et våben eller puttes i mad eller drikke. Han får et rødt bånd eller en pakke salt udleveret ved spilstart.
- Hvis den bruges på et våben, bindes båndet om våbnet. Første angreb der rammer giver 1 KP. ekstra i skade og båndet fjernes straks. Hvis flere bånd puttes på våbnet giver våbnet ikke yderligere skade, men giver giver i stedet den ekstra skade på flere angreb, disse kommer altid i rækkefølge, brugeren kan ikke vælge hvornår våbnet giver ekstra skade.
- Hvis mad skal forgiftes kommes salten i ET glas eller EN portion mad. Aldrig i en kande eller en gryde. Hvis denne evne vælges flere gange får man flere portioner gift ved spilstart, men skal stadig puttes i portionerne ikke i gryder og kander.

Indtjening
Denne evne kan erhverves på flere forskellige måder, den kan købes for EP, den kan tildeles af en spilmester, og ved at investere i foretagender.
Fælles for de sidste to metoder er at begivenheder i spil kan tage evnen fra dig igen. For hvert niveau indtjening du har får du 2 ekstra sølvmark ved spilstart. En karakter uden indtjening får 1 sølvmark ved spilstart. Bønder har altid 1 niveau i indtjening. købes evnen for EP skal man ligesom med en

investering forklare hvad man tjener penge på.
F.eks.:

- En mark
- Dyr
- Mine
- Skovdrift
- Andel i en kro
- Adel i en karavane

En investering kan kun laves ingame, F.eks. med en gennemrejsende handelsmand eller adelsmand. For at lave en investering skal du bruge imellem 30 til 40 mark. disse penge bruges til at købe en andel af en forretning eller et stykke land. Hvis man siden hen mister sin investering, får man ikke disse penge tilbage.
Tildeles evnen af en spilmester, kan den til enhver tid tages tilbage igen. en spilmester kan tildele dig indtjening for:

- En pæn bolig (hvis du selv har et flot hus eller telt med).
- Hvis du modtager rang eller adelig titel, for eksempel borgmester eller ridder.
- Hvis du er leder for et meget stort hold.

I tilfælde af krig eller naturkatastrofer kan alle miste deres indtjening eller blot få den sat på pause en måned (din mark er brændt, orkerne har stjålet din ko, din karavane er røvet, dit hus er smadret)

Læse og skrive
Folk der har 0 i INT kan lære at læse og skrive fra en kyndig person. Denne evne får du gratis hvis du **starter** spillet med INT 2. (alle breve skrevet til live rollespil er skrevet med disse runer ᛁᛚᛊᛉ<<ᚲ >ᚹ <ᚨᚾ ᛊᚨᚲᛊᚲ ᚱᚹᚾᚲᚱ

Meditation
Dette er en daglig time med tavs meditation, hvor troldmand ikke må forstyrres, timen bruges til at gennemgå troldmanden mål, opgaver og problemer.
Inden du går i gang skal du fortælle en spilmester at du vil meditere.
Når meditationen er fuldendt får han halvdelen af sine grundmana, som bonus til sine nuværende.
Han skal sidde stille, uden at tale med nogen. Hvis han forstyrres af angreb eller andre som flytter ham på nogen måde, vil han i stedet miste ¼ af sine grund mana, hvis han på denne måde bliver drænet besvimer han ikke som normalt, men vil have 0 mana resten af dagen og vil være så forvirret at han ikke vil kunne bruge magi på nogen måde, heller ikke i form af skriftruller. Meditations tiden kan skæres ned ved at bruge følgende ting.

Røgelse	-10 minutter
Læse i magibog	-10 minutter
Sidde i skjold formular	-10 minutter

Læse og skrive magiske runer
Folk der har 2 i INT kan lære at læse og skrive magiske runer af en kyndig magibruger

Minedrift
Karakteren ved i hvilke områder det er mere sandsynligt at finde metaller, og kan smelte metalmalm til rent jern eller sølv
Med grad 1 kan du finde jernmalm. Med grad 2 kan du finde Sølv.
Evnen fungerer ved at du finder en sten på størrelse med dit eget hoved eller større som du så bærer tilbage til din base og bruger 5 minutter på at slå på dem med en hammer, derefter har du jernmalm der er rent nok til at du kan reparere 5 våben eller smede nye (se smede evnen for at se hvor meget du skal bruge). Hvis du har grad to får du at vide hvilket område der er gemt sølvmalm, som er sten spraymalet sølv, de kan byttes til 2-3 sølvstykker hos en spilmester eller til tider kroen, du kan også bruge de rene sølvklumper til at handle med.

Mod
Denne evner gør ejeren immun over for formularen frygt, orker immune overfor frygten for magisk ild. Og trolde over for normal ild, de er dog stadigt bange for magisk ild.

Modgift
En person med evnen modgift kan ophæve den ekstra skade gjort med gift, så længe skaden ikke er ”ældre” end 10 minutter. Det kan bringe et offer tilbage fra ”død” tilstand og genoplive folk der har indtaget gift gennem mad eller drikke.

Nævekamp

- Hvis hverken du eller din modstander har våben fremme kan i slås med nævekamp i stedet. Det udføres med stuntkamp hvor man i løbet af kampen afslører sit nævekampstal for modstanderen.
- Den med det højeste tal vinder, efter en kort kamp. Dit grund niveau er lig med din STY. Plus hvad du måtte have købt af evnen ”Nævekamp” til et maksimum på 5
- Hvis i har det samme i nævekamp, giver i op efter en lang kamp eller slår hinanden ud.
- Flere kan godt slå deres nævekamps tal sammen, mod en modstander.
- Man tager ikke skade af nævekamp men man besvimer i 5 minutter. Imens du er bevidstløs kan din modstander dræbe dig hvis han vil det.
- En trold kan ikke lave nævekamp da hans klo besatte hænder tæller som våben og giver skade.

Smede
Med denne evne kan du smede nye våben eller reparere et våben der er gået helt i stykker fordi det ikke er blevet repareret i lang tid.

- Med grad 1 kan du smede jernvåben og smede hængelåse.
- Med grad 2 kan du smede stålvåben og pladerustninger, men du kan kun lære grad

to hvis du tilbeder den nye gud, og har en læremester, eller har talt med en spilmester.

For at smede våben skal du bruge jernmalm, du kan sælge dine våben offgame til en spilmester så du slipper for at tage rigtige våben med og sælge dem til spillerne. Se tiden det tager og mængden af jernmalm du behøver bagerst i bogen under Smede appendikset

Reparere våben og rustning

- Når du er død i kamp, er din rustning så skadet at den skal repareres, almindelige skader forventes en kriger selv at kunne ordne. En smed skal bruge omkring 2 min. på at ordne en ødelagt rustning per ekstra KP. Den giver.
- Jernvåben skal slibes og rettes efter kamp og anden brug, det tager ikke mere end et par minutter hver gang. Men de nyere stålvåben skal kun meget sjældent efterses.
- 1 jern malm er nok til at reparere 5 våben eller 5 KP rustning.

Snigangreb:

Dette er kunsten at ramme et sted der er mere farligt en de normale vilde hug, dette kan være en kniv i rygraden, halsen skåret over eller noget helt andet. For nemhedens skyld holder vi os til at føre kniven let hen over det nederste af nakken.

Snigangreb kan kun bruges hvis du ikke er blevet opdaget af dit offer og det kan ikke bruges på ofre der allerede er i kamp.

- Skade: hvis et offer ikke har opdaget tyven giver angrebet 1 KP ekstra i skade,
- Hvis nakken er ubeskyttet tæller rustning ikke.
- Hvis et snigangreb udføres med en kort kølle (max. 25cm.)kaldes det ”bonk” og offeret såres ikke men falder bevidstløs omkuld.
- Man kan ikke bonke en person med hjelm på.
- Man må ikke drøne en kniv over struben, - det er meget ubehageligt
- Denne evne kan tages 2 gange, i så fald giver du 2 ekstra KP i skade (dvs. 1 for en normal daggert plus 2 = 3 i skade,) Det er en god idé at hviske til dit offer F.eks. (snigmord, 2 i skade)

Skarpskytte

En person der rammes i Torso (selve kroppen) uden at han har set, dvs. Opdaget bueskytten, mister alle KP i Torso og falder til jorden. Bueskytten skal sigte på offeret i mindst 30 sekunder, med buen spændt. Evnen kan ikke bruges mod ofre i kamp.

To våben

Uden denne evne kan man ikke bruge mere end et våben ad gangen, med evnen kan du have et almindeligt ethåndsvåben i den ene hånd, og et lille våben, som en daggert eller et kortsværd i den anden, eller to korte våben der ikke er længre end fra armhulen til håndledet. Det er et krav at du inden du bruger denne evne, er blevet testet i kamp af en spilmester.

Tungt våben

En evne der kun kan vælges af en kriger når karakteren skabes, han kan for sine start EP lære at bruge en bestemt type tohåndsvåben, selvom han ikke har STY 3. våbentyperne er:

Spyd
Hamre og køller,
Tohånds sværd.
Hellebarder

Denne evner er baseret på teknik, ikke råstyrke, derfor kan krigeren ikke bruge andre tohåndsvåben før han får STY 3.

Åbne låse

- En tyv kan åbne kister, porte og døre med en lås på. Dette kræver tyven har nogle dirke og at han bruger 10 sekunder på det.

En lås laves af metal eller træ, så den ligner en rigtig hængelås. Låse er meget dyre at lave og kan købes hos en smed.

- Andre der vil åbne en lås må finde nøglen eller bruge en stor hammer og larme højt i 5 minutter



Zombier forstår aldrig hvornår legen er slut

Udstyr

Skjolde

Lige gyldigt størrelse må et skjold ikke bruges i samme hånd som et våben, du må ikke bruge spyd og skjold samtidigt.
Et aflangt dråbeskjold må ikke være længre end 125 cm. Og højest til bunden af din brystkasse. Et rundskjold må højest være 80 cm. i diameter

Rustninger

Det er muligt at kombinere rustninger i lag, men ligegyldigt hvad, ligegyldigt magisk udstyr, kan man aldrig have en bonus på mere end 5KP per kropsdel

Ekstra KP	Enkelt rustning	Eksempel på Kombineret Rustning
1	• Tyk slagkofte • Læder rustning. • 10mm. Ringbrynje • 8mm Ringbrynje • Hjelm (giver ekstra til torso)	
2	• 6mm ringbrynje • Pladerustning i 1 eller 1,5mm metalplade • Tyk eller forstærket Læder rustning • Lamel eller skælbrynje	• Læder rustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. • 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje over slagkofte.
3	• Tyk Pladerustning i 2mm eller tykkere plade • Meget tyk skæl eller lamel rustning	• Læder rustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. • 10mm. over slagkofte • Læder rustning over 6mm Ringbrynje. • 6mm Ringbrynje over slagkofte
4	• Magisk Pladerustning • Troldehud	• Tyk pladerustning over Slagkofte • Tyk pladerustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. • Læder rustning over 6mm Ringbrynje over slagkofte
5		• Pladerustning over 6mm ringbrynje over slagkofte

Udstyrs priser

Alle udstyrspriser er cirka, og skal ændres efter om det er en stor by der har alt og om det er god kvalitet.

Våben	Pris	Spyd	25	Mad og Husly	Pris
Daggert	10	Lanse	30	Måltid på kro	1-2
Kølle	3	Smedehammer	15	Et stort glas vin	1
Kampkølle	20	Hakke	15	Et stort krus øl	½
Morgenstjerne/plejl	40	Armbryst	50	Snaps eller anden sprit	1
Stav	2	Rustning	Pris	Madpakke (nok til 4 dage)	3
Slynge	4	Let skjold	25	Vandskind (fyldt)	2
Rytterbue	35	Mellem skjold	35	Herberg (op til 12 personer)	1
Langbue	28	Tungt skjold	50	Delt værelse (op til 6 personer)	2
Brændeøkse	30	Hjelm uden visir	40	Godt værelse (op til 2 personer)	4
Kampøkse	50	Hjelm med visir	45	Luksus værelse (1 person)	6
tohåndsøkse	80	Slagkofte	40	(prisen for værelser er per person, på et herberg risikerer man at dele med fremmede)	
kortsværd	60	Læderbrynje	60		
krumsabel	75	Forstærket læderbrynje	75	Ridedyr	Pris
langsværd	80	Ringbrynje	180	Hest	120
bastardsværd	90	Skælrustning	200	Stridshest	200
tohåndssværd	100	Pladerustning	350	Pony	100
				Æsel	70

Handel

Penge
Når man spiller Live rollespil bruger man ikke rigtige penge da man jo må stjæle fra hinanden. Derfor støber vi mønter i tin og bruger kunstige juveler som penge.
Hvis man ikke har nogen penge, kan man skaffe dem ved at arbejde for andre, undersøge døde folks kroppe, eller stjæle penge fra dem. For at folk ikke skal rode hinanden igennem hele tiden og måske miste deres rigtige penge, bruger vi en søge regel.

Søge regel
Når du finder en du vil gennesøge, fortæller du om du søger overkrop (arme, torso, hat, våben osv.) eller underdelen (ben, bukselommer, bæltetasker, støvler osv.)

Mad og drikke
Alle skal jo have noget at spise, også når man spiller rollespil. Ofte er der handelsmænd man kan købe mad af, og man kan jo tage mad med selv, frugt, brød og pålæg er godt, chips og slik er ikke i orden, det efterlader skrald i naturen og ser grimt ud. Rigtig mad til gengæld kan bruges i rollespillet og bliver spist af dyrene i naturen, hvis du ikke kan spise op.
Da de fleste der spiller live rollespil er under 18 år, bruger vi ikke alkohol, dette er forbeholdt specielle scenarier, hvor det bliver brugt med mådehold og ofte er fortyndet.



Andre forslag til drikkevarer:

Spil Navn	Virkelig Navn
Menneske Vin	Rød blandet saft, de fleste kan tåle så mange glas ”dagligdags vin” som de har i FYS og kaster først op eller besvimer efter det dobbelte, da det ikke er særligt stærkt
Menneske Øl	gul saft, øl i middelalderen var meget tyndt, du skal drikke virkeligt meget øl for at blive fuld
Elver vin	Grøn saft, blandet af hemmelige urter, virker som almindelig vin på elvere men på alle andre virker det som gin eller vodka, smager utroligt godt og sødt, men dværge mener det er ulækkert og klistret.
Dværge sprit	Cola, ekstremt stærk sprit, mørkt og bobler, smager som husholdningssprit, og de fleste racer undtaget orker og dværge kaster da også op efter et enkelt krus
Ork blodvin	Ublandet rød saft. Orker blander ofte almindelig vin op med deres fjenders blod, denne tykke væske smager utroligt grimt for alle andre og er ikke stærkere, nogle gange laver de det på sprit i stedet og kalder det sjovt nok blodsprit.

Juveler
I Gnom verdenen er juveler og ædelsten meget normale, dværgene har endda overtro om at det betyder uheld at finde diamanter i bjergene. Ædelsten har dermed ingen speciel værdig for de fleste, men elvere bruger dem til at pynte deres skove og hår, og smykkesmede bruger dem selvfølgeligt også, lystilbedere bruger klare juveler som hellige. (Da det er meget normalt at spillere til live rollespil tager farvet glas og plastik prismer var dette den nemmeste måde at håndtere problemet)

Mønter
Kobber bliver brugt til rustninger og primitive våben, og guld er så sjældent at det stort set kun bruges til smykker, derfor er den normale mønt spillerne møder sølvmarken, en simpel rund mønt med, der findes også femmark eller ”femmere”

Rigtige penge
Hvis der er handelsfolk der har varer med som de kun vil sælge for rigtige penge, som f.eks latexvåben og kostumer, siger de normalt prisen i ”rejsepenge” navnet er fundet på fordi deres varer stammer fra fjerne lande og de kan ikke bruge de ”lokale” penge (spille mønter) på deres tur tilbage.

Kamp til Live rollespil.

Skade
Hver gang du rammes tager du en i skade, medmindre du rammes af en af følgende: et troldevåben, en skade formular, et snigmord, en bagholdspil, eller et forgiftet våben. Angriberen vil så sige hvor meget du får i skade, normalt 2 i skade

Død
hvis du kommer ned på 0 KP. i kroppen, eller i begge arme eller ben, har du mistet så meget blod at du besvimer. Der efter venter du til dine modstandere er gået væk og derefter med hænderne på hovedet vandre til din lejr, hvor du skal vente 10 minutter før du lever op igen med fuldt helbred men uden klar hukommelse om dine sidste 5 minutter. Du vil for det meste ikke kunne huske hvem der ´"dræbte" dig.

Permanent Død
Man bør aldrig dræbe nogen medmindre man har en god grund til det. F.eks. er det i orden at dræbe en ork tredje gang den kommer tilbage og angriber kroen,
Men det er ikke i orden at dræbe ham første gang: "fordi han er en ork".
Når du dræber nogen permanent, bør du gøre et stort nummer ud af det. Larme, samle mindst 5 tilskuere, annoncere en henretning af din fange Osv. Det giver ham også en sidste chance for at hans venner reder ham.

Lejr
alle skal have en lejr, det kan være en racelejr, gruppelejr, eller en personlig lejr. Denne bruges som hjem og når man er skadet. Hvis der er folk der bruger din lejr, til rollespil, bør du gemme dig ud af syne mens du er død.

Naturlig Helbredelse
Det er ikke altid muligt at blive helbredt ved hjælp af magi, så må man hvile. Det kan du kun gøre i din egen lejr, på en kro, eller hvis du er gæst hos en af Småfolket, du skal have noget at spise eller drikke og hvile dig i 10 minutter.

Genoplivning
Når en karakter er helt død kan han stadigt reddes, se mere under Ceremonier

Udstyr
Hvis dit våben ikke er af stål men af jern, skal det slibes efter brug eller efter hver kamp. Når du har været i kamp tre gange uden at få det slebet vil dit våben knække og så skal det repareres af en smed.
Hvis du når 0 KP. Skal din rustning repareres af en smed. Læderrustning kan også repareres ved magisk helbredelse.

Under kamp
Det er ikke tilladt at slå i hovedet eller skridtet, hvis det alligevel sker, skal du trække dig tilbage og undskylde og sørge for at din modstander får tid til at komme sig, også selvom andre angriber ham.
Det er ikke tilladt at stikke med våben der ikke direkte er lavet til det, såsom sværd og økser.
- Spyd og hellebarder er lavet til at stikke med.
Det er ikke tilladt med fysisk kontakt, dvs. at du ikke må gribe fat i andre eller deres våben, kun stav våben såsom spyd og hellebarder må gribes i træ delen.
Det er tilladt at støde skjold mod skjold, hvis det virker som om at din modstander kan tage det og både hans skjold og han er på din størrelse, du må ikke gøre det for at vælte ham eller skade ham. Sørg også altid for at der ikke er ting bag ham som er farlige, som for eksempel træstubbe og mure.

Bygninger og porte
Til live rollespil er det sjældent at vi har mulighed for at bruge rigtige bygninger, ofte bruges telte som huse, og mure af malet stof som stenmure. Disse skal respekteres. Mure lavet af grene kan ødelægges men er stadigt irriterende for en fremstormende fjende.
Du kan sætte en stofmur op efter du har samlet nok store sten, til at lave en ubrudt linie hele vejen hvor du vil have muren. En stofmur skal være malet så den ligner store kampesten.

En dør eller port markeres med en tyk gren eller en rigtig dør. Den kan kun låses hvis en smed har lavet en lås til den, ellers skal den barrikaderes fra indersiden for at gøre en forskel.
En låst dør kan dirkes op med evnen "Åbne låse" ellers skal den bankes op med en Rambuk

Rambuk
En rambuk skal være mindst 2 meter lang og tyk som et lår. For at den skal virke skal mindst 4 personer med STY 2 bære den. En normal barrikaderet port skal have 10 slag, en meget stærk eller låst port skal have 20 slag. En troldesten virker som en rambuk, hvis den kastes imod porten.
En Port der er knust, skal repareres af en håndværker eller smed før den kan lukkes igen (tager ca. 10 minutter)

Troldesten og katapultsten
Hvis du rammes af en trolds sten eller af en mindre sten kastet fra en katapult tager du 2 i skade i den ramte kropsdel og du skal vælte.

Fanger
Det er ikke tilladt at holde folk spærret inde eller bundet i mere end 30 minutter. Det skal være sjov at spille live, hvis du selv synes der er en mening med at du er fanget længre, eller føler du vil ødelægge spillet for andre kan du være fanget så llænge du føler for det

Magi

Generelt om Magi

● **Ceremonier** som alle magikere kan lære, som giver ekstra midlertidige mana.
● **Præstemagi - Småmagi**, som er svag men normalt brugbar, disse formularer kan ikke koste mere end 3 mana.
Det er muligt at kaste præstemagi i rustninger der giver 1KP. Ekstra, men ikke i tungere rustning.
● M**irakler - Troldmandsmagi,** som er stærkere og ofte kamprelateret, disse formularer koster op til 10 mana
● **Ritual magi – den ældste magi,** er ældgamle stærke formularer, de kastes kun efter lang tids forberedelse og ofte i samarbejde mellem flere magikere. De er ikke tilgængelige som normal magi. Højpræster i templer, eller ærkemagere kan som regel en eller to ritualer. Disse vil ofte udføre dem for penge, men sjældent lære dem fra sig, Specielt præster er modvillige og mener ofte det er deres guds mirakler og ikke normal magi. Hele eventyr kan handle om jagten på en støvet skriftrulle med et ritual på. Ritualer er beskrevet i Spilmesteren afdeling.

Personlig rune
Alle magikere skal opfinde deres personlige rune, som enten beskriver dem med et symbol eller indeholder bogstaver fra deres navn. Denne bruges også som underskrift og skal bruges ved ceremonien ”Delvist dræn”.

Om magi og Mana
En troldmand, præst, Vogter eller paladin kaster formularer ved at trække fra sin egen livsstyrke, essensen af hans sinds styrke og hans krops udholdenhed. Dette kaldes ”Mana”, hver formular har en pris i Mana point. Han besvimer når han har brugt nok Mana point til at nå nul point, hvis han vælger at bruge en formular der koster nok til at bringe ham på minus mana, kaldes det selvmordsmagi, formularen virker, men magikeren kan ikke reddes med helbredelse, han er permanent død!
Hvis en magiker nogen sinde kommer op over 10 gange sin grundmana eksploderer han hoved og han er også permanent død.

En karakter starter med FYS+INT i Grundmana. Det er så muligt at skaffe flere mana ved ceremonier, ved erfaring og ved sjældne magiske ting.

Formularer og hvordan de virker
En karakter starter med et bestemt antal formularer, som man vælger sammen med en spilmester. Disse formularer skal skrives ind i din magibog, som ud over at være notat bog og en praktisk måde at huske bla. Riter også er dit bevis på at du har fået lov til at bruge de formularer som du kaster. Formularerne skal skrives med runer.
Man kan lære flere ved at gå på eventyr eller lære fra store mestre eller ypperstepræster, du kan også lære fra andres magibøger. Du kan aldrig lære mere end en formular om dagen. Du lærer også en ny formular når du køber evnen ”Ekstra mana”.
Når en formular først er lært kan den ikke mistes igen. Man kan ikke lære en formular der koster flere mana point end man har, så må man vælge en anden.

Eksempel på en troldmands start formularer:
1. Lys (nær, 1 mana)
2. forstening (nær, 3 mana)
3. Ondt øje (lang, 1 mana)
4. Velsignelse (nær, bred, 1 eller 3 mana)
5. **Ceremoni** delvist dræn
6. **Ceremoni** ofring



At lære magi
Andre professioner kan også lære magi, disse kaldes opkomlinge, de beskrives i magiker Appendikset

At lære nye formularer
Nye formularer kan læres på tre forskellige måder. Du kan kun lære nye formularer hvis du har INT 2 og kan læse og skrive.
1. Ved at købe evnen ”ekstra mana”, hver gang modtager du en ny formular, denne formular vælges af en spilmester
2. Ved hjælp af en læremester eller anden magiker, denne person lader de kopiere en formular fra hans magibog over i din egen, dette gøres selvfølgeligt i spil. Derefter demonstrerer din lærer formularen, ved at kaste den, dette koster din lærer mana. Derefter skal du demonstrere at du har forstået formularen ved at kaste den, dette koster dig mana. Hvis du ikke udtaler riten korrekt har du ikke lært formularen og i må begynde forfra. Der er ingen grænse for hvor mange formularer du kan lære på denne måde på en dag, men på grund af mana prisen er det sjældent at en lærer vil undervise dig i mere end en om dagen. Din lærer skal underskrive din magibog som bevis.
3. Ved at læse i en stjålen magibog, hvis du har fået fat i en anden magikers magibog kan du lære dig selv en ny formular. Dette koster dig mana, og du kan kun lære en ny formular om dagen på denne måde, og

det tager en time inklusive tiden du bruger på at kopiere formularen til din magibog, du skal skrive navnet på ejeren af magibogen du bruger under formularen i din bog.

At holde en formular
Det er muligt at kaste en formular uden at ramme et mål med det samme, det kaldes at ”holde en formular” det er rimeligt smertefuldt at holde en formular, magikeren er forpint og kan kun gå meget langsomt. Når du udløser formularen er det vigtigt at du siger formularens navn og effekt.

Kastemåder
En formular kan kastes på tre måder
Nær (pris x1)
effekten rammer et offer der skal røres
Lang (pris x2)
effekten rammer et offer op til 50 meter væk der enten skal peges på eller rammes med formularens komponenter
Bred (pris x3)
effekten rammer op til 4 ofre, Der skal rammes af formularens komponenter eller røres efter tur.

Ceremonier
Mana tjent gennem ceremonier holder indtil brugt eller midnat. Det vil sige at du ikke starter med dem igen ved næste spilstart, hvis du har brugt de ekstra du samlede. Et væsen der ofres og genoplives får ikke nye mana tilbage før midnat. En magiker kan maksimalt optjene 10 gange sin basis mana (INT+FYS + evt. Ekstra mana fra evner)

Ofring
Ofres en magiske genstand forsvinder den og giver sin fulde mana mængde til magikeren med det samme. Ofres et levende væsen dør det og giver sin mana x2. Det er kun onde personer der bruger ofring på levende væsner. Det tager den magiske genstands mana/10 minutter at ofre den, dog mindst 5 minutter. Alle bør have sin personlige rite til ofring. Det tager 5 minutter at ofre et levende væsen. Væsnet er ikke permanent dødt, men kan ikke kaste magi resten af dagen.

Delvist dræn
Virker kun på magiske ting, og udødelige væsner såsom dæmoner og engle. Genstanden ligges i et specielt pentagram og leverer en fast strøm af mana til ejeren. Dette er specielt ofte brugt af troldmænd der alligevel indsamler magiske genstande til deres studier. Så længe genstanden ligger uforstyrret, modtager ”ejeren” 1/10 af de mana der blev brugt på at lave den hver dag. Genstanden skades ikke af dette, men når magikeren har modtaget mana fra den, virker den ikke resten af dagen. spørg spilmesteren hvor mange mana en genstand har

Binding
Bruges af Troldmænd til både lærlinge og Vogtere. En troldmand kan vælge hvor mange af ”offerets” mana han vil trække, dvs. at hvis en læremester mangler mana kan han trække lidt ekstra fra sin lærling eller Vogter (husk blot at en Vogter er ikke meget værd uden sin mana), han kan samtidigt vælge at overføre nogle af sine egne mana til sin partner.
En troldmand kan kun være bundet til to ad gangen. Kan ikke bruges imod offerets vilje.
En bindings ceremoni involverer ofter blanding af blod og talrige gensidige løfter. Alle en æggede tvillinger er født bundet til hinanden, men kan dog ikke trække mana fra hinanden uden at få tilladelse først.

Dåb
(Kan ikke vælges af en troldmand eller vogter) Når en præst er overbevist om at han har undervist en person tilstrækkeligt i sin guds lære, kan han døbe ham. Sålænge personen ikke er længere væk end 10 km. og bærer symbolet for sin gud modtager præsten der døbte ham, halvdelen af hans mana. De fleste troldmænd og præster vælger at undgå dåbsceremonien på sig selv, men kan stadigt være tro følgere af deres valgte gud.

Fokusering
Denne ceremoni giver ikke ekstra mana, men tillader brugeren at indvie en enkelt genstand ikke længere end 170 cm. For eksempel en vandrestav, en kort tryllestav, eller et våben, oftest et sværd, aldrig et afstandsvåben.
Dette er den eneste ceremoni en vogter eller en paladin starter i spil med.
Den indviede genstand kan bruges til at kaste formularer i nær, men istedet for at røre ofret med hånden, kan brugeren røre offeret med den indviede genstand.
Hvis formularen kastes i kamp må brugeren kun bevæge sig med halvt gå tempo, ligesom normalt når man holder en formular, men dette kan stadigt resultere i imponerende effekter, for eksempel et flammende sværd (fokuseret sværd med ”Skade, ild” i nær. Også kaldet ildhånd) i dette tilfælde giver våbnet 3 i skade som ignorerer rustning, men giver ikke våbnets almindelige skade oven i formularens skade. (ondt øje og våben resulterer i et såkaldt ”forbandet våben” og giver 2 i skade på første angreb.

Det er også meget normalt blandt troldmænd at købe evnen ”Meditation” for at øge deres mana beholdning

Læs mere om at spille magiker og om at lære magi selvom du spiller kriger eller tyv, i magiker appendikset. Og om de forskellige guders magi lister i religions listen på www.gnom.dk

Formularer

(Opdelt efter præstemagi og troldmandsmagi)

Præste magi, Småmagi

(kræver INT. 2)

Blodskniv
Mana: 3
Kastemåder: Lang
Rite: over afstand min magi vil tære-over afstand min kniv vil skære
Komponenter: en daggert - gerne rituel daggert
Beskrivelse: magikeren fortryller sin daggert til at skade på afstand. Enhver med nærkampsvåben i hånden der koncentrerer sig om det kan 'parere'. Folk uden våben eller med buer eller som laver noget andet såsom: kæmper mod en anden, eller kaster magi, tager en i skade hver gang de bliver 'stukket' daggerten kan skade 1 KP. op til 3 gange. Daggerten skal bruges langsomt (ca. et angreb hver andet sekund) mens der siges ”blodskniv” hver gang der stikkes

Bortmane udød
Mana: 3,6,9
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: Lysets magter fjern denne uhellige skabning fra mit åsyn.
Komponenter: et helligt symbol
Beskrivelse:
Du kan bryde en andens kontrol over magisk skabte udøde (F.eks. zombier og skeletter og Strigoi), de forsøger derefter at komme så langt væk fra dig som muligt som var de påvirkede af frygt.
Hvis du betaler dobbelt Mana pris sprænger de udøde i luften. Selvstændige udøde som spøgelser og ægte vampyrer er dog immune overfor destruktion.

Charmering
Mana: 2
Kastemåder: Nær
Rite: med denne gave modtager jeg dit trofaste venskab (siges max. 5 minutter før gaven gives)
Komponenter: en gave, som ikke er penge eller offerets ejendel.
Beskrivelse:
en genstand gives som gave, tages den imod på en høflig måde er formularen fuldbyrdet. Offeret vil forsøge at opfylde troldmandens ønsker efter bedste evne, medmindre de vil være til fare for ham selv eller direkte imod alt han tror på. Han vil opføre sig som i har været venner gennem hele livet. Formularen ophæves når gaven ødelægges, eller der er gået 2 timer

Frygt
Mana: 1,2,3
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: i dit hjerte bliver alting stygt - du rammes nu af magisk frygt
Komponenter: lille rød lygte (kun hvis kastet i bred)
Beskrivelse:
Offeret der udpeges med lygten løber skrigende væk og er meget bange for magikeren og dem nær ham, i de næste 5 minutter, hvis magikeren følger efter flygter offeret videre. Det er muligt at besvime af frygt. Men ikke at gå berserk af frygt.

Genskabe metal
Mana: 3
Kastemåder: Nær
Rite: fjern rust og revner, giv mig alle smedens evner, Genskab dette metal.
Beskrivelse:
Reparerer en metal rustning (plade, skæl eller ringbrynje) sætter brudte våben sammen. Kan reparere en lås eller en port der er smadret.

Helbrede
Mana: 3,6,9
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: Din krop er skadet modtag venskabet og hjælpen fra x (x er navnet på præstens gud eller troldmandens magiskole)
Komponenter: håndspålæggelse
Beskrivelse:
du kan helbrede 2kp på et offer, de mest skadede områder helbredes først. Denne formular kan også bruges til at reparere læder eller pels rustninger.

Lys
Mana: 1
Kastemåder: Nær
Rite: nu vandrer jeg i nattens gys, lav det om til det klareste lys
Komponenter: en maskeret lommelygte
Beskrivelse:
magikeren må tænde en elektrisk lygte, den skal være meget lille og ikke for stærk eller af "tap light" typen, den må ikke bruges til at blænde folk med. lyset er ikke sollys og gør ingen skade mod udøde.

Magisk syn
Mana: 3
Kastemåder: Nær
Rite: Lad mig se hvad mørket har skjult. Dine falske løgne klinger hult
Komponenter: ingen
Beskrivelse:
Modtageren kan se magiske ting for hvad de er, læse magisk skrift eller afsløre forklædninger både magiske og almindelige. Kun en af funktionerne kan bruges og vælges når man modtager formularen, den samme formular med kan tages flere gange med forskellig effekt.
(magisk syn, forklædning, magisk syn skrift osv.)
hvis man har ”magisk syn – magiske ting” kan man bruge den til at identificere genstandens effekter, det

tager 10 minutter for hver effekt genstanden har, og skal ske under dyb meditation.

Mørke
Mana: 2
Kastemåder: Lang
Rite: Lyset er min fjende, du skal vandre i blinde
Komponenter: lille blå lygte, magikeren peger på offeret
Beskrivelse:
et enkelt offer bliver blindet, eller alle med magisk lys eller lamper i 20 meters omkreds skal slukke deres lygter, begge effekter varer i 5 minutter

Ondt øje
Mana: 1
Kastemåder: Lang
Rite: jeg forbander dig! ved x intet vil gå dig godt (x er præstens gud eller troldmandens skolenavn)
Komponenter: lille blå lygte, magikeren peger på offeret
Beskrivelse:
offeret tager 1 ekstra i skade næste gang han tager skade, varer indtil midnat.

Forstening
Mana: 3,6,9
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: binder sener, muskler forstener, lam du bliver i alle lemmer
Komponenter: en håndfuld røde linser eller ris kastes efter offeret
Beskrivelse:
Offeret bliver fastfrosset ubevægelig som en statue i 5 minutter, han kan ikke bevæge sig eller tale. Hans krop bliver til hård sten, og kan ikke skades af andre. Magikeren kan bruge denne formular på sig selv, men kan ikke ende den tidligt, han skal stå som en statue i fem minutter.

Sand tro
Mana: 1
Kastemåder: Nær
Rite: I den almægtige X's navn (X er navnet på magibrugerens gud) tal nu sandt eller forbryd dig mod din udødelige sjæl. Tilbeder du X ?
Gokkel: helligt symbol
Beskrivelse:
Denne formular kan kun kastes til at udspørge folk angående din egen religion. dvs. en Bjornir præst kan ikke spørge en person om han tilbeder mørket. En person kan selvfølgeligt nægte at svare, men det tolkes ofte som benægtelse på den adspurgte tro. Hvis han vælger at svare skal han svare sandt med ja eller nej.
En troldmand eller en Bedrag præst kan vælge at kaste formularen omvendt så den resten af dagen beskytter mod det første forsøg på at afsløre ens religion. det vil sige at første gang at personen der er beskyttet med "falsk tro" bliver udsat for en sand tro formular, Skal han lyve.

Slibning
Mana: 1
Kastemåder: Nær
Rite: Fjern dette våbens urenheder og genskab dets skær.
Komponenter: ingen
Beskrivelse:
En sten føres let hen over våbnet der skal slibes, Våbnet er nu skarpt og klar til brug igen.

Skjold
Mana: 2, 6
Kastemåder: Nær, Bred
Rite: Denne cirkel er mit værn, fjenders ondskab bliver fjern. Lad dette magiske skjold opstå
Komponenter: Mel
Beskrivelse:
En cirkel af mel omkring magikeren standser alle fysiske angreb fra begge sider, den er solid som en stenmur, men magi kan passere skjoldet. Skjoldet kan knuses med en rambuk, ligesom en port. Kastes den i "bred" kan magikeren og 3 andre kan være i skjoldet, ingen kan forlade skjoldet før magikeren. Skjoldet holder indtil magikeren går uden for cirklen. Det er muligt for en troldmand at holde folk fanget ved at lave skjold i bred og tage op til tre andre ind i det og derefter lave et skjold i nær inden i så de ikke kan skade ham.

Styrke
Mana: 3
Kastemåder: Nær
Rite: svækket er jeg af magiens værk, vend nu kraften og gør mig stærk. Magisk styrke
Komponenter: stærk spiritus (vand med chilli), eller dværgesprit
Beskrivelse:
Denne formular kan kun kastes på magikeren selv, den giver brugeren +1 i styrke i 10 minutter, til et maximum på styrke 4, kun en styrke formular kan bruges ad gangen.

Styrkeprøve
Mana: 3, 9
Kastemåder: Nær, Bred
Rite: Disse krigere vil deres tyrke prøve. Lad kampen rase, men livet ej røve, Styrkeprøve.
Komponenter: To berørte våben, eller en mel cirkel
Beskrivelse:
I nær kastes formuleren på to våben i hænderne på to duellanter, herefter kan de kæmpe mod hinanden indtil en af dem har tabt kampen, deres våben giver ingen reel skade, men gør ondt som om de gjorde, begge kæmpende har deres normale KP. Med rustning og evt. velsignelser. Når den ene duellant falder til jorden, eller giver op forsvinder alle skader og begge kan opføre sig normalt igen.
Kastes formularen i bred, laves en melcirkel på 5 meter i diameter, hver gang 2 duellanter går ind i cirklen begynder formularen igen. Formularen holder i 30 minutter. Denne formular bruges især til dueller i

områder hvor dødelig kamp ikke er tilladt eller ønskværdige, eller som en del af turneringer.

Stå
Mana: 2,4,6
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: Skovens ånder- kom med hast. Hold min fjendes ben så fast
Komponenter: ris
Beskrivelse:
Planter vokser med lynets hast op omkring offerets ben, hvis man hugger dem væk, vokser nye op. Offerets ben sidder fast til jorden i 5 minutter. formularen minder meget om forstening, men virker kun fra hoften og ned.

Syre
Mana: 2
Kastemåder: Nær
Rite: Lad denne væske fjerne liv og kraft
Komponenter: et glas vand eller vin
Beskrivelse:
Du kan lave et glas vin eller vand om til stærk syre der gør 3 i skade når den drikkes eller 1 i skade hvis den kastes efter et offer som et angreb

Søvn
Mana: 2,6 (+ speciel)
Kastemåder: Nær, Bred
Rite: sindets kræfter gør jeg træt. Søvnig om du falder brat
Komponenter: mel
Beskrivelse:
ofre ramt af melet troldmanden kaster, falder straks sovende om og kan kun vækkes ved voldsom rysten eller ved skade.
Speciel: hvis væsnet der skal dysses i søvn er meget stort som for eksempel en trold koster formularen dobbelt mana

Velsignelse
Mana: 1, 3
Kastemåder: Nær, Bred
Rite: i den hellige/mørke x's navn (x er præstens gud eller troldmandens skolenavn)modtag denne velsignelse som værn imod dine fjender. Jeg velsigner dig med Mod/beskyttelse
Komponenter: en halskæde med symbolet for præstens gud eller troldmandens skole
Beskrivelse:
Formularen kan kastes på to måder, effekten bestemmes af præsten ved formularens kastning, Enten giver den modtageren evnen Mod i en time. Eller modtageren får et flydende KP. Indtil det er brugt eller til midnat. Kastes den i nær er det normalt man velsigner et bæger med vand eller vin, og de fire der skal velsignes drikker af det mens de knæler.

Vindstød
Mana: 3
Kastemåder: Nær.
Rite: orkanens kræfter står ingen imod-magisk vindstød
Komponenter: en lille håndfuld mel
Beskrivelse:
De fire nærmeste foran magikeren skal vælte bagover og tabe hvad de holder når han kaster en smule mel i deres retning, de kan straks rejse sig op igen hvis de vil, men de skal helt ned og rulle på jorden først.

Troldmands magi, Mirakler

(kræver INT. 3)

Forvandling
Mana: 10
Kastemåder: Nær
Rite: ingen. Foregår offgame
Komponenter: nødvendig sminke eller sminkør
Beskrivelse:
Med denne formular kan troldmanden ændre en persons udseende til en anden race- normalt en af de andre spiller racer, hvis modtageren opfylder de fysiske krav, modtageren går offgame under den nødvendige sminkning. Denne formular kan kun kastes under rolige og 'private' forhold (dvs. Ingen tilskuere) forvandlingen er kun udseende den giver ingen nye KP. Eller evner. Effekten varer indtil midnat medmindre formularen gentages.

Kontrol
Mana: 8 (4 hvis offeret er udødt)
Kastemåder: Lang
Rite: din styrke er min, din vilje uden betydning
Komponenter: blåt lys
Beskrivelse:
et enkelt offer skal gøre hvad som helst troldmanden beordrer ham til, varer ti minutter eller så længe troldmanden koncentrerer sig. Kun levende væsner og magisk skabte udøde påvirkes af denne formular

Opløse magi
Mana: 5
Kastemåder: Nær
Rite: viden er magi, magi er alt. Jeg beordrer magien – tilbagekaldt. Opløse magi!
Komponenter: fint sand
Beskrivelse:
Du kan opløse en formular, f.eks. fjerne en velsignelse eller en paralyse fra en person. Du kan fjerne en skjold formular. Du kan ikke standse en formular mens den bliver kastet.

Kærlighed
Mana: 5
Kastemåder: Nær
Rite: med denne gave modtager jeg din udødelige kærlig.

Komponenter: en gave og en personlig genstand fra offeret (hårlok, smykke, favorit våben)
Beskrivelse:
offeret bliver håbløst betaget eller forelsket i personen der giver gaven, er villig til at gøre stort set alt, undtaget drab på sine venner eller sig selv

Rustning
Mana: 8
Kastemåder: Nær
Rite: uendelige magi beskyt mig fra mine fjenders vrede
Komponenter: røde stofbånd på begge håndled
Beskrivelse:
magikeren får 3 flydende KP. Varer indtil brugt eller midnat.

Skabe udød
Mana: 5,10,15 (dobbelt pris i dagslys)
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: ådsel og lig- spildt er dit kød! rejs dig og tjen mig med din død
Komponenter: Mel, mindst et lig
Beskrivelse:
magikeren kan tage friske lig og vække dem som zombier. De adlyder dine ordrer men kan ikke tænke selv. de starter med 10 flydende KP. Hver gang de dræbes vågner de efter 30 sekunder med 1 mindre flydende KP. (9,8,7,6 osv.) Kan ikke løbe og kæmper klodset med våben i deres modsatte hånd. Kæmper til de er helt smadret eller lægges i en velsignet grav.

Skade
Mana: 4,8,12
Kastemåder: Nær, Lang, Bred
Rite: Ilden brænder, vinden suser, vandet bruser, Jorden knuser! skade, x! (x er navnet på den type skade du har valgt)
Komponenter: en skumgummi tennisbold pyntet til at ligne elementet (syre er formet som en lille rund flaske)
Beskrivelse:
Denne formular har mange variationer, der alle virker på samme måde. De mest almindelige skadeformularer kaldes
ILD (rød kugle pyntet med gule, røde og orange stof strimler)
LYN (kugle pyntet med blå stof strimler)
SYRE (skumgummi formet som en lille rund flaske)
KULDE (hvid kugle dyppet i mel)
offeret skal rammes med en skumgummi tennisbold pyntet til at ligne elementet. offeret tager 3 i skade rustning og skjolde tæller ikke med. hvis bolden rammer jorden, inden den rammer et offer er formularen spildt, undtaget hvis formularen kastes i "bred", så kan den bruges fire gange, af magikeren, før formularen skal kastes igen

Modsat skade, Duel
Hvis to modstandere bege kan den samme version af skade formularen (f.eks. ild) kan den ene fange modstanderens ildkugle ved at sige riten inden han bliver ramt. Hvis han griber ildkuglen kan han uden at bruge mana kaste den tilbage mod den første magiker, hvis han ikke griber den men bliver ramt fungerer ildkuglen som normalt. Af denne grund lærer troldmænd ofte flere versioner af skade formularen for at undgå at deres magi bliver vendt mod dem selv. Det er muligt for duellanterne at ændre den magiske kugle til en anden skadetype under duellen, *f.eks. kan en troldmand kaste en ildkugle, hans modstander kan både skade-ild og skade-kulde, han griber den og kaster den tilbage som en iskugle, den første troldmand kan ikks skade-kulde og kan ikke gribe den.*

Sygdom
Mana: 6
Kastemåder: Nær
Rite: feber brænder - svækker lemmer. Lammer tanker - sindet blænder, Sygdom!
Komponenter: mel og sort fin aske blandes med hver hånd foran offeret.
Beskrivelse:
offeret bliver pludseligt sygt, som af stærk influenca, alle evner samt KP. nedsættes til 1, han har svært ved at tænke og bevæge sig ordentligt. Alting tager ca. Dobbelt så lang tid som normalt. Varer indtil offeret modtager magisk healing eller hviler sig grundigt i 20min.

Usynlighed
Mana: 5
Kastemåder: Nær
Rite: magien over sindet vinder- se nu på mig, jeg forsvinder
Komponenter: en halskæde med krystal eller en lys amulet
Beskrivelse:
Modtageren krydser armene og må kun bevæge sig i gå tempo. Enhver hurtigere bevægelse, såsom angreb eller løb vil ende formularen, det samme vil ske når armene ikke er krydset. Det er vigtigt at huske at man stadigt bøjer grene, larmer og efterlader spor i blød jord og sne. En meget opmærksom person der står stille og lytter kan gætte hvor du er hvis han har en anelse om at du er der.

Vandform
Mana: 8
Kastemåder: Nær
Rite: Vandets magi, jeg bønfalder dig, gør min krop smertefri, giv mig kraft som livets bølge, lad ikke skade få en følge.
Komponenter: en halv liter vand (Drikkes!)
Beskrivelse:
Denne formular kan kun kastes på magikeren selv. Alle KP. lægges sammen og bruges som flydende KP. Al skade med ild giver dobbelt skade. Formularen virker indtil du dør eller midnat. Som en bieffekt er du meget tørstig mens formularen virker.
Eksempel: FYS. 1 = 5 flydende KP.

Ritualer

Ritualer er gammel eller stærk viden, ikke tilgængelige som normal magi, det kræver 4 i INT at kaste ritual magi. Højpræster i templer, eller ærkemagere kan som regel en eller to Ritualer. Disse vil ofte udføre dem for penge, men sjældent lære dem fra sig, Specielt præster er modvillige og mener ofte det er deres guds mirakler og ikke normal magi. Hele eventyr kan handle om jagten på en støvet skriftrulle med et Ritual på.

Altødelæggende flamme
Mana: 8
En genstand ikke større end en håndflade bliver fuldstændigt ødelagt

Blodigt mørke
Mana: 12
Bruges af vampyrfyrster, så de i korte perioder kan udholde solens lys.

Blodskjold
Mana: koster magibrugerens liv
Magibrugeren ofrer sin egen sjæl, for at lave et ubrydeligt skjold, intet kommer ind eller ud, indtil kravene som magibrugeren stillede før hans død

Genoplivning
Mana: 5 x den dødes Fysik.
Bruges på permanent døde. Liget bliver lagt på et alter, og magibrugeren sender sin egen livskraft ind i ham. Modtageren er svækket efter genoplivningen og vågner med kun 1/1/1 KP. Skaden kan dog helbredes normalt.
Ritualet tager 10min. Men det kan halveres til den dobbelte mana pris.

Genoplive Helt
Mana: 10 x den dødes fysik
Kan genoplive et væsen uden at kroppen er til stede, en kropsdel eller en meget personlig genstand er nok til at genoplive. Det er dermed muligt at bringe helte fra fortiden til live. Det er dog ikke sikkert hvad de synes om at være levende igen, da mange af dem har brugt tiden i deres guds paradis.

Kirkegård
Mana: 1 mana per kvadrat meter
et indviet område der tillader at alle der begraves der bliver velsignet. Specielt effektivt i områder med mange udøde.

Tilkalde væsen
Mana: halvdelen af væsenets sammenlagte KP.
Magibrugeren kan tilkalde et stærkt væsen som skal følge mindst en ordre, og kan vælge at udføre flere hvis væsenet synes om magikeren eller bliver bestukket. De tre typer man kan tilkalde er:
Dæmon: adlyder kun onde magikere
Engel: adlyder kun gode magikere
Helt: Helten er enten ond eller god, altid det samme som magikeren. Faren ved denne ceremoni, er at man aldrig ved hvilken slags dæmon eller engel man får dermed kan Mana prisen risikere at slå magikeren eller præsten ihjel. En helt er helt op til spilmesterens valg, det vil altid være den nærmeste helt der dukker op.
Ritualet tager 20 minutter at udføre, og involver altid et stort bål. Spilmesteren skal have besked i så god tid som muligt inden Ritualet starter. Væsenet forsvinder efter en time

Overføre ånd
Mana: 12
Personen der kaster formularen sender sin egen sjæl ind i et andet væsen, og bytter dermed plads med ham. Derefter skal de begge opføre sig som hinaden. Dette ritual bruges ofte af meget onde troldmænd til at forlænge deres liv ved at stjæle en yngre persons

Skabe magisk udstyr
Mana: 30 x formularens pris x brug per dag
Eller 300 for et våben der giver 2 i skade.
Eller formularens pris x 2 for skriftruller.
Ceremonien tager 3 spil dage at udføre, hvor magikeren mindst bruger 3 timer hver dag. Eller en halv time for en skriftrulle.
Genstande med begrænsninger på hvem der kan bruge den, eller begrænsninger på effekten, kan koste mindre mana at fremstille
En skriftrulle kan fortrylles med enhver formular og kan kun kastes som den er skrevet ned (f.eks. en Søvn formular rammer altid 4 ofre).
Det kræver evnen ”Læse magiske runer” at bruge en skriftrulle.

Skadespejl
Mana: 15
kan beskytte modtageren mod at blive drænet for mana. Enhver som prøver at ofre en person beskyttet af Skadespejl, vil selv dø og hans mana vil blive overført til hans tiltænkte offer.

Skovens skytte
Mana: 10
Modtageren af dette ritual, modtager samtidigt en Elverpil som bliver hans personlige magiske pil. For at udføre ritualet skal hele stammen være til stede, og ofte som følge af en bueskydnings konkurrence. Skaber ikke den magiske pil.

Teleportering
Mana: 10 per rejsende
Magibrugeren, fortryller en døråbning så personer der går igennem den ikke blot kommer ind i næste rum, men kan rejse op til 10 000 kilometer i løbet af et sekund. Alle skal rejse til samme sted og magibrugeren skal vide der er en åbning på målet for rejsen.
Ritualet tager 15 minutter at udføre.

Regenerering
Mana: 20
Offeret kan gro en ny arm eller ben, eller mindre kropsdel (øje, øre, finger, næse). Offeret kan ikke få ekstra kropsdele, men kun genvinde lemmer tabt ved uheld eller i kamp.
Ritualet tager 30 minutter at udføre

Magisk fængsel
Mana: 50
Specielt brugbar ved tilkaldelse af dæmoner eller andre modvillige væsener. Offeret kan ikke forlade den cirkel af sølvpulver (200 sølvstykker værd) som magibrugeren har lavet. Offeret kan kun undslippe ved at opløse det ved at selv udføre samme Ritual, eller ved at udføre tre ordrer fra skaberen af fængslet Ritualet tager 3 timer at forberede, men bliver først aktiveret når offeret er inde i cirkelen og magikeren siger ordet "Fængsel".

Sygdom

Pest
Den mest frygtede sygdom, den er meget smitsom og dræber hurtigt.
For at forhindre at sygdommen løber løbsk og forstyrrer hele spillet, bliver man kun smittet hvis man modtager en seddel med informationer om sygdommen på. En normal seddel har til at starte med 6 dele, når den smittede kommer i tæt kontakt med andre, (drikker af samme drikkevarer, spiser af samme mad, eller hoster direkte på folk) giver han en af sedlens dele. De mindre dele kan normalt deles op i to så de smittede også kan smitte lidt, Det vil sige at der er tre grader af smitte: Den originale smittebærer, de første ofre og de sidste ofre som ikke kan give smitten videre. Når man ikke har flere sedler at dele ud dør man efter 15 minutters kraftig sygdom og hosten

Lykantropi
På trods af mange legender er dette ikke en sygdom man kan smittes med. Dette forhindrer dog ikke varulvene i at hærge i de store vilde skove, og mange forsvundne folk mistænkes at være deres ofre.

Dragefeber
En magisk sygdom der er resultatet af en forbandelse kun kendt af drager. De beskytter deres skatte med den. Ofrene bliver utroligt grådige og begynder at beskylde alle for tyveri og prøver selv at rage alle værdi genstande til sig og bliver ofte voldelige



Man bliver ikke automatisk bedre til at kæmpe med alderen... men det kan da hjælpe lidt

Spilmesterens afdeling

Eksempler på magiske ting

Alter (kan ikke ofres)
Et alter som i en **indviet** kirke kan lade en præst bruge formularen Helbrede og ritualet Genoplive, uden at bruge mana.

Blodøkse (250 mana)
En meget ubehageligt udseende ork økse, beregnet til brug i en hånd. Den er sort og ofte blodig, alle kan bruge den, men orker der bruger den give skade som et troldevåben, dvs. 2 i skade. I alt 200 Blodøkser blev smedet i de første racekrige, men elverne prøver altid at destruere dem de finder.

Derovars Dronninge krone (200 mana)
En sølvkrone pyntet med blå ædelsten. Kan for en adelig, en gang om dagen kaste formularen ”Kontrol”

Dødetvinger (200 mana)
Velsignet krigskølle, der hvis den bruges af præster giver den 2 i skade mod udøde. Den giver 1 i skade mod alle andre.

Elementernes tavler (kan ikke ofres)
Disse fire tavler er meget store og tunge, og kan kun flyttes af mindst fire mand med Styrke 3. de kan ikke ødelægges og er symboler på de gamle guders magt, hver af dem skænker ejeren ubegrænset adgang til bestemte formularer. Livets tavle var som dem, inden den på ukendt vis blev knust.
Ild, giver formularen skade-ild
Jord, giver formularen paralyse
Luft, giver formularerne vindstød og skjold
Vand, giver formularen gift

Elver pile (100 mana)
Magiske elverpile skåret af sjældent træ. gives til udvalgte, dygtige skytter, da der er kun enkelte pile til hver elver stamme. De kan kun bruges af de indviede og giver smerte til andre der prøver at tage dem. De egner sig kun til langbuer og giver 2 i skade. For at blive indviet til at bruge en elverpil, skal man bruge ”Skoven skytte” ritualet.

Elvertræ (1-1000 mana)
Kaldes også ”livstræ” et magisk træ der kan oplagre Mana. Alle kan overføre mana til træet men kun elvere kan bruge dem, og kun til helbredende eller velgørende magi. Et nyt elvertræ kan skabes ved at plante en stikling under stor opmærksomhed og pasning af så mange elvere som muligt

Heksekeddel (300 mana)
Støbejerns gryde der fordobler antallet af eliksirer der laves i den.

Livets bånd (200 mana)
Armbånd i ben med sølv udsmykning, giver bæreren +1 Fysik (til maximum 4) påvirker grundmana og KP.for bæreren

Livets tavlestumper (kan ikke ofres)
Tavlen for liv er knust i 5 mindre stykker, hver for sig har de evnen til at helbrede i hænderne på en præst, men samlet giver de større gaver
1 Helbrede uden mana
2 Genoplive ritualet uden mana
3 Masse helbrede (alle på magibrugerens side i kamp bliver helbredt) uden mana
4 genoplive helt ritualet uden mana
5 Masse genoplivning (alle på magibrugerens side genoplives) uden mana
En livstavle kan kun bæres i gå tempo af en person med mindst styrke 2

Lysjuvel (90 mana)
En stor klar juvel eller krystal velsignet så den kan kaste formularen ”lys” 3 gange om dagen

Sindets bånd (200 mana)
Armbånd i hvidt elfenben, udsmukket med sølv, giver bæreren +1 intelligens (til maximum 4), påvirker bærerens grundmana.

Slibesten (90 mana)
Kan 3 gange om dagen kaste formularen ”slibning”

Styrkens bånd (200 mana)
Armbånd i ben med guld udsmykning, giver bæreren +1 Styrke (til maximum 4), gør ham desværre også meget aggressiv.

Troldmands stave (100-400 mana)
Vandrestave skåret af magisk træ eller knogle, ofte udsmykket med guld og sølv. Formindsker mana prisen på formularer med 1-4 mana, til en minimum pris på 1 mana

Tryllestav (100-200 mana)
Fungerer som en Troldmands stav, men er ikke længere end en daggert og kan kun formindske manaprisen på en formular med 1 eller 2 mana

Ulveham (240 mana)
En stor mørk kappe lavet at helt ulveskind, ejeren kan en gang om dagen skifte form til en ulvelignende skabning, ved fuldmåne kam ejeren dog have svært ved at styre sine handlinger og skifter ofte form uden at ville det. Et ulveham kan først tages fra ejeren når han er permanent død.

Velsignet Amulet (50 mana)
Et helligt symbol velsignet så det giver bæreren 5 ekstra mana.

Appendiks 1: magiens runer

Magiens Runer kombineres med almindelige runer. Magiens runer kan desuden kombineres til tider og forme nye runer så som ”offer-sted” hvor den ene rune placeres inden i den anden (Du kan finde skriftypen dovne runer til din computer her.

Rune	Tastatur genvej	Betydning
᛬	@	Komponenter, ofte til formularer
ᚐ	?	Mana
ᛒ	=	Beskrivelse, historie
ᛜ	[	Offer
ᛝ	]	Element eller elementer
ᛞ	{	Sted
ᛟ	}	Formular, magi, magisk ting.
ᛠ	¤	Elver
ᛡ	§	Sidstfødte racer kan betyde, dværg, småfolk, gnom, hjerneæder eller formskifter.
ᛢ	£	Kastemåder, metoder
ᛣ	©	Mørke / ondskab
ᛤ	®	Lys / godhed
ᛥ	~	Død eller skade
ᛦ	™	Liv eller helbredelse
ᛧ	!	Gud eller troldmand
ᛨ	$	Menneske eller førstefødte
ᛩ	%	Sortfolk
ᛪ	\	Rite eller tale

Yderligere har både troldmænd og præster deres personlige runer, der står for deres navn eller titel og for udtryk som de specifikt bruger meget. Dermed kan man ofte se hvem en magibrugers læremester var og dermed en linie gennem tiden til den første der brugte den rune.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	,
ᚨ	ᛒ	ᛊ	ᚲ	ᚴ	ᚵ	ᚷ	ᚺ	ᛁ	ᛁ	ᚳ	ᚳ	ᛗ	ᚾ	ᛜ	ᚹ	ᚳ	ᚱ	ᛊ	ᛏ	ᚡ	ᚡ	ᚡ	ᚳᛊ	ᛉ	ᛊ	ᚭᚴ	ᛞ	ᚭᚭ	_

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
ᛏ	ᛋᛊ	ᛍ	ᛑ	ᛐ	ᛓ	ᛘ	ᛝᛝ	ᛝᛞ	ᛝᛟ

Dette er en meget ældre tradition end de såkaldte ”magi skoler” som kun er en vag beskrivelse for troldmænd der minder om hinanden i formular valg.
Eksempel på en magibog skrevet med magi runer.

ᚷᚲᚾᛊᚳᚭᛒᚲ ᛗᚲᛏᚭᛚ
ᚐ ᛍ
→ ᚾᚭᚲᚱ
ᛪ ᚴᛁᚲᚱᚾ ᚱᚡᛊᛏ ᛜᚷ ᚱᚲᚡᚾᚲᚱ_ ᚷᛁᚡ ᛗᛁᚷ ᚭᛚᛚᚲ ᛊᛗᚲᚳᚲᚾᛊ ᚲᚡᚾᚲᚱ_ ᚷᚲᚾᛊᚳᚭᛒ ᚳᚲᛏᛏᚲ ᛗᚲᛏᚭᛚ.
ᛒ ᚱᚲᚹᚭᚱᚲᚱ ᚲᚾ ᛗᚲᛏᚭᛚ ᚱᚡᛊᛏᚾᛁᚾᚷ _ᚹᛚᚭᚳᚲ_ ᛊᚳᚭᚲᛚ ᚲᛚᛚᚲᚱ ᚱᛁᚾᚷᛒᚱ ᛉᚾᛁᚲ_ ᛊᚭᚲᛏᛏᚲᚱ ᛒᚱᚡᚳᛏᚲ ᚡᚭᚭᛒᚲᚾ ᛊᚭᛗᛗᚲᚾ.

Appendiks 2: at spille magiker

At spille magiker

I resten af denne tekst vil alle magibrugende professioner blive omtalt som magikere, dette inkluderer udover Troldmænd og Præster,- Paladiner, Vogtere, Troldmandslærlinge, Højpræster og de karakterer der via erfaring får nok i Intelligens til at de kan lære magi.
Alle disse benytter de samme regler og formularer, men ligger under for forskellige begrænsninger Mht. formularvalg og ceremonier.

Man kan groft dele magikere op i 3 grupper:
Mestre- Troldmænd, Højpræster, Præster og Troldmandslærlinge.
Disse magikere starter i spil med formularer og adgang til 2 ud af 3 ceremonier. De kan lære sig selv nye formularer fra skriftruller og andre magikeres magibøger, og selvfølgeligt fra køb af evnen ”ekstra mana”. De kan lære den tredje ceremoni når de når 30 Grund mana
Tjenere- Vogtere og Paladiner
Disse magikere starter i spil med 1 formular, og ceremonien Fokusering. Da de kun har den grundliggende magividen, kan de kun lære nye formularer gennem deres mester. De kan lære en ny ceremoni når de når 15 mana
Opkomlinge- Dette er karakterer fra andre professioner, der har opnået 2 eller højere i intelligens. De kan kun lære formularer gennem deres mester og kan aldrig lære ceremonier. De kan derfor kun få flere Mana ved at købe dem med evnen 'ekstra mana' og evnen Meditation.

Forskellen på præster og troldmænd

En præst bruger samme formularer som troldmænd, men er begrænset i udvalg da de kun må udføre magi der fremmer deres guds formål. Troldmænd derimod kan frit vælge mellem alle formularer undtaget Helbredelses formularen, den er strengt forbeholdt præster og paladiner.
Ceremonierne ”binding” og ”dåb”fungerer også anderledes for præster og troldmænd, selvom de minder om hinanden. En præst binder ved Dåben folk til sin gud, han modtager dermed halvdelen (rundet op) af personens mana, en præst kan binde så mange folk der lærer om hans gud og som han kan holde daglige gudstjenester for.
En troldmand derimod kan kun binde to personer og det er ofte hans lærling og/eller hans vogter. Han modtager ikke en fast mana mængde, men kan til gengæld trække alt det mana fra sine bundne ”tjenere” han vil, så længe han er i nærheden af dem. Hvis han bringer dem ned på 0 mana besvimer de som alle andre. Denne binding fungerer ofte som en del af betalingen for den undervisning trolmandens lærlinge og vogtere modtager.

En troldmands mål

De fleste troldmænd søger efter magisk kraft og magiske ting så hurtigt det kan skaffes. De vælger derfor ofte tvivlsomme metoder for at opnå dette medmindre de følger et bestemt mål eller lære.
Nogle forfalder til mørket og ofrer levende væsner (en praksis som ingen gode personer bruger, heriblandt elvere) andre laver pagter med mørkets fem fyrster.
Den mest normale metode er dog at finde og samle magiske ting fra tidligere aldre som kan drænes i små mængder uden at ødelægge dem. Denne metode kræver dog et sikkert skjulested hvor genstandene kan ligge uforstyrret. Dette kræver dog vagter, unge troldmænd hyrer vagter eller overlader arbejdet til deres lærlinge og vogtere, mægtigere troldmænd bygger tårne med dybe Labyrinter med fælder og tilkaldte væsner, der ofte vogter disse genstande længe efter troldmanden død.
En anden metode er at ofre genstandene i forbindelse med skabelsen af nye genstande som er mere praktiske for ham selv, såsom amuletter han kan bære (giver en bonus til mana) eller magiske våben han kan belønne sine vagter med, så de kan beskytte hans genstande bedre.
Mægtige troldmænd (ærkemagere) ender ofte med at miste forstanden i forbindelse med at håndtere store mana mængder eller når deres pagter med mørkets fyrster udløber og de skal betale den endelige pris.

En præsts mål

Alle præster lever for at sprede ordet om deres gud, og gøre hans gerninger hvor end det måtte være nødvendigt. Unge præster rejser ofte ud ser verdenen og oplever eventyr før de slår sig ned i et område og samler sig en menighed. Enkelte samler på deres rejser magiske genstande som de kan trække kraft fra på samme måde som troldmænd, men mange andre bliver først stærke i magien når de via deres flok af troende kan trække på deres mana, og dermed kan hjælpe dem med helbredelse og beskyttelse.
Jo mere en præst kan fortælle og vejlede folk, jo flere vil samle sig omkring dem. På den måde opstår der nye templer og samfund springer op omkring dem for at søge beskyttelse, præster indtager i disse samfund ofte en ledende eller rådgivende rolle.

At lære magi, Opkomlinge

En mester kan lære magi fra andres bøger og gamle skriftruller og tavler. Men dem som han selv underviser; hans lærlinge og eventuelle opkomlinge, kan kun lære formularer af ham og selvfølgeligt kun dem som han selv kan.
En mester kan på intet tidspunkt have mere end to lærlinge, ligegyldigt hvilken profession disse måtte have, efter tre måneders læretid kan eleven lære sin første formular som altid er den samme som mesteren startede med (en præsts lærling bliver selv ”præst” selvom han startede med en anden profession og det samme for en troldmand) lærlingen ligger også under for de samme

restriktioner som mesteren har. Troldmænd tager ofte lærlinge mod betaling eller gaver, hvorimod en præst altid kun giver undervisning til en af samme eller lignende tro.

De to veje til magi

Det er fristende at skabe en kriger rolle, og så lade ham lære magi så snart han har oplært sig til 2 i intelligens, og har evnen læse og skrive, på den måde får man en rolle der har 3/3/3 kp (hvis han er menneske, ork eller dværg) og som kan småmagi. Til gengæld kan han aldrig lære ceremonier og kan dermed kun opnå mere mana og formularer ved at købe evnen ”ekstra mana”
Den omvendte løsning er så at vælge en troldmand, rolen der starter med flest formularer men med mindst kp, næsten alle racer troldmænd starter med 1/1/1 kp og kan max. Komme op på 2/2/2 kp. De kan dog lære sig selv nye formularer og kan dræne magiske genstande og folk for flere mana, og de kan træne deres styrke op så de kan bruge store våben.

Eksempel på kriger løsningen
Denne menneske kriger har købt sig op til maximum kp og styrke, og har lært troldmands magi
STY 4 (kan bruge troldevåben)
FYS 3 (4/4/4 kp. Ekstra kropspoint evnen købt 5 gange, FYS tæller som 4)
INT 3 (kan troldmands magi)
købt evnen læse og skrive
Mana = 7
Starter med 1 formular

Ep. Brugt= 53

Eksempel på troldmands løsningen
Denne menneske troldmand er begyndt sin kriger træning straks han har overstået sine magistudier og har lært den højere troldmands magi
STY 4 (kan bruge troldevåben)
FYS 1 (2/2/2 kp. Ekstra kropspoint evnen købt 5 gange, FYS tæller som 2)
INT 3 (kan troldmands magi)
Mana = 5 (kan bruge ceremonier til at forøge sine mana til et maximum på 50)

Starter med 4 formularer
Ep. Brugt= 50

Appendiks 3: Smede appendiks



Udstyr	Jernmalm krævet	Tid det tager	Foreslået pris
Lave eller reparere en port (hængsler)	1	15 min.	3-5 mark
Reparere våben	1 malm er nok til 5 våben	2 min.	½-2 mark
Hængelås	3	20	5-8 mark
Lille våben	1	15 min	Se udstyrspriser i udstyrs kapitlet i regelbogen
Mellem våben	3	30 min.	Se udstyrspriser i udstyrs kapitlet i regelbogen
Stort våben	5	60 min.	Se udstyrspriser i udstyrs kapitlet i regelbogen
Ringbrynje	10	120 min.	Se udstyrspriser i udstyrs kapitlet i regelbogen
pladerustning	30	240 min.	Se udstyrspriser i udstyrs kapitlet i regelbogen

En smed er en håndværker, og en der skal kunne mange forskellige ting, ofte bliver han også nød til at arbejde i andre materialer, såsom træ, sten eller ben. istedet for at have flere proffesioner er alle disse håndværk samlet under smeden. (i gamle dage omtalte man de fleste håndværksfag som smede, f.eks. lædersmed eller en runesmed) dette var nu ikke fordig det var smeden der kunne alle disse fag men bare et ord man brugte :-)

samle malm
Det vigtigste for en smed er at han har nok materialer at arbejde med, for at gøre dette skal han købe malm eller have evnen "mine". med 1 grad af mine kan han samle jernmalm og med 2 grader kan han samle sølv og guld malm.
For at samle jernmalm skal man finde en sten på størrelse med sit eget hovede, og tage den med tilbage til sin smedie. der bruger man så 5 minutter på at slå på dem med en hammer, derefter har du jernmalm der er rent nok til at du kan reparere 5 våben eller smede nye (se smede evnen for at se hvor meget du skal bruge). Hvis du har grad to får du at vide hvilket område der er gemt sølvmalm, som er sten spraymalet sølv, de kan byttes til 2-3 sølvstykker hos en spilmester eller til tider kroen, du kan også bruge de rene sølvklumper til at handle med.

Reparere våben og rustning
denne evne bliver brugt meget til en normal kampagne dag og er en stor del af en smeds indtjening, en klog gruppe krigere har deres egen smed med for at skære ned på deres udgifter
• Når du er død i kamp, er din rustning så skadet at den skal repareres, almindelige skader forventes en kriger selv at kunne ordne. En smed skal bruge 2 min. på at ordne en ødelagt rustning per ekstra KP. Den giver.
• Jernvåben skal slibes og rettes efter kamp og anden brug, det tager ikke mere end et par minutter hver gang. Men de nyere stålvåben skal kun meget sjældent efterses. (køller og hamre skal ikke slipes efter kamp)

Smede
Denne evne kræver en del tålmodighed af spilleren, men har mulighed for at tjene store summer penge. det skal lige bemærkes at det er en god idé at fortælle en spilmester man går igang med at smede udstyr, da det ellers ville være meget nemt at snyde med denne evne. (det skal også nævnnes at tiden krævet er drastisk kortere end i virkeligheden)
Med denne evne kan du smede nye våben eller reparere et våben der er gået helt i stykker fordi det ikke er blevet repareret i lang tid.
• Med grad 1 kan du smede jernvåben og smede hængelåse.
• Med grad 2 kan du smede stålvåben og

pladerustninger, men du kan kun lære grad to hvis du tilbeder den nye gud, og har en læremester, eller har talt med en spilmester.
For at smede våben skal du bruge jern, du kan sælge dine våben offgame til en spilmester så du slipper for at tage rigtige våben med og sælge dem til spillerne.

låse, numre, nøgler
Man kan lave en lås på flere måder, den ene er lækker visuelt men også dyr i materialer, den anden bør bruges af unge spillere eller til rollespil med lavt budget.
Den billige version er at man laver en lås af tykt pap, og en tilhørende nøgle, som begge forsynes med det samme nummer. dermed kan enhver der har nøglen åbne låsen.
Den fede version laves ved, at man i almindeligt dekorations ler laver en fordybning der ligner en hængelås, med nøglehul og nummer, i samme klump kan man lave nøglen. man smelter så en god portion tin som man hælder i formen, hvis det hele er lavet korrekt kan man tage den direkte ud og bruge. grunden til at en hængelås kræver en så stor mængde malm, er at det skal være malm af høj kvallitet

Porte
Enhver kan med sten og grene bygge mure til sin lejr. men for at have en fungerende port, skal man have fat i en smed. en normal port uden lås kan kun låses fra indersiden, ved at ligge en stor gren på tværs. En smed skal bruge 1 jernmalm til at bygge hængsler til en port. En port kan ødelægges med 10 slag af en rambuk, den skal så repareres for at kunne lukkes igen. se mere under kamp regler. En port med lås skal have 10 slag mere.

Størrelsen på hammer
Det er vigtigt at forstå at alle smede ikke er folk på størrelse med bjørne, mange er snedige smykkesmede, grovsmede laver tungere arbejde såsom at smede heste eller slår jernet for en dygtigere smed, som senere laver detaljerne. mange smede ansætter unge krigere til at lave det hårde arbejde. Derfor bruger de fleste smede små korte hamre på længde med deres underarm (kræver STY 1). de større hamre kræver STY 2 eller STY 3 for de helt store to hånds hamre, såsom en Banehammer.

Værktøj og indtjening
Jo bedre værktøj jo rigere smed, det er muligt at være en smed med intet andet end en hammer, en slibesten og en god sten som underlag. men en successfuld smed har egen esse, en stabil blæsebælg, en armbolt og et udvalg af hammere. hvis du selv føler dit udstyr er over standarden og at dets størrelse og udseende gør rollespillet til et bedre sted at være bør du henvende dig til en spilmester for at høre om han er enig. dette kan give dig +1 i evnen indtjening.

Smede og magi
Nogle smede vælger at udvide deres evner med magi, de kan dermed både lave våbnet og gøre det magisk. dette er dog alt andet end en nem karriere og de fleste vælger at samarbejde med en fast troldmand eller præst, hvis de kan finde en der er stærk og klog nok.

Sjældne legeringer
Til stærke eller magiske våben skal der ofte bruges sjældne metaller og mystiske materialer, erfarne smede kender måske et eller to af disse materialer, men vil gøre næsten hvad som helst for at lære nye

Appendiks 4: Geometri og magi

Dette er et appendiks mest beregnet som inspiration, det kan ikke betale sig at tro at man kan anskaffe sig nogle af disse ting med mindre der ligges op til dette af spilmestrene.

Gennem tiden har Derons magibrugere opdaget at bestemte former gør bestemte ting ved magi, her er en kort gennemgang af de forskellige former og hvordan de er lavet. Tro dog ikke at dette er nok til at en novice kan konstruere disse genstande selv, det kræver lang forberedelse og mange studier.

Troldmands stave



"Aflange former ensretter og former magi"

En troldmands stav, et troldmands tårn og en tryllestav fungerer på samme måde, ved at de hjælper en magibruger med at "kanalisere" magien, dette gør anstrengelsen ved formularer mindre og er stærk eftersøgt af alle former for magibrugere. Troldmands stave er ligesom tryllestave ofte pyntet med både guld og juveler. Til tider er der endda indskrevet formularer på selve staven.
En troldmands stav er mindst 160 cm. Lang og kan maksimalt trække 4 mana fra en formulars pris, og en formular kan ikke reduceres under 1.

Materialer

Kernen af gammelt træ	1 mana per 1000 år
Gren af elvertræ	1 mana
Kernen af elvertræ	2 mana
Drageknogle	1 mana per 100 år (alle drageknogler fra en drage der stadigt lever, giver +1 mana Pga. en forbindelse til dragens egen magi

Tryllestave



En trylle stav holdes i en hånd og er på omkring 25-30 cm. I længde. Materialer brugt til troldmands stave gælder også for disse, dog til en maksimum reduktion på 2 mana.

Materialer

Bjerg krystal	1 mana
Dødninge rygrad	1 mana
Enhjørning horn	2 mana

Troldmands tårn

Et troldmands tårn skal være rundt og med en spids top, det kan være i forbindelse med andre



bygninger, men højden tæller kun fra det nederste punkt hvor tårnet står frit som en enlig struktur. Et troldmandstårn trækker maksimum 2 mana fra formular prisen, og kan kombineres med enten en troldmands stav, eller en trylle stav, men ikke begge dele.

Materialer

Sten	1 mana per 10 meter i højden

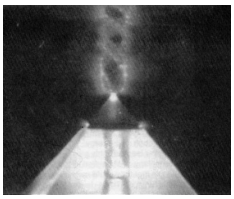
Altre



”Firkanter samler mana og bruger den til et specifikt formål, vigtige eksempler er elementernes tavler og altre”

Altre og tavler laves altid af sten, men udsmykkes ofte med ædle metaller og lignende. En firkant samler ligesom en pyramide mana, men kan kun bruge det til specifikke formularer som bestemmes ved genstandens skabelse. Et alter F.eks. Kan kun bruges til Helbrede og genoplive formularer

Pyramider



Pyramider samler mana fra jorden omkring og under sig, de er bundet til en nøgle som skal indvies til brugeren. En ny bruger kan kun indvies af den tidligere bruger, af denne grund kan man finde gamle pyramider omkring i verdenen, der stadig fungerer men som ingen kan udnytte.
En pyramide kan opbygges af flere materialer, som også kan kombineres, det mest almindelige materiale er sten da det er det billigste, men resulterer også i de største pyramider.
Jo mere sjældne materialer jo flere mana samler pyramiden

Materialer	**1 mana per**
Krystal	5 kg.
Sølv	1 kg.
Guld	½ kg.
Sten	500 kg.

Labyrinter

En labyrint er en lang serie af gange, rum og forvirrende drejninger, der har til formål at indfange og fordreje folks sind. Der er delte meninger om den reelle effekt, men der er ingen tvivl om at væsner der kommer ind i labyrinten stort set aldrig kommer ud igen. Det menes også at labyrinten også tiltrækker uheld og magiske væsner og på den måde, beskytter nærliggende bo-steder imod dem. I oldtiden fandtes der store byer, bygget oven på store labyrinter, og det siges at de alle skyldte deres lykke til labyrinten.
Alle labyrinter bygges op på samme måde, med et centralt kammer og en masse forvredne gange der fører ind til det. Alle monstre der lokkes ind i labyrinten, vil langsomt bevæge sig ind mod center kammeret og der langsomt fortæres, deres essens vil derefter forstærke kaldet der lokker nye monstre til, kun det første monster der kommer ind i kammeret vil overleve og vokse sig stærkere og ondere, dette væsen kaldes vogteren, og betragter de magiske ting som hans ejendele, han vil ikke røre eller bruge dem, men vil tilføje eventuelle ting han finder på eventyrere han dræber til bunken af ting i delvist dræn. Mange magibrugere bygger labyrinter for at bevogte deres magiske ting som de ligger i delvist dræn i centerkammeret. Og bygger derefter deres bolig eller tårn oven på labyrinten. Enkelte elvere har gennem tiden også indrettet labyrinter i skove, som de på magisk vis har fået til at vokse i det ønskede mønster. De mest berygtede labyrinter er bygget oven på omvendte pyramider, begravet under jorden. På denne måde kan ingen der begiver sig ind i labyrinten bruge magi eller magiske ting, disse bruges som fængsler for stærke magibrugere og dæmoner, og betyder den visse død at bevæge sig ind i.
En labyrints størrelse bestemmes af den grundlæggende magiske ting der ligges i centerkammeret. Jo stærkere den er jo større vil labyrinten vokse sig, en stor labyrint har også flere indgange

Genstandens mana	Maksimum størrelse	Antal indgange	År til maksimum størrelse
150	100x100m.	1	10
Op til 300	300x300m. To etager	3	90
300 til 600	1500x1500 m. Flere etager	5	300

Hvis den magiske genstand i centerkammeret fjernes og det første monster som kom ind overvindes, vil labyrinten styrte sammen og alle bygninger oven på den vil få samme skæbne

Appendiks 5: alkymi

alkymi er kunsten at lagre magiske formularer i eliksirer så de kan bruges af andre og på et senere tidspunkt. Det er en mere tidskrævende magi end normale formularer, men kan tillade alkymisten at bruge mere magi end han normalt ville kunne.

eliksir typer

egoist eliksir	blå etiket	kan kun bruges af alkymisten selv, holder sin kraft indtil midnat	
almen eliksir	sort etiket	kan bruges af alle, holder sin kraft 3 spildage (skabelses dagen medregnet)	
evig eliksir	grøn etiket, og stofbånd	kan bruges af alle en eller flere gange om dagen	kræver ritualet “Skabe magisk udstyr”



For at lave en eliksir skal man blot kaste formularen man ønsker i den to gange. Dog kan kun formularer som kan kastes i nær bruges (se sidste side for liste over mulige formularer). De fleste ønsker dog ikke bruge så meget mana på enkelt eliksir og tilføjer derfor komponenter.
For at kunne tilføje komponenter skal man dog have opskriften på en eliksir, man kan enten prøve sig frem, eller lære den af en anden magibruger. Opskriften skrives så i ens magibog på en side for sig selv.
Hver gang man køber evnen “Ekstra Intelligens” lærer man eliksir opskriften til en af sine formularer i ens magibog.

Hvis man eksperimenterer sig til en eliksir, skal man først lave den og derefter få den godkendt af en spilmester. Hvis opskriften er forkert kan der komme grimme effekter. Her er nogle tilfældige eksempler:

1 forkert komponenter = modsat effekt/ rammer en selv
2 forkerte komponenter = giftig, spilmesteren tilsætter salt.
3 forkerte komponenter = brugeren bliver vanvittig indtil han dør eller bliver helbredt med magi

Brygning af eliksirer
Når man har alle komponenterne, blander man den i en lille skål eller gryde og siger riten over dem, efter det “hældes det på flaske” og man blander vand og den frugtfarve der passer til komponenterne. Først da er eliksiren magisk.

Fælles for egoist eliksir og almene eliksirer er at de ikke kan drænes eller lægges i delvist dræn..

komponenter
En eliksir er ikke blot en normal flaske med en tilfældig væske, ved at tilføje forskellige plantedele og blod kan effekten forstærkes så alkymisten ikke skal bruge den normale mængde mana, jo flere komponenter der bruges jo mindre mana bruges der. For hver komponent der tilføjes en eliksir trækkes 1 mana fra mana prisen, dog skal komponenterne passe til formularens effekt, og der kan ikke tilføjes flere komponenter end formularens originale manapris i nær. Hvis formularen allerede har normale komponenter som f.eks. Mel eller ris kan de gøre det ud for et af disse komponenter. Med mindre komponenterne behandles med magi skal de bruges samme dag som de er fundet.

Eksempel:
Syre flaske (formular: syre)
komponenter: torne, visne blade
mana 2 x2 (formularen gange 2) – 2 (to komponenter)



Bevaring af komponenter
hvis komponeter skal kunne holde sig mere end en dag efter deres indsamling, har man brug for en af følgende magiske ting.
Urte pose
urteflaske
begge genstande kan laves med ritualet “skabe magisk udstyr” kræver formularen velsignelse. Genstanden har 30 mana og kan drænes.

Komponent liste

grønne blade (1)
frugtfarve: grøn
kendetegner: vækst, styrke, helbredelse

visne blade (2)
frugtfarve: gul
kendetegner: fordærv, dvale, død, skade

blomster (3)
frugtfarve: rød
kendetegner: skønhed, følelser

stængler (4)
frugtfarve: grøn
kendetegner: styrke, forbedring, vækst

bark (5)
frugtfarve: gul
kendetegner: beskyttelse

Rødder (6)
frugtfarve: rød
kendetegner: jordbunden, solid, immunitet, trækken fra andres kræfter, forbedring

torne (7)
frugtfarve: gul
kendetegner: skade, beskyttelse, aggressivitet, (dobbelttydig)

frø (8)
frugtfarve: rød
kendetegner: overlevelse, frugtbarhed, genfødsel, immunitet gennem dvale

blod fra en kriger (9)
frugtfarve: rød
kendetegner: styrke, udholdenhed

Blod fra en magibruger (10
frugtfarve: rød
kendetegner: indsigt, magisk styrke

Formular	eliksir navn	Specielt
Blodskniv	Kan ikke laves som eliksir	
Bortmane udød	Vievand	eliksiren kastes på den udøde
Charmering	Venskabs øl	Det er offeret der skal drikke eliksiren
Forvandling	Forvandlings eliksir	Racen bestemmes ved brygning
Frygt	Kan ikke laves som eliksir	
Genskabe metal	Kan ikke laves som eliksir	
Syre	Syre flaske	Væsken kastes på offeret
Helbrede	Healing drik	Drikkes, helbreder 2 kp.
Kontrol	Slave blod	Det er offeret der skal drikke eliksiren
Kærlighed	Hjerteblod	Det er offeret der skal drikke eliksiren
Lys	Lys flaske	Flasken bruges som lygte efter proppen tages ud
Magisk syn	Klarsyn	Drikkes, typen af syn bestemmes ved brygning
Mørke	Kan ikke laves som eliksir	
Ondt øje	Heksebryg	Det er offeret der skal drikke eliksiren
Opløse magi	Kan ikke laves som eliksir	
Paralyse	Kan ikke laves som eliksir	
Rustning	Sten tårer	Giver brugeren 3 flydende KP.
Skabe udød	Kan ikke laves som eliksir	
Skade	Drage ånde	Drikkes, et angreb på afstand med ildkugle (blæses ud af munden) ikke behageligt for brugeren
Skjold	Kan ikke laves som eliksir	
Slibning	Jernsaft	Hældes over våbnet der skal slibes
Styrke	Styrkedrik	Drikkes, giver +1 styrke i en time
Styrkeprøve	Kan ikke laves som eliksir	
Stå	Kan ikke laves som eliksir	
Sygdom	Pest flaske	Kastes på offeret, eller offeret kan drikke eliksiren
Søvn	Kan ikke laves som eliksir	
Usynlighed	Usynligheds drik	Skal drikkes
Velsignelse, beskytter	Klingeværn	Skal drikkes
Velsignelse, mod	Standfast	Skal drikkes
Vindstød	Kan ikke laves som eliksir	

Racer

Dette er en liste for dig der ikke har tid til at læse hele regelbogen, ikke alle racer er vist her.

Specielt for de forskellige racer

Småfolk: Alle småfolk's lejr virker som om de har den samme evne som en helbreder, det betyder at deres venner som kommer og bliver passet af hobitten kan helbrede og genoplive der istedet for at skulle tilbage til sin egen lejr.
Halvork og Ork: er bange for magisk ild, en ildkugle eller flammende sværd fungerer også som en frygt formular.
Skovelver: kan vælge evnen "skarpskytte" når rollen startes
Natelver: kan købe evnen "extra mana" når rollen startes, de kan ikke tåle direkte sollys, da de bliver uhyrligt nemt solskoldede
Kriger: kan vælge evnen "tungt våben" når rollen startes

Menneske Halvork, Dværg	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	3	0	3	3/3/3
Præst, Smed,Tyv	1	2	1	3	2/2/2
Bueskytte	2	2	0	2	2/2/2
Vogter, paladin	2	2	1	3	2/2/2
Troldmand	0	1	2	3	1/1/1

Ork	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	3	-1	2	3/3/3
Præst, Smed,Tyv	1	2	0	2	2/2/2
Bueskytte	2	2	-1	1	2/2/2
Vogter, paladin	2	2	0	2	2/2/2
Troldmand	0	1	1	2	1/1/1

Halvelver, Småfolk	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	2	0	2	2/2/2
Præst, Smed,Tyv	1	1	1	2	1/1/1
Bueskytte	2	1	0	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	1	1	2	1/1/1
Troldmand	0	0	2	2	1/1/1

Skovelver, natelver	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	2	1	3	2/2/2
Præst, Smed,Tyv	1	1	2	3	1/1/1
Bueskytte	2	1	1	2	1/1/1
Vogter, paladin	2	1	2	3	1/1/1
Troldmand	0	0	3	3	1/1/1

Goblin	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	1	0	1	1/1/1
Præst, Smed,Tyv	1	0	1	1	1/1/1
Bueskytte	2	0	0	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	0	1	1	1/1/1
Troldmand	0	-1	2	1	1/1/1

Gnom	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	1	1	2	1/1/1
Præst, Smed,Tyv	1	0	2	2	1/1/1
Bueskytte	2	0	1	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	0	2	2	1/1/1
Troldmand	0	-1	3	2	1/1/1