

HINTERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Frastus _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Lykkeridder NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Syrke	17	+2
Behændighed	11	+0
Intelligens	12	+0
Visdom	14	+1
Karisma	11	+0
Udholdenhed	15	+1

FORSVAR: 15

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 25

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t10

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +2

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +4

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Ringbrynje

Bonus: +5

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t8	Flække	Tohåndsvåben
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Spyd	1t6	Spiddet	10/20m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Våbenferm, bælle

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

Ringbrynje (støjende), rygsæk, olielampe, fyrtøj, 2 fl. olie, 2 stearinlys, pen, og blæk, reb, 8 pergamentark, tæppe

7 dagsrationer

Magisk udstyr: Styrkedrik (2 doser)
Helbredende drik (1 dose)



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Bælle – Evnen til at drikke andre under bordet og imponere folk eller lokke informationer ud af dem. +4 bonus til bælle alkohol eller lignende. Hvis brugt under Parlay-initiativhandlingen gives +2 bonus til at udfordre modstander til at bælle.

Våbenferm – Lykkeriddere får +2 skadesbonus med alle våben. Er angivet i skadesbonus.



HINTERLANDET

TROLDFOLK

Magisk tradition: _____

Magisk evne Rækkevidde Varighed Effekt

Magisk angreb: _____

Magisk forsvar: _____

Magisk svækkelse: _____

Magisk indsigt: _____

TRYLLEBOG

Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Antal per dag: _____

Trylleformular

Memoriseret? Magisk angreb Rækkevidde Varighed Effekt



MERE Udstyr:

FLERE NOTER:

HINTERLANDET

HELLIGFOLK

Kult:

Kult-evne:

Kult-evne:

Bringe balance: gange om dagen

Remser per dag:

Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Trylleremser	Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt



MERE Udstyr:

FLERE NOTER:

HINTERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Leocadia

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Lykkeridder NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Styrke	17	+2
Behændighed	12	+0
Intelligens	11	+0
Visdom	11	+0
Karisma	10	+0
Udholdenhed	14	+1

FORSVAR: 15

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 24

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t10

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +2

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +4

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Ringbrynje

Bonus: +5

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Sværd	1t8	Afvæbne	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Spyd	1t6	Spiddet	10/20m
Kortbue	1t6	Pletskud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Våbenferm, bælle

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne,
1 flaske olie, reb med entrehage,
fløjte, spejl, hammer med 6 spigre,
tæppe
7 dagsrationer, 1 tørret ration
10 pile

Magisk udstyr: Lykkemønt, flammepulver,
vågelys



Guld:

Sølv:

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Bælle – Evnen til at drikke andre under bordet og imponere folk
eller lokke informationer ud af dem. +4 bonus til bælle alkohol
eller lignende. Hvis brugt under Parlay-initiativhandlingen gives
+2 bonus til at udfordre modstander til at bælle.

Våbenferm – Lykkeriddere får +2 skadesbonus med alle våben.
Er angivet i skadesbonus.



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: _____ Cyricus

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Eventyrer NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	11	+0
Behændighed	18	+2
Intelligens	12	+0
Visdom	15	+1
Karisma	14	+1
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 14

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 19

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +0

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +2

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +0

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Slagkofte

Bonus: +2

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Kølle	1t8	Slå omkuld	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Plets kud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Snigangreb, Vær hilset

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

Tyveværktøj, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler,
2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt,
sygrej, tæppe
20 slyngesten
5 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende drik (2 doser)



Guld:

Sølv: 10

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Vær hilset – Giver +2 bonus til at indlede forhandlinger med andre væsner.

Snigangreb – hvis du har fordel, ruller du skaden to gange; 'dette kan give modstanderen 2 sår. Alternativt kan snigangreb bruges til stunt-initiativhandling "Rygstik" - hvis en snigangriber har fordel mod en modstander, kan han vælge at reducere modstanderens tærskel med 4 point for resten af runden i stedet for at rulle skade. Yderligere rygstik kan ikke sænke tærsklen yderligere.



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Destasia _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Eventyrer NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Sværke	11	+0
Behændighed	17	+2
Intelligens	11	+0
Visdom	13	+1
Karisma	14	+1
Udholdenhed	9	+0

FORSVAR: 16

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 15

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +0

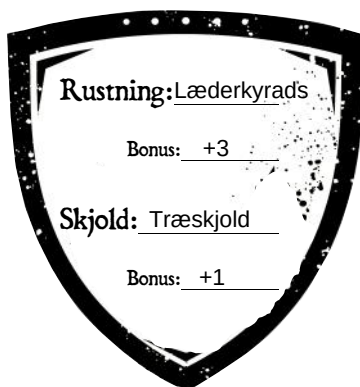
Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +2

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +0

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: Træskjold

Bonus: +1

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Sværd	1t8	Afvæbne	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Kortbue	1t6	Pletsrud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Snigangreb, Vær hilset

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

10 pile
Tyv værktøj, rygsæk, fyrtøj, olielampe,
2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk,
8 pergamentark, tæppe
7 dagsrationer

Magisk udstyr: Lykkemønt



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Vær hilset – Giver +2 bonus til at indlede forhandlinger med andre væsner.

Snigangreb – hvis du har fordel, ruller du skaden to gange; dette kan give modstanderen 2 sår. Alternativt kan snigangreb bruges til følgende stunt-initiativhandling: Rygstik - hvis en snigangriber har fordel mod en modstander, kan han vælge at reducere modstanderens tærskel med 4 point for resten af runden i stedet for at rulle skade. Yderligere rygstik kan ikke sænke tærsklen yderligere.



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Brokkr _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Dværg NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Syrke	18	+2
Behændighed	9	+0
Intelligens	11	+0
Visdom	15	+1
Karisma	13	+1
Udholdenhed	16	+2

FORSVAR: 13

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 24

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t8

Resistens: +2

Bonuser til resistens: Fordel mod gift og trolddom

ANGREBSBONUS: +0 (+1 med økse, hammer)



Nærkamp: +2 (+3 økse, hammer)

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1 (+2 økse, hammer)

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +2

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t10*	Flække	(tohåndsvåben)
Hammer	1t6*	Kvas	5/10m *) dværgebonus
Kortbue	1t6	Pletskud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Dværge natur, Økse & Hammer

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

20 pile
rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie,
2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark,
tæppe

7 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende pulver
Styrkedrik



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Økse & Hammer – I hænderne på en dværg er disse våben bare farligere. Dværge får +1 angrebsrul, og deres skadesterning går et trin op, f.eks. en økse går fra 1t6 skade til 1t8 skade. Effekten er indbereget.

Dværge natur – Dværge er meget resistente. Dette afspejles i, at deres resistensbonus er to point højere end alle andres (er indregnet i resistensoversigten), og dværge har fordel ved afværge slag mod gift, sygdom og trolddom (godsindet som ondsindet trolddom).



HINTEERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Lyngheid

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Dværg NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Sværke	16	+1
Behændighed	13	+1
Intelligens	11	+0
Visdom	9	+0
Karisma	14	+1
Udholdenhed	17	+2

FORSVAR: 16

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 25

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t8

Resistens: +2

Bonuser til resistens: Fordel mod gift og trolddom

ANGREBSBONUS: +0 (+1 med økse, hammer)



Nærkamp: +1 (+2 økse, hammer)

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1 (+2 økse, hammer)

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Ringbrynje

Bonus: +5

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t10*	Flække	(tohåndsvåben)
Hammer	1t6*	Kvas	5/10m *) dværgebonus
Kortbue	1t6	Pletskud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Dværgegenatur, Økse & Hammer

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

20 pile
rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie,
reb med entrehage, fløjte, spejl,
hammer med 6 spigre, tæppe,

7 dagsrationer, 3 tørrede rationer

Magisk udstyr: Helbredende pulver
Styrkedrik



Guld:

Sølv: 35

Skatte: _____

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Økse & Hammer – I hænderne på en dværg er disse våben bare farligere. Dværge får +1 angrebsrul, og deres skadesterning går et trin op, f.eks. en økse går fra 1t6 skade til 1t8 skade. Effekten er indbereget.

Dværgegenatur – Dværge er meget resistente. Dette afspejles i, at deres resistensbonus er to point højere end alle andres (er indregnet i resistensoversigten), og dværge har fordel ved afværge slag mod gift, sygdom og trolddom (godsindet som ondsindet trolddom).



HINTEERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Gamme _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Halving NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	13	+1
Behændighed	14	+1
Intelligens	9	+0
Visdom	10	+0
Karisma	10	+0
Udholdenhed	14	+1

FORSVAR: 16 (inkl. halvingbonus)

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 20

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +0

Bonusser til resistens: Fordel mod nekromanti

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +1

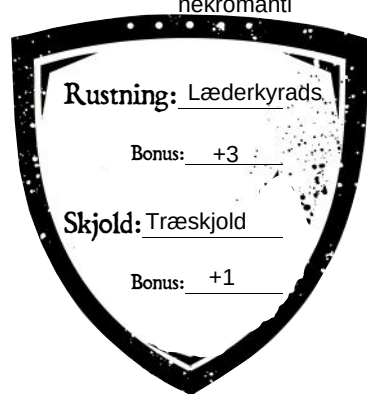
Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1 (kast +2)

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Økse	1t6	Flække	5/10m
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Plets kud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Halvingnatur, Overset

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR: 10 slyngesten
2 små sække, stor sæk, fyrtøj,
5 fakler, 2 flasker olie, reb,
pen og blæk, 4 pergamentark,
tæppe
5 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende drik (2 doser)
Styrkedrik



Guld:
Sølv: 15
Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Halvingnatur: -4 på rejsetjeks; overnatningsbonus; +1 kast-angreb, +1 forsvarsbonus; fordel på resistenstjeks mod nekromanti; kan kun anvende "små våben".

Overset – med en Stunt-initiativhandling kan halvingen bevæge sig rundt på slagmarken for at undgå de kæmpende og blive overset af fjender, så længe halvingen ikke angriber. Hvis halvingen klarer et behændighedstjek eller karismatjek mod modstanderens resistens, vil modstanderen overse halvingen og ikke angribe (hvis der flere modstandere, gælder det hele gruppen).

• Obs. hvis der er flere forskellige modstandere, skal resultatet matches mod de forskellige typer af modstandere for at se, hvem der lader halvingen i fred. det.

• Obs. denne evne virker kun, hvis der er andre sølv og guld væsners opmærksomhed. Hvis halvingen er alene eller sammen kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

HINTEERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Jasmin _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Halving NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Syrke	9	+0
Behændighed	14	+1
Intelligens	10	+0
Visdom	10	+0
Karisma	16	+1
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 17 (inkl. halvingbonus)

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 19

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +0

Bonusser til resistens: Fordel mod nekromanti

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +0

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1 (kast +2)

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +0

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Ringbrynje

Bonus: +5

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
kortsværd	1t6	Afvæbne	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Kortbue	1t6	Pletsrud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Halvingnatur, Overset

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

10 pile
rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne,
1 flaske olie, reb med entrehage,
fløjte, spejl, hammer med 6 spigre,
tæppe

7 dagsrationer, 3 tørrede rationer

Magisk udstyr:

Modgift, Dødemandsstøv,
Helbredende drik (1 dosis)



Guld:

Sølv: 35

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Halvingnatur: -4 på rejsetjeks; overnatningsbonus;
+1 kast-angreb, +1 forsvarsbonus; fordel på
resistenstjeks mod nekromanti; kan kun anvende
"små våben".

Overset – med en Stunt-initiativhandling kan halvingen
bevæge sig rundt på slagmarken for at undgå de kæmpende
og blive overset af fjender, så længe halvingen ikke angriber.
Hvis halvingen klarer et behændighedstjek eller karismatjek
mod modstanderens resistens, vil modstanderen overse
halvingen og ikke angribe (hvis der flere modstandere,
gælder det hele gruppen).

• Obs. hvis der er flere forskellige modstandere, skal
resultatet matches mod de forskellige typer af modstandere
for at se, hvem der lader halvingen i fred. det.

• Obs. denne evne virker kun, hvis der er andre små våben
væsners opmærksomhed. Hvis halvingen er sammen med
kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

HINTEERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Ingvild _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Halvork NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	15	+1
Behændighed	11	+0
Intelligens	8	-1
Visdom	12	+0
Karisma	12	+0
Udholdenhed	14	+1

FORSVAR: 13

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 22

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t8

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +1



Nærkamp: +2

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t8	Flække	(tohåndsvåben)
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Pletsrud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Natsyn, Amokløb, Forgifte

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

10 sten
2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler,
2 flasker olie, reb, tæppe
5 dagsrationer

Magisk udstyr: Styrkedrik



Guld:

Sølv: 15

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Natsyn – Halvorken har arvet sine slægtninges evne til at se i mørke. Med Natsyn kan halvorken orientere sig i skumring og i stjernesvær, som var det dagslys.

Forgifte – Halvorker har evnen til at liste gifte og andre stoffer i folks drikke. Ikke kun kan de iblande ting, men også rette dosis for at holde midlet skjult. +4 bonus til at liste pulver, væske eller andet i en drink eller madvarer.

Amokløb – Ved stormangreb får halvorker fordel på deres angrebsrul.



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Jensine _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Halvork NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Styrke	14	+1
Behændighed	14	+1
Intelligens	12	+0
Visdom	12	+0
Karisma	13	+1
Udholdenhed	10	+0

FORSVAR: 14

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 18

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t8

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +1



Nærkamp: +2

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +2

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t8	Flække	(tohåndsvåben)
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Plets kud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Amokløb, Forgifte, Natsyn

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

10 slyngesten
2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler,
2 flasker olie, reb, tæppe
5 dagsrationer

Magisk udstyr: Styrkedrik



Guld:

Sølv: 15

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Natsyn – Halvorken har arvet sine slægtnings evne til at se i mørke. Med Natsyn kan halvorken orientere sig i skumring og i stjernesvær, som var det dagslys.

Forgifte – Halvorker har evnen til at liste gifte og andre stoffer i folks drikke. Ikke kun kan de iblande ting, men også rette dosis for at holde midlet skjult. +4 bonus til at liste pulver, væske eller andet i en drink eller madvarer.

Amokløb – Ved stormangreb får halvorker fordel på deres angrebsrul.



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Iovinus

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Helligfolk NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	11	+0
Behændighed	12	+0
Intelligens	10	+0
Visdom	16	+2
Karisma	13	+1
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 13

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 19

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +1

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +0

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +0

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Slagkofte

Bonus: +2

Skjold: Træskjold

Bonus: +1

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Kortsværd	1t6	Afvæbne	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Pletsrud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Førstehjælp, Kult (Ceres)

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

20 slyngesten
2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler,
2 flasker olie, reb, pen og blæk,
4 pergamentark, tæppe
5 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende drik (2 doser)
Sovepulver



Guld:

Sølv: 15

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Kult – Medlemsskab af en kult, hvilket er vejen til helligfolks magiske evner. For medlemsskab af de forskellige kulte, se afsnittet om kulte.

Førstehjælp – Evnen til at pleje sår og skader. Evnen giver +4 bonus på førstehjælpsforsøg.



HINTERLANDET

HELLIGFOLK

Kult: Ceres

Kult-evne: Ceres' hemmelighed (fylder alle med hellig rædsel)

Kult-evne:

Bringe balance: gange om dagen

Remser per dag: Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Tryllereanser Magisk angreb Rækkevide Varighed Effekt



MERE UDSTYR:

FLERE NOTER:

Ceres' hemmelighed – Ved at hviske Ceres' hemmelige historier kan helligpersonen få Ceres' nærvær til at sænke sig over området. I kamp er det en handling med manøvre-initiativværdi. Ceres' nærvær opleves som om skyggerne bliver lange, og hviskende stemmer høres, og snart rammes alle ikke-medlemmer af kulten (også allierede!) af hellig rædsel: Enhver som ikke forlader området og forsvinder ud af syne fra helligpersonen har ulempe på alle sine handlinger. Effekten varer i to runder.

Bruges evnen mere end en gang dagligt, skal helligpersonen meditere afsides i en lund, og er evnen brugt mere end tre gange på en dag, skal Ceres skænkes et offer – en ko eller lignende skal slagtes i lunden. Efterkommes dette ikke – så snart det er muligt – forlader Ceres helligpersonen, og enhver, der lader helligpersonen betrede en af Ceres' lunde, vil nedkalde ulykker over kultfællesskabet, som mødes ved lunden. Dette undgås kun ved at helligpersonen giver en del af sig selv som offer til Ceres.

HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Sarapion _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Helligfolk NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	13	+1
Behændighed	11	+0
Intelligens	11	+0
Visdom	15	+1
Karisma	13	+1
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 14

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 19

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +1

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +1

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: Træskjold

Bonus: +1

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Spyd	1t6	Spiddet	10/20m
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Kortbue	1t6	Pletskud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Førstehjælp, Kult (Kejserkulten)

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

20 pile
rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie,
2 stearinlys, reb, pen og blæk,
8 pergamentark, tæppe

7 dagsrationer

Magisk udstyr: Lykkemønt



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Kult – Medlemsskab af en kult, hvilket er vejen til helligfolks magiske evner. For medlemsskab af de forskellige kulte, se afsnittet om kulte.

Førstehjælp – Evnen til at pleje sår og skader. Evnen giver +4 bonus på førstehjælpsforsøg.



HINTERLANDET

HELLIGFOLK

Kult: _____ Kejserkulten

Kult-evne: _____ Kejserriget sejrrigt

Kult-evne: _____ Juno heltemod

Bringe balance: _____ gange om dagen

Remser per dag: _____

Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Trylleremser

Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt
---------------	-----------	----------	--------



MERE Udstyr:

FLERE NOTER:

Kejserriget sejrrigt – Helligfolk kan skænke Kejserrigets hærenheder i krige lykke. Kejserrige tropper kan foretage et mirakuløst stormløb, hvor de dækker den dobbelte afstand og har fordel på deres angreb. Det kræver at helligpersonen er i forreste række og anråber Juno om krigslykke (karismastjek mod sværhedsgrad 10) som en Parlay-handling. Hvis det er succesfuldt, kan helligpersonen lede angrebet under udfaldsinitiativet.

Juno heltemod – Juno lader sin velsignelse falde på den helligperson, der påkalder sig hendes heltemod. Det er en trolddomshandling. Heltemodet fjerner frygt fra helligpersonen, som bliver immun over for frygt i resten af kampen, og samtidig med må helligpersonen rulle al skade to gange og vælge det bedste resultat. Kæmper helligpersonen mod kejserrigets fjender, stråler en gylden aura fra helligpersonen resten af kampen, og dennes fjender af kejserriget har ulempe på deres angreb.

Effekten af Junos heltemod ophører øjeblikket, hvis helligpersonen opfører sig som en kujon. Hvis evnen bruges mere end en gang om dagen, skal helligpersonen ved efterfølgende anvendelser lave et visdomstjek mod sværhedsgrad 8. Hvis det fejler, opsluges helligpersonen af hellig rasen, og helligpersonen kan ikke foretage sig andet end at angribe hæmningsløst hver runde indtil alle fjender er døde, hvilket giver fjender fordel på deres angreb mod helligpersonen.

HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Domnola _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Helligfolk NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	14	+1
Behændighed	13	+1
Intelligens	12	+0
Visdom	17	+2
Karisma	13	+1
Udholdenhed	11	+0

FORSVAR: 15

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 17

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t6

Resistens: +1

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +1

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: Træskjold

Bonus: +1

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Spyd	1t6	Spiddet	10/20m
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Kortbue	1t6	Pletsjud	50/150m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Førstehjælp, Kult (Solkulten)

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

20 pile
rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie,
2 stearinlys, reb, pen og blæk,
8 pergamentark, tæppe
7 dagsrationer

Magisk udstyr: Lykkemønt



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Kult – Medlemsskab af en kult, hvilket er vejen til helligfolks magiske evner. For medlemsskab af de forskellige kulte, se afsnittet om kulte.

Førstehjælp – Evnen til at pleje sår og skader. Evnen giver +4 bonus på førstehjælpsforsøg.



HINTERLANDET

HELLIGFOLK

Kult: Solkulten (Mitanni)

Kult-evne: Solens livgivende stråler

Kult-evne: Sejrrige sol

Bringe balance: _____ gange om dagen

Remser per dag:

Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5

Tryllereanser

Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt



MERE UDSTYR:

FLERE NOTER:

Solens livgivende stråler/Mitannis nåde – Under åben himmel tænder helligpersonen et bål og des dyrere skatte, der afbrændes (røgelse, sjældent træ etc.), des bedre rejser røgen sig, så Mitanni kan høre anråbelsen. Helligpersonen laver et karismatjek mod sværhedsgrad 10, og for hver 50 guld spenderet på afbrændte skatte, gives en +1 bonus på terningkastet. Hvis anråbelsen er succesfuld, vil Mitanni lade solen skinne og modne korn og frugter. Anråbelsen kan kun forsøges dagligt, da Mitanni ignorerer alle ekstra forsøg.

Sejrrige sol/ Mitannis krigslykke – Helligpersonen anraber Mitanni højlydt og uden bæven i stemmen – i kamp er det en handling med Parlay-initiativværdi, og hvis et karismatjek mod 10 klares, lader Mitanni solens stråler blusse fra helligpersonen og allieredes våben. Alle har de fordel på deres næste angreb. Bruges denne evne mere end en dagligt gang, skal helligpersonen arrangere et festmåltid under en stjernehimmel (enten udendørs eller under en malet) førstkommande aften, og bruges evnen mere end to gange samme dag, skal der for hver ekstra anvendelse spenderes mindst 20 guld i mad, vine og opdækning ved festmåltidet, hvor alt, der ikke spises, afbrændes på et bål til sidst til Mitannis ære.

HINTERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Evantia

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Troldfolk (alkymi) NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Sværke	13	+1
Behændighed	9	+0
Intelligens	17	+2
Visdom	9	+0
Karisma	13	+1
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 13

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 21

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t4

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +1

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Sværd	1t8	Afvæbne	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Troldkyndig, Sanse magi, Hærdet

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

Tryllebog
rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne,
1 flaske olie, reb med entrehage,
fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe

7 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende drik (2 doser)
Dødemandsstøv



Guld:

Sølv: 35

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Hærdet – Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (f.eks. troldfolk begynder med 8 i stedet for 4). Hærdet for troldfolk skyldes de meget hårde oplæringstraditioner, der er blandt troldfolk. Hærdet for hinterlændinge skyldes deres barske levestil. Den ekstra bonus er indbereget.

Sanse magi – Evnen til at sanse om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.

Trolddomskyndig – Evnen til at anvende en af de tre magiske traditioner – alkymi, drage, nekromanti – og de dertilhørende magiske færdigheder. Ved siden af de magiske færdigheder, får Troldfolk får +4 bonus på deres rol mod modstanderens resistens, når de bruger formularer fra deres foretrukne tradition. Til traditionen følger fire basis magiske færdigheder, som troldmænd kan praktisere i et væk, som har hver sin bestemt af traditionen (se nedenfor).



HINTERLANDET

TROLDFOLK	Magisk tradition: <u>Alkymi</u>			
	Magisk evne	Rækkevidde	Varighed	Effekt
Magisk angreb:	Vinterens rasen	1½m radius	spontan	frostvinde angriber alle i nærheden
Magisk forsvar:	Den livskraftige sommer	Selv	15min	Planter vokser i og lukker sår - heler 4 livspoint i runden
Magisk svækkelse:	Blændende forårssol	10m	5 runder	Blændende lys strømmer fra alkymisten
Magisk indsigt:	Naturens spor	Selv	12 timer	Spå om vejret, finde tegn i naturen

TRYLLEBOG	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
Antal per dag:					
Trylleformular	Memoriseret?	Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt



MERE Udstyr:

FLERE NOTER:

Gældende for de fire magiske traditioner (magisk angreb, forsvar, svækkelse og indsigt, så kan de hver især anvendes tre gange om dagen uden at det er farligt. Anvendes en tradition mere end tre gange, skal troldfolket lave et succesfuldt tjek eller tage skade (se den enkelte tradition for at se sværhedsgrad, type og skade).

Bemærk, at de magiske traditioner ikke er det samme som formularer. Troldfolk får adgang til formularer fra niveau 2 og fremefter, og formularer eksisterer ved siden af de magiske traditioner.

Troldfolk kan ikke bære metalrustninger, uden at der er risiko for at rustningen forstyrrer deres magiske evner (se "magisk interferens")

HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Asclepiodotus

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Trolldfolk (drage-magiker) NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Sværke	13	+1
Behændighed	12	+0
Intelligens	15	+1
Visdom	14	+1
Karisma	11	+0
Udholdenhed	10	+0

FORSVAR: 13

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 18

Sår og skader: _____

Førstehjælpstærning: 1t4

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +1

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Slagkofte

Bonus: +2

Skjold: Træskjold

Bonus: +1

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Kølle	1t8	Kvas	
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Plets kud	10/30m

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Trolldkyndig, Sanser magi, Hærdet

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR: Tryllebog

20 slyngesten
rygsæk, fyrstøj, olielampe, 2 flasker olie,
2 stearinlys, reb, pen og blæk,
8 pergamentark, tæppe

7 dagsrationer

Magisk udstyr: Helbredende pulver



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Hærdet – Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (f.eks. trolldfolk begynder med 8 i stedet for 4). Hærdet for trolldfolk skyldes de meget hårde oplærings traditioner, der er blandt trolldfolk. Hærdet for hinterlænderne skyldes deres barske levestil. Den ekstra bonus er indberegnet.

Sanser magi – Evnen til at sanser om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanser magi med.

Trollddomskyndig – Evnen til anvende en af de tre magiske traditioner – alkymi, drage, nekromanti – og de dertil hørende magiske færdigheder. Ved siden af de magiske færdigheder, får Trolldfolk +4 bonus på deres rol mod modstanderens resistens, når de bruger formularer fra deres foretrukne tradition. Til traditionen følger fire basis magiske færdigheder, som trolldmænd kan praktisere i et væk, som har hver sit tema bestemt af traditionen (se nedenfor).



HINTERLAND

TROLDFOLE

Magisk tradition: Dragemagi

Magisk evne	Rækkevidde	Varighed	Effekt
Drageild	lige ved (og 1½m diam)	spontan	magisk angreb (intelligens; 1t6+intelligens skade)
Drageskæld	Selv	1 time	+4 forsvar
Dragens blik	Synlige	5 minutter	Fortryllede væsener tror metal er guld
Den kløftede tunge	3m	5 minutter	Fortrylle væsener til at tale

TRYLLEBOG

Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Antal per dag:

Trylleformular

Memoriseret?	Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt
---------------------	----------------------	------------------	-----------------	---------------



MERE UDSTYR:

FLERE NOTER:

Gældende for de fire magiske traditioner (magisk angreb, forsvar, svækkelse og indsigt, så kan de hver især anvendes tre gange om dagen uden at det er farligt. Anvendes en tradition mere end tre gange, skal troldfolket lave et succesfuldt tjek eller tage skade (se den enkelte tradition for at se sværhedsgrad, type og skade).

Bemærk, at de magiske traditioner ikke er det samme som formularer. Troldfolk får adgang til formularer fra niveau 2 og fremefter, og formularer eksisterer ved siden af de magiske traditioner.

Troldfolk kan ikke bære metalrustninger, uden at der er risiko for at rustningen forstyrrer deres magiske evner (se "magisk interferens")

HINTERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Rusticana _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Trolfolk (Nekromanti) NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Styrke	12	+0
Behændighed	12	+0
Intelligens	16	+2
Visdom	12	+0
Karisma	12	+0
Udholdenhed	9	+0

FORSVAR: 10

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 17

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t4

Resistens: +0

Bonusser til resistens:

ANGREBSBONUS: +0



Nærkamp: +0

Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +0

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +0

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: _____

Bonus: _____

Skjold: _____

Bonus: _____

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Daggert	1t4	Dødeligt stik	5/10m
Slynge	1t4	Plets kud	10/30m

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Trolldyndig, Sanse magi, Hærdet

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR: Tryllebog

20 slyngesten
2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys,
hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe

5 dagsrationer

Magisk udstyr: Modgift,
Flammepulver,
Sovepulver



Guld:

Sølv: 10

Skatte:

NOTER:

Hærdet – Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (f.eks. trolfolk begynder med 8 i stedet for 4). Hærdet for trolfolk skyldes de meget hårde oplæringstraditioner, der er blandt trolfolk. Hærdet for hinterlændinge skyldes deres barske levestil. Den ekstra bonus er indbereget.

Sanse magi – Evnen til at sanse om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.

Trolldomsdyndig – Evnen til anvende en af de tre magiske traditioner – alkymi, drage, nekromanti – og de dertilhørende magiske færdigheder. Ved siden af de magiske færdigheder, får Trolfolk får +4 bonus på deres rol mod modstanderens resistens, når de bruger formularer fra deres foretrukne tradition. Til traditionen følger fire basis magiske færdigheder, som troldmænd kan praktisere i et væk, som har hver sit bestemt af traditionen (se nedenfor).



HINTERLAND

TROLDFOLE

Magisk tradition: Nekromantiker

Magisk evne	Rækkevidde	Varighed	Effekt
Livsdræn	10m	koncentration	Svækker offer (-1 tærskel; 118 skade ved ophør)
Den døde krop	selv	2 timer	"Kroppen dør" (3 mindre skade)
Viljesvag	10m	3 runder	Svækker vilje (får svært ved at handle)
Åndernes tale	nær	3 minutter	Tale med døde via blodoffer eller pinsel

TRYLLEBOG

Styrke 1 Styrke 2 Styrke 3 Styrke 4 Styrke 5

Antal per dag:

Trylleformular

Memoriseret?	Magisk angreb	Rækkevide	Varighed	Effekt
---------------------	----------------------	------------------	-----------------	---------------



MERE UDSTYR:

FLERE NOTER:

Gældende for de fire magiske traditioner (magisk angreb, forsvar, svækkelse og indsigt, så kan de hver især anvendes tre gange om dagen uden at det er farligt. Anvendes en tradition mere end tre gange, skal troldfolket lave et succesfuldt tjek eller tage skade (se den enkelte tradition for at se sværhedsgrad, type og skade).

Bemærk, at de magiske traditioner ikke er det samme som formularer. Troldfolk får adgang til formularer fra niveau 2 og fremefter, og formularer eksisterer ved siden af de magiske traditioner.

Troldfolk kan ikke bære metalrustninger, uden at der er risiko for at rustningen forstyrrer deres magiske evner (se "magisk interferens")