

Regelheftet til nD&D

Velkommen til næstenDungeons & Dragons

I dette hefte finder du reglerne til spillet, som dækker rejser og kampe, møder med andre og trolddom, og en gennemgang af de syv karakterer, man kan vælge, samt deres særlige evner og udstyr.

Reglerne

Regelsystemet til *næsten Dungeons & Dragons* (nD&D) bygger på d20-systemet. Kernen i dette er, at de bærende terningkast består af at rulle en 20-sidet terning og føje en bonus til resultatet. Hvis det endelige resultat er lig med eller højere end den fastsatte sværhedsgrad, lykkes handlingen.

Systemet bygger yderligere på, at hver spiller har en karakter med en klasse, der samler stadigt flere evner op i takt med at karakteren stiger til højere niveauer. De højere niveauer opnås gennem eventyrpoint, som fås ved at udforske hulesystemer, overleve fælder og undersøge mysterier, samt ved at slæbe skatte hjem.

næsten Dungeons & Dragons adskiller sig fra flere andre udgaver af *Dungeons & Dragons* ved ikke at have et eksplicit skill og featssystem, og ved at bonusser er langt lavere og ikke stiger væsentligt med nye niveauer. I stedet forbliver sværhedsgrad 10 (dvs. rul 10 eller bedre med 1t20) ofte en god udfordring. Der er to andre væsentlige steder, hvor reglerne adskiller sig, og det er ved "kampe", da denne version af D&D ikke lægger op til detaljerede kampe med en masse tekniske manøvrer og avancerede kampevner. I stedet er kampe snarere er møder, og der er i mødet mange muligheder, blandt andet forhandlinger, som har via regelsystemet selv, har sin egen plads i mødet/kampen. Magi er et andet sted, hvor der er ændringer for selv om systemet fortsat følger den klassiske *Vancianske* model, er formularer langt mere fleksible, og præster - eller helligfolk som de hedder her - besidder ikke de klassiske helbredende formularer, og er derfor ikke de faste healing machines, som de kan være i andre D&D-udgaver.

Tjeks

Når der er en risiko for at fejle, og der er en chance for, at der sker noget farligt, spændende eller lignende, skal der foretages et tjek, som består af et kaste en 20-sidet terning og føje en bonus til. Resultatet af terningkastet og bonussen skal være lig med eller højere end sværhedsgraden for at det er en succes.

- **Tjek: 1t20 + evne bonus + særlig evne vs sværhedsgrad**

I visse situationer skal der rulles en helt bestemt type tjek mod en bestemt type sværhedsgrad:

- I kampe skal der rulles et angrebsrul mod modstanderens forsvarsværdi
- For at modstå magi, fælder, gifte og lignende skal der rulles et resistensrul mod tingens angrebsværdi
- Anvendes trolddom mod andre, skal der rulles et trolddomsrul mod målets resistensværdi.

I næsten alle andre tilfælde skal der rulles en 20-sidet terning plus bonus (eller minus) fra den relevante evne samt en evt. bonus fra karakterens særlige evner. Afhængigt af situationen, spilleders vurdering og den specifikke udfordring skal der rulles med bonussen fra styrke, intelligens, visdom, behændighed, konstitution eller karisma.

Evnetal	Evnetallenes bonusser (eller minusser)
1-4	-2
5-8	-1
9-12	+0
13-16	+1
17-20	+2
21-24	+3
OSV.	OSV.

Udforskning - færdigheder og rejser

En ekspedition ned i et hulesystem begynder altid med rejsen til hulesystemet. Hulesystemer med deres skatte, fælder, mysterier og monstre ligger sjældent lige uden for hoveddøren, og det er nødvendigt at rejse ud i ødemarken for at finde dem. Nogle huler er kendte, andre ligger skjult, og nogle ligger i kendte områder, andre i ukendte områder, men fælles for dem er, at det tager flere dage at nå frem og ligeledes at komme hjem igen.

Rejser består i to trin. Planlægning og rejse. Ved planlægning studerer helte kort og forhører sig hos lokale omkring de områder, de skal rejse igennem, og ved rejsen tjekkes der for, om rejseselskabet render ind i uheld eller om de kommer sikkert frem. Rejser dækker også over udforskning af områder, hvor helte kortlægger områder og leder efter ukendte hulesystemer.

Rejser kan resultere i ulykker, som svækker heltene, møder med fjendtlige monstre, som svækker heltene, og det kan resultere i lykketræfs. Rejser forbruger også heltenes forsyninger, og et uforsigtigt rejseselskab kan risikere at løbe tør for mad, inden de når frem til eller hjem fra hulesystemet.

Planlægning

Turen gennem ødemarken begynder med et planlægningsstadiet, hvor ruten planlægges, forsyninger købes og så videre. På dette stadium skal alle, der er involveret i planlægningen foretage et rejsetjek:

- Planlægning: **1t20 + intelligens + særlig evne + assistance vs sværhedsgrad 6***
- Assistere planlægningen: **1t20 + intelligens + særlig evne vs sværhedsgrad 10**

En person er den centrale planlægger, og de andre assisterer. De assisterende laver deres tjek, og har de succes, giver de en +2 bonus til planlæggeren. Hovedplanlæggeren laver derefter sit tjek.

Sværhedsgraden for planlægningen er 6 +

- +2 pr. dag gennem ukendt terræn
- +1 pr. dag gennem kendt terræn

Hvis det er succes, kan rejseselskabet vælge at ignorere en hændelse undervejs på rejsen. Hændelser er typisk ulemper i form af at fare vild osv. Med succesfuld planlægning kan et tilfælde ignoreres.

NB. Helte med evnen Rejsevante har +4 bonus på deres planlægning.

Rejsen

På selve rejsen skal hver rejsende foretage et rejsetjek pr. dag, og efterfølgende skal der laves et rul på rejsetabellen.

Selve tjekket er afhængigt om I rejser gennem kendte områder, om rejsen foregår gennem ukendt terræn, om den går gennem ukendte terræn, som man har skaffet kort over, og om terrænet udforskes og kortlægges undervejs.

Rejsetjeks

- Rejse gennem kendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne vs 8**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne vs 12**
- Rejse gennem ukendt, men kortlagt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne vs 10**
- Udforske og kortlægge: **1t20 + intelligens + særlig evne vs 14**

*NB. helte med evnen **Rejsevant** har både +4 til deres egne rejsetjeks, og ruller de 4 eller bedre på deres eget rejsetjek, kan de vende en rejsefælles fejlede tjek til en succes.*

Rejsetabellen (1t20)

- 19+ Et eventyr!
- 15-18 Rejsen går godt
- 7-14 Begivenhedsløs dag
- -6 En hændelse!
 - 1-4 Rendezvous!
 - 5-10 Faret vild!
 - 11-12 Uheld!
 - 13-14 Uvejr!
 - 15-16 Ulykke!
 - 17-18 Usikker vej!
 - 19-20 Under!

For hvert succesfuldt rejsetjek lægges 1 til tjekket på rejsetabellen, og for hvert fejlet tjek, trækkes 1 fra tjekket. *F.eks. hvis to helte fejler, og fire er succesfulde, har rejseselskabet i alt +2 til sit rejsetjek (-2 og +4), så der rulles 1t20+2 på rejsetabellen.*

Et eventyr! - rejseselskabet finder noget mystisk, som de kan udforske eller de kan ignorere. Måske er det et ukendt hulesystem, måske er det en gammel ruin?

Rejsen går godt - rejseselskabet har god fremgang

Begivenhedsløs dag - intet usædvanligt sker den dag.

En hændelse! Spilleleder ruller på tabellen og finder frem til hvilken hændelse, som rejseselskabet bliver udsat for. Yderligere informationer er i spilleders sektion.

*NB. Helte med evnen **Stifinder** har +4 bonus til rejsetjeks til at løse en udfordring opstået under en hændelse på rejsen. Evnen giver også mulighed for at ændre resultatet på rejsetabellen ved at trække 2 point fra resultatet.*

At rejse om natten

Hvis rejseselskabet rejser i nattens mulm og mørke skal de foretage et rejsetjek med -2 straf. For hver der har succes, lægges 1 til rullet på rejsetabellen, og for hver der fejler, trækkes 2 fra rullet på rejsetabellen.

At fouragere

Rejseselskabet kan vælge at fouragere undervejs. Hvis de gør det, kan de finde forsyninger til 3 personer, hvis rejsetjekket klares med 4 eller mere. Hvis rejsetjekket fejler, skal der trækkes 2 point fra rullet på rejsetabellen.

Eksempel: *Et rejseselskab med seks helte vil fouragere. To af dem har succes, men ruller ikke mere end 4 over. To har succes og ruller mere end 4 over. To fejler. Gruppen har nu fundet forsyninger til seks mand, men når de ruller på rejsetabellen bliver det 1t20+0 (fire succesfulde helte: +4; to fejlede helte: -4; i alt +0).*

Udforskning

Rejseselskabet kan enten vælge at rejse gennem et ukendt område for at nå frem til deres mål, eller de kan vælge at udforske et område for at kortlægge det og finde nye hulesystemer og mysterier. Udforskning giver eventyrpoint (se senere afsnit), og det resulterer i kortlægning af områder, så de fremover er lettere at rejse igennem, og hvis der er hulesystemer eller andre eventyr i området, kan disse nu udforskes.

- Udforske og kortlægge: **1t20 + intelligens + særlig evne vs 14**

Der skal rulles to tjeks dagligt for at kortlægge et område. For hvert succesfuldt tjek gives +0 på rejsetabellen, og for hvert fejlet tjek gives -2 på rejsetabellen.

Eksempel: *et rejseselskab med seks helte udforsker et område. Tre har succes og tre af dem fejler. Der rulles nu på rejsetabellen med -6 (tre gange +0 og tre gange -2).*

Mødet med andre - forhandlinger og kamp

Når to grupper møder hinanden er det et intenst øjeblik. Bliver det til forhandlinger og handel, eller bliver det til kamp og panisk flugt? Når møder udspiller sig, følges begivenhederne runde for runde, og i hver runde erklærer spillerne, hvad deres karakterer foretager sig. Når handlingen er erklæret, skal dens initiativværdi findes, og derefter skal der rulles initiativ for at se, hvilken rækkefølge tingene finder sted i.

Handlinger

Når mødet mellem rejseselskabet og andre finder sted, går spillets handlinger til at køre runde for runde, om det er forhandlinger, finter eller kamp, som finder sted. I begyndelsen af hver runde, noterer spilleleder sine monstres handlinger, og derefter erklærer spillerne, hvad de hver især ønsker at gøre i runden. Når alle spillerne har fundet frem til den rette handling - og da flere handlinger spiller ind på hinanden, må de gerne planlægge det - skal der rulles initiativ.

Handlingerne indsættes under en af de nedenstående kategorier (parlay, retræte, udfald etc.), og på den baggrund findes initiativværdien.

Når initiativet fastsæt, agerer folk på skift efter deres initiativværdi med laveste værdier agerende først.

Hvis der er to, der har samme værdi, begynder helten før monstret, og hvis det er to monstre eller to helte, vælger de selv, hvem der agerer først.

Bemærk: Der er ingen bonusser til initiativværdi.

Ting, der kan gøres i en runde

Karakterer kan generelt foretage en handling og en bevægelse. Væsner kan bevæge sig 10m i en kamprunde pr. "bevægelse" medmindre andet er angivet. I løbet af den handling, som karakteren foretager sig, kan helten også bevæge sig op til de 10m forudsat fjender og terræn ikke er i vejen, eller andre effekter hæmmer karakteren.

Initiativ

- Erklær handling
- Find handlingens initiativværdi
- Rul initiativ: $1d10 + \text{initiativværdi}$
- Laveste værdi begynder

Oversigt over handlinger

Parlay - initiativværdi+0

- Anråbe
- Forhandle
- True
- etc.

Retræte – initiativværdi+2

- Tilbagetrækning
- Blokere
- Blokade
- Distraktion

Team – initiativværdi+3

- Rygklap
- Førstehjælp

Stunt – initiativværdi+4

- Skjule sig
- List
- Akrobatik
- Improviseret angreb

Udfald – initiativværdi+6

- Angreb
- Defensiv kamp
- Stormangreb
- Lås
- Skærme
- Finte med makker
- Rygstik

Trolddom – initiativværdi+7

- Brug formular
- Brug magisk evne/troldkyndighed
- Bringe balance

Handlinger

Parlay - initiativværdi+0

- *Anråbe*
- *Forhandle*
- *True*
- *etc.*

Med parlay-handlinger kan spillerne forhandle med deres fjender. Har karakteren en særlig evne, kan der opnås ekstra eller bedre resultater med parlay-handlingen.

- Parlay-handling: **1t20 + karisma bonus + særlige evne vs morale**

Parlay-kategorien er speciel. Handlinger i denne kategori bygger næsten alle på karisma og handler om, at man snakker med, forhandler, truer, overtaler, skræmmer eller noget helt tredje med modparten. De fleste handlinger er bygget på et karisma-tjek, og alle klasserne har før eller siden særlige evner, der giver bonusser til bestemte handlinger i denne kategori.

Parlay-kategorien er desuden speciel, fordi den ved succesfuld anvendelse skaber et afbræk i rundens forløb, hvor modparten stopper op og lytter og svarer på henvendelsen, næsten altid under forudsætning af at den talendes allierede indstiller alle åbenlyst fjendtlige handlinger. Går forhandlingerne galt, eller der foretages åbenlyst fjendtlige handlinger, ophører Parlay-handlingen og kampen fortsætter; enten præcis derfra hvor kampen blev indstillet, eller der begyndes en ny runde.

Parlay-kategorien kræver en del vurdering fra spilleders side i sin anvendelse, og en praktisk tilgang er at spørge til de andre spillere, om deres karakterer indstiller deres handlinger, når parlay går i gang. Hvis parlay-handlingen trækker ud, vil der være mulighed for at andre foretager sig harmløse eller usete handlinger, såsom førstehjælp eller skjuler sig i skyggerne.

Når den forsøges, laves et karismatjek, og ved succes standser modstanderen og lytter. Dette forudsætter, at ens allierede indstiller alle åbenlyse fjendtlige handlinger (førstehjælp, flugt, skjule sig, ubemærket magi kan begås) – basalt set standses kampen, mens der tales, og går forhandlingerne galt, eller foretages der åbenlyse fjendtlige handlinger fortsætter kampen; Parlay laver med andre ord en pause i kampen, hvis de allierede indvilliger i dette.

Retræte – initiativværdi+2

- *Vild flugt*
- *Tilbagetrækning*
- *Blokere*
- *Blokade*
- *Distraction*

Retræte-handlinger lader heltene undslippe farlige situationer. De dækker alt fra vild flugt til taktisk tilbagetrækning. De fleste retræte-handlinger finder sted inden for en følgende handlinger.

Vild flugt - helten smider, hvad han i hænderne og flygter panisk. Helten har bevægelse*4, og skal lave et behændighedstjek 6 eller snuble eller slå hovedet undervejs.

Tilbagetrækning - helten skynder sig bort, men bevæger sig stadig sikkert. Helten har bevægelse*2.

Blokere - helten bevæger sig hen til en defensiv position for at dækker sine allierede tilbagetrækning. Helten har Forsvar +2 i sin defensive position; og hvis helten holder positionen i efterfølgende runder, kan helten foretage udfaldshandlinger og bevare forsvarsbonusen.

Blokade - helten trækker sig tilbage og undervejs væltes ting, døre smækkes i og andre forhindringer forsøges smidt på forfølgernes vej. Helten har bevægelse*1, og helten laver et styrketjek mod sværhedsgrad 10. Hvis succesfuldt har forfølgere *ulempe* på deres manøvrer og udfald.

Distraction - helten smider ting såsom skatte eller mad for at få forfølgere til at stoppe op og interessere sig for det efterladte. Helten har bevægelse*1, og der smides ting på jorden og laves et karismatjek med +2 bonus mod væsnets morale.

Team – initiativværdi+3

- *Rygklap*
- *Førstehjælp*

Team-handlinger dækker de handlinger, hvor man hjælper sine allierede og styrker deres handlinger eller deres morale.

Rygklap - helten hjælper og assisterer en af sine allierede, som helten er i umiddelbar nærhed af. Den allierede får +2 til Forsvar til resten af runden eller +2 til angreb eller +4 førstehjælp ved næste handling.

Førstehjælp - helten hjælper en døende allieret og standser blødningerne. Det kræver et førstehjælpstjek mod 6 + værdien af antal livspoint under 0 (dvs. en døende karakter med -6 livspoint, kræver et tjek mod 12).

Stunt – initiativværdi+4

- *Skjule sig*
- *List*
- *Akrobatik*
- *Improviseret angreb*
- *Rygstik (særlig manøvre under snigangreb-evnen)*

Stunt-handlingerne dækker forskellige fysiske handlinger, der foretages under en kamp, som ikke er et direkte angreb på modstandere. Det er hovedsageligt manøvrer for at komme i position til senere handlinger.

Skjule sig - en helt, som ikke er direkte under observation, kan forsøge at forsvinde ud af syne. Dette kræver et behændighedstjek mod sværhedsgrad 10. Succesfuldt og helten er ude af syne. Dette forudsætter skygger og ting at gemme sig bag ved.

List - helten forsøger at lokke sin modstander ud af balance eller på anden vis til at blotte sig. Afhængigt af handling og situation kræver det et karismatjek eller et behændighedstjek mod sværhedsgrad 10. Hvis succesfuldt, har helten *fordel* på sit næste angreb eller manøvre mod modstanderen.

Akrobatik - helten bruger akrobatiske manøvrer til at bevæge sig sikkert gennem slagmarken og forbi fjendernes rækker. Handlingen er til de situationer, hvor helten skal passerer fjender eller bevæge sig gennem vanskeligt terræn. Helten laver et behændighedstjek mod sværhedsgrad 10. Hvis succesfuldt passerer helten forbi fjenderne uden, at de kan angribe helten.

Improviseret angreb - helten bruger terrænet til at angribe en modstander. Det dækker handlinger fra at svinge sig i lysekroner til at vælte søjler ned over fjender. Spilleren laver et styrke- eller behændighedstjek afhængigt af handlinge ; visse terræn-elementer har særlige effekter, som giver mere skade eller gør andre ting – dette vil fremgå af spilleders noter.

Rygstik - se under evnen *snigangreb*.

Udfald – initiativværdi+6

- *Angreb*
- *Defensiv kamp*
- *Stormangreb*
- *Lås*
- *Skærme*
- *Finte med makker*

Denne kategori dækker alle basale former for angreb.

Udfaldshandling:

- *Nærkamp: 1t20 + angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne vs Forsvar*
- *Afstandskamp: 1t20 + angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne vs Forsvar*
- *Forsvar: 10 + rustning + skjold + behændighedsbonus + særlig evne*

Obs! Skydes der ind i kamp, er der *ulempe* på angrebsrullet.

Angreb - helten foretager en række angreb med sit våben med det formål at såre og dræbe modstanderen. Helten ruller sit angrebsrul.

Defensiv kamp - helten forsøger at parere og undvige modstanderens angreb. Helten har -4 straf på sit angreb, og har +4 bonus på Forsvar. Forsvarsbonussen træder i kraft fra det øjeblik, den erklæres (dvs. fra rundens begyndelse).

Stormangreb - helten laver et stormløb mod fjenden. Angrebet indledes med heltens bevægelse (op til bevægelse*2), og derefter har helten +4 bonus på sit angreb, men -2 til sit forsvar resten af runden. Handlingen forudsætter, der er plads til at begå stormløbet.

Lås - helten forsøger at fastholde en modstander, så denne ikke angriber andre. Helten holder sit angreb tilbage; hvis modstanderen forsøger at angribe en anden, må helten straks lave sit angreb med *fordel*, og hvis modstanderen ikke angriber andre, må helten tage sit (ubrugte) angreb til sidst i runden.

Skærme - helten dækker over en allieret og beskytter denne mod angreb. Den allierede skal være tilstødende, og helten stiller sig mellem den allierede og fjenderne. De fire første angribere vil have *ulempe* på deres angreb, hvis de slår ud efter den allierede, og helten har også *ulempe* på sit angreb. Forsvareffekten træder i kraft fra rundens begyndelse, selvom heltens eget angreb først kommer senere i runden.

Finte med makker - helten vælger en allieret, som skal vælge en udfaldshandling; den allieredes initiativ er nu samme som heltens+1 – hvis heltens udfald lykkes, reduceres modstanderens tærskel med 3 point; *Særligt*: hvis flere går sammen om at finte, vil deres finter også finde sted før angrebet, men efterfølgende finter reducerer kun modstanderens tærskel med 1.

Eksempel: To lykkeriddere angriber en ogre. Den ene vælger finte og den anden er makkeren, som vælger et udfald. Den første lykkeridder ruller en initiativværdi på 14, og hans makkers initiativ er 15. Lykkeridderen

med initiativværdi 14 angriber, rammer og reducerer ogrens tærskel fra 15 til 12, hvorefter hans makker angriber med øget chance for at hans hug er dødbringende.

Eksempel: En lykkeridder og fire helligmænd angriber en ogre. De beslutter sig for, at de fire helligmænd finder ogren. Alle fire helligmænd er heldige med deres angreb, og de reducerer nu ogrens tærskel med 6 point (3+1+1+1), hvorefter lykkeridderen kun skal give 9 i skade for at angrebet er dødbringende.

Trolddom – initiativværdi+7

- Brug formular
- Brug magisk evne/troldkyndighed
- Bringe balance

Næsten alle trolddomshandlinger falder i denne kategori. Den dækker troldfolk, der bruger deres troldkyndighed samt helligfolks anvendelse af bringe balance og visse af deres kultevner. Formularer for både helligfolk og troldfolk falder i denne kategori.

Nogle effekter falder på andre tidspunkter eller aktiveres spontant.

- **Magiske angreb: 1t20 + angrebsbonus + evnebonus + særlig evne vs resistens**

Magiske angrebs evnebonus veksler fra trolddom til trolddom. For troldfolk er det ofte intelligens, men nogle gange karisma eller visdom. For helligfolk er det ofte visdom, men nogle gange karisma eller intelligens.

Bevægelse

Bevægelse i en runde

Bevægelse i runderne dækker vekslende afstande, da de fleste handlinger involverer, at væsnet flytter sig en eller flere meter, og det kombineret med selve handlingen, f.eks. en bueskytte, som træder et par skridt tilbage, mens en pil trækkes, lægges på buen og affyres. Bevægelse foregår gennem et skiftende terræn fra huler med lavthængende lofter til grotter med ujævne gulve og skæve vægge, gennem mørke gange og sale kun oplyst af fakler eller hen over slagmarker med døende og sårede, med trolddom og pile i luften og kæmpende på alle sider.

Bevægelse skelner mellem relative og endelige distancer. Hvis en helt bevæger sig fremad i fire kamprunder, hvor er helten da henne, og hvor står helten i forhold til sine modstandere og allierede?

For endelige distancer gælder det, at et væsen i menneskestørrelse typisk kan bevæge sig 10m i en runde, som f.eks. er relevant for, hvor i hulesystemet helten ender efter et par runders flugt.

For relative distancer gælder hvor man gange karakteren har '*bevæget*' sig fra fjende. Hvis fjende bliver stående, og helten '*bevæger*' sig en gang, er der skabt afstand mellem dem. Det kan fjenden indhente med en bevægelse på et øjeblik, og det kan følges op med et angreb. Andre bevægelser tillader helten at øge distancen, de er noteret med '*bevægelse*X*', og signalerer, at der bruges tid på at øge afstanden, og det gør det sværere for modstanderen at indhente og angribe.

Handlinger og bevægelser

De fleste handlinger antager, at der bliver bevæget sig en smule rundt på slagmarken. En lykkeridder fælder en ork, og bevæger sig derfor automatisk videre til den næste ork, og det koster typisk ingen tid.

Andre handlinger rummer en bevidst mængde bevægelse:

- **Stormangreb** – angriber stormer fremad, hvis der er plads, og der kan bevæges op til **bevægelse*2**.
- **Akrobatik** – der bevæges gennem vanskeligt eller farligt terræn, op til **bevægelse*1**.
- **Improviseret angreb** – alt efter typen af improviseret angreb bevæges der **fra bevægelse*0 til bevægelse*2** - fra at stå og vælte en søjle til at svinge gennem luften i en lysekrone.
- **Skjule sig** – der bevæges med henblik på at blive uset. Op til **bevægelse*1**.
- **Tilbagetrækning** – der bevæges kontrolleret tilbage op til **bevægelse*2**.
- **Blokere** – helten bevæger sig **bevægelse*1** til et punkt, der kan holdes (en døråbning f.eks.).
- **Blokade** – helten vælter ting i vejen for forfølgerne. Helten har **bevægelse*1**, og kan gøre det sværere for modstanderne at lave angreb og manøvrer.
- **Distraction** – helten smider 'bestikkelse' bag sig som distraherer forfølgerne. **Bevægelse*1**, men den får modstandere til at standse op.
- **Vild flugt** - der løbes alt, hvad remmer og tøj kan holde. Helten har **bevægelse*4**, men risikerer at komme til skade undervejs.

(disse handlinger er noteret under de specifikke handlingstyper)

Angreb

Når kamp bryder ud, bliver der hugget og stukket og svunget våben i et væk. Pile og sten flyver gennem luften, og det sker efter følgende regler. Er angrebet en succes, gør våbnet skade.

Nærkamp

- **1t20 + angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne vs Forsvar**

Der kan laves et angreb i runden, og visse særlige evner tillader angriberen at lave særlige angreb. Angriberen kan bevæge sig før, under eller efter sit angreb, men kan ikke passere fjender og visse handlinger eller særlige evner begrænser bevægelse.

Afstandskamp

- **1t20 + angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne vs Forsvar**

At skyde ind i kamp

Afstandsvåben kan bruges til at skyde ind i kamp med. Sker det, er der *ulempe* på angrebsrullet.

Rækkevidde

Afstandsvåben har en kort og en lang rækkevidde. Angreb på kort afstand har +0 bonus, angreb på lang afstand har -2 på angrebsrullet.

At lade missilvåbnet

Afstandsvåben som buer skal "lades", før de kan affyres. De fleste afstandsvåben kan lades og affyres samme runde (dvs. der kan laves et angreb med dem på samme måde, som med nærkampsvåben). Missilvåben med karakteristikaet "langsom", f.eks. armbrøste, bruger tid på at blive ladet. Enten skal der spenderes en runde på at lade dem, hvorefter de kan affyres, eller de lades og affyres i samme runde med *ulempe* på angrebet.

Automatisk fejlet

Rulles der en 1'er på terningen, er angrebet automatisk mislykket, uanset hvor let modstanderen er at ramme.

Ekstrem succes

Hvis der rulles en 20'er på angrebsterningen, opnås en ekstrem succes. Med ekstrem succes gøres skade på normal vis, og derefter vælger spilleren en effekt. Effekten er enten en generel effekt, en effekt baseret på våbnet eller en effekt fra en særlig evne eller fra et magisk våben. Nogle særlige evner øger chancen for at aktivere en speciel effekt enten fra et våben eller fra en særlig evne.

Generel effekt

- Svækket: Giver modstanderen ulempe på angreb og færdigheder indtil næste runde.
- Skadet: Rul skadesteringen to gange og vælg det bedste resultat.

Effekt baseret på våbnet

- Daggert – Dødeligt Stik
- Spyd – Spiddet
- Økse – Smadre skjold
- Kølle – Slået omkuld
- Hammer – Kvas
- Sværd - Afvæben modstander
- Tohåndssværd - Fejende hug
- Bue/Armbrøst – Plets kud

Våbeneffekter

- **Dødeligt Stik:** rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver *ikke* fordoblet.
- **Spiddet:** angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en

modstander lige bagved den første modstander.

- **Smadre skjold:** Hvis modstanderen har et skjold, er det nu splintret.
- **Slået omkuld:** Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har *fordel*.
- **Kvas:** Skadesteringen rulles tre gange, vælg den bedste.
- **Afvæben modstander:** Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.
- **Fejende hug:** Angrib op til to modstandere ved siden af den ramte modstander. Der laves et separat angreb mod de andre modstandere.
- **Plets kud:** Der er +4 til skaden.

Systemet for skade

Når en karakter rammer et monster, ruller karakteren skade. Skaden er våbnets terning plus skadesbonus. Hvis skaden er lig med eller højere end monstrets Livstærskel, dør monstret med det samme. Hvis skaden er mindre end, markeres skaden som et sår. Når et monster har fået et vist antal sår, dør monstret.

- **Skade: Våbnets terning + styrke bonus + særlig evne vs tærskel**

Eksempel: En ork har tærskel 5 og 2 sår. Hvis et angreb gør 5 skade, dør orken med det samme, og ellers registreres skaden som 1 sår. Ved næste sår dør orken. En ogre har 10 sår og tærskel 15. Ved mindre end 15 i skade, noteres 1 sår, og ved 15 eller mere, dør ogren med det samme.

Livspoint

Alle spilpersoner har livspoint, og hvert angreb mod dem, reducerer deres livspoint. Rammer livspointene 0, er karakteren døende. Rammer værdien negativ Konstitution, er karakteren død. Hver karakter har et fast antal livspoint pr. niveau, og eneste variation kommer fra Konstitutionsbonusen, som tildeles pr. niveau. Livspoint kommer tilbage gennem førstehjælp efter kampe, gennem helligfolks evne Bringe balance og ved at overnatte.

Antal livspoint pr. klasse

- Lykkeridder — start $10 + \text{Kon-værdi} + 10$ livspoint pt. niveau
- Eventyrer — start $6 + \text{Kon-værdi} + 6$ livspoint pt. niveau
- Troldfolk — start $8 + \text{Kon-værdi} + 4$ livspoint pt. niveau
- Helligfolk — start $6 + \text{Kon-værdi} + 6$ livspoint pt. niveau
- Halvork — start $8 + \text{Kon-værdi} + 8$ livspoint pt. niveau
- Dværg — start $8 + \text{Kon-værdi} + 8$ livspoint pt. niveau
- Halving — start $6 + \text{Kon-værdi} + 6$ livspoint pt. niveau

Sår, døende og død

Når heltene rammes af angreb, af trolddom og af uheld, kommer de til skade og mister livspoint. Så længe en helt, har livspoint, kan helten holde sig gående, men uden er helten i alvorlige problemer.

Døende

Har en helt 0 eller færre livspoint, er helten **døende**. Døende helte er uden bevidsthed og kan ikke foretage sig noget. Bringes helten op på positivt antal livspoint, er helten straks duelig igen. Døende helte mister 1 livspoint slutningen af hver runde, indtil de stabiliseres gennem magisk heling eller gennem førstehjælp mod sværhedsgrad 6 + antallet af livspoint under 0.

Død

Falder en helts livspoint ned til en værdi svarende til heltens negative udholdenhedsværdi, er helten straks død. F.eks. hvis en lykkeridder har udholdenhed 13, vil lykkeridderen være død ved -13 livspoint.

Heling af sår og skader

Førstehjælp

- Stabilisering af døende karakter

Med et visdomstjek kan døende karakterer stabiliseres. Sværhedsgraden er 6 samt den negative værdi, som karakterens livspoint er på. F.eks. en karakter på -6 livspoint har sværhedsgrad på 12 for at blive stabiliseret. Ved succes er karakteren bevidstløs og på 0 livspoint.

- Behandling af skader efter kamp

Efter hver kamp kan en karakters sår behandles. Med et visdomstjek mod 10 heles livspoint baseret på karakterens klasse, f.eks. heler en lykkeridder 1t10 livspoint. Det helede antal sår kan ikke være større end mængden af skade karakteren fik i kampen (eller den situation, som forårsagede skaden). Der kan kun gøres et sådant forsøg, og det skal gøres umiddelbart efter kampen (eller den situation, som forårsagede skaden).

- **Førstehjælp: 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 10**

Antal helet livspoint er baseret på karakterens klasse:

- Lykkeridder — 1t10 livspoint
- Eventyrer — 1t6 livspoint
- Troldefolk — 1t4 livspoint
- Helligfolk — 1t6 livspoint
- Halvork — 1t8 livspoint
- Dværg — 1t8 livspoint
- Halving — 1t6 livspoint

Overnatning

Efter en god nats hvile i en lejr heler karakteren følgende antal livspoint:

- Lykkeridder — 1t10+Udholdenheds værdi i livspoint
- Eventyrer — 1t6+Udholdenheds værdi i livspoint
- Troldefolk — 1t4+Udholdenheds værdi i livspoint
- Helligfolk — 1t6+Udholdenheds værdi i livspoint
- Halvork — 1t8+Udholdenheds værdi i livspoint
- Dværg — 1t8+Udholdenheds værdi i livspoint
- Halving — 1t6+Udholdenheds værdi i livspoint

Bemærk, antallet af livspoint er ikke baseret på bonussen fra udholdenhed men på den fulde værdi. Resultatet kan naturligvis ikke være højere, end karakterens maksimale antal livspoint.

Eksempel: en lykkeridder med udholdenhed 13 får således 1t10+13 livspoint retur efter en nats hvile i lejren. Da lykkeridderen kun har taget 12 point i skade, heles ikke mere end de 12 point.

Resistens

Resistens dækker evnen til at modstå eller undvige ting, der ikke er almindelige angreb. Angreb sigter imod modstanderens Forsvar, men resistens er evnen til at modstå gifte, sygdomme og trolddom, til at vige uden om fælder og dødsstråler, samt evnen til at modstå lokkende ord og eller låse.

Resistens optræder i to former. Dels som en bonus hos helte til terningkast for at modstå at blive forgyvet eller fortryllet, og dels som en forsvarsværdi hos monstre, der skal overgås for at fortrylle dem.

Heltes resistens

- Når en helt skal modstå noget, rulles **1t20 + resistensbonus + bonus fra evner + særlige evner**. Hvis resultatet er lig med eller højere end angrebet, er faren helt eller delvist undgået, og helten slipper helt eller delvist for skader.

Bonusser til resistens kommer fra niveau og klasse. *F.eks. får alle en +1 bonus på niveau 3, og dværge har en automatisk +2 bonus.*

Nogle karakterer samler desuden forbedrede forsvar op på højere niveauer, så de kan modstå bestemte typer af angreb bedre. F.eks. den særlige evne Viljestærk, som giver +2 bonus på resistens mod mentale angreb.

Resistensbonus fra evnetal

Evnetal giver også en bonus (eller minus!) til forskellige typer af angreb. Det fremgår af nedenstående tabel hvilke angreb, som evnetallene giver en bonus til.

- **Styrke** – resistens mod angreb, der bygger på styrke. Det kunne være en magisk fælde, der låser folk fast.
- **Intelligens** – resistens mod angreb på viden.
- **Visdom** – resistens mod mentale angreb. Her falder fortryllelser, der påvirker sindet.
- Behændighed – resistens mod angreb, der kan undviges.
- **Udholdenhed** – resistens mod angreb, der påvirker helbred. Det være sygdomme, gifte og visse fortryllelser.
- **Karisma** – resistens mod angreb på personlighed. Forsøg på at forføre, lokke og overtale – og typisk magiske versioner af disse er angreb på personen.

Denne bonus kan veksle fra situation til situation.

Monstres resistens

Monstre har en resistensværdi, som helte skal overgå med deres særlige angreb for at påvirke.

Det gøres ved at rulle **1t20 + evnens bonus eller tingens bonus mod modstanderens resistensværdi**. Er resultatet lig med eller højere end målets resistens, er det ramt og påvirket af effekten.

Magiske angreb og gifte er to almindelige former for angreb mod en modstanders resistens. Magiske angreb er ofte baseret på den troldkyndiges egne evnetal og særlige evner, mens angreb fra magiske ting og gifte ofte er baseret på tingenes styrke. *F.eks. giften fra glantrisk skyggeorm har en +4 bonus, så et angreb med giften er $1t20+4$ mod modstanderens resistens.*

Særlige situationer

Hvis der er brug for, at en modstander foretager et resistenstjek, kan det gøres ved at trække 10 point fra modstanderens resistensværdi og bruge resultatet som en bonus. F.eks. en nagpa fra Varellya har resistens 14, hvilket giver den en +4 bonus.

Hvis en helt rammer en anden helt med et resistensbaseret angreb, skal angriberen rulle mod forsvarerens resistensbonus+10. F.eks. en alkymist bruger sin Forårets blændende sol og kommer til at ramme hans makker, en lykkeridder, og skal nu se, om magien påvirker lykkeridderen. Alkymisten ruller sit magiske angreb ($1t20+5$) mod lykkeridderens resistensbonus (+4), så sværhedsgraden er 14 ($10+4$) eller bedre for at påvirke lykkeridderen med magien.

At gå niveau op

For at blive bedre skal en karakter samle eventyrpoint. For at nå niveau 2 skal en karakter bruge 1200 eventyrpoint. Eventyrpoint erhverves på følgende vis:

Udforskning af huler - for hvert rum eller sted i et hulesystem, som udforskes, erhverves mellem 50 og 100 eventyrpoint. Spilleleder fører regnskab, og pointene erhverves, når hulesystemet forlades.

Fælder - hver fælde, som man overlever, giver eventyrpoint, og bliver fælden demonteret, giver det ekstra eventyrpoint. Typisk giver en fælde fra 50 til 400 point. Spilleleder fører regnskab og pointene erhverves, når hulesystemet forlades.

Mysterier - hulesystemer rummer sælsomme mysterier, og hvert mysterie, man oplever eller render ind i, giver eventyrpoint. Mysterier giver typisk fra 50 til 400 point. Spilleleder fører regnskab og pointene erhverves, når hulesystemet forlades.

Undere – nogle hulesystemer rummer livebekræftende og smukke underfulde øjeblikke, som lægger en blid hånd på ånden og giver indsigt og forståelse for skabelsen. Undere giver fra 50 til 400 point, og spilleleder fører regnskab med dem og tildeler dem, når hulesystemet forlades.

Kortlægning - kortlægning af et ukendt område i ødemarken giver eventyrpoint. Kortlægning giver 50-150 point alt efter typen af kortlagt landskab. Spilleleder fører regnskab, og pointene erhverves morgenen efter at området er kortlagt.

Skatte - for hvert guldstykke som slæbes hjem fra et hulesystem, og det er hele vejen hjem til civilisationen igen, erhverves 1 eventyrpoint. Pointene fordeles mellem karaktererne.

Når der er erhvervet point nok, erhverves et niveau. Med et nyt niveau kommer der flere livspoint, bedre angrebsbonusser og resistensbonusser, samt nye evner.

Eventyrpoint

For at opnå et nyt niveau, skal der samles eventyrpoint. Nedenstående tabel viser hvor mange point, der skal samles for at stige niveau.

Niveau	Antal point
1	0
2	1200
3	2400
4	4200
5	6000
6	8400
7	10800
8	13800
9	16800
10	20400

Karakterer

Der er syv forskellige karakterer at vælge mellem. De fire er mennesker, Eventyrer, Lykkeridder, Troldfolk og Helligfolk, og de tre andre er Dværge, halvinger og halvorker. Med udvidelserne kommer der flere karakterer. Nedenfor er en gennemgang af hver classes bonusser og særlige evner for niveau 1 til 10.

Lykkeridder

Lykkeriddere er kampkyndige folk, der er gode til at kæmpe med alskens våben og hugge fjender ned. Lykkeriddere er også gode til at rejse rundt i vildmarken, de er årvågne og gode til at forhandle med fjender på barsk maner.

- Livspoint på niveau 1: 10 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 10

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Våbenferm, Bælle
2	+2	+0	Vælte & Nedbryde
3	+2	+1	Årvågen, Kløvende hug
4	+3	+1	Rejsevante, Truende
5	+3	+1	Rytter, Tykhudet
6	+4	+2	Ekstra våbenferm, <i>vælg</i> Dyretække <i>eller</i> Sansemagi
7	+4	+2	<i>Vælg</i> snigangreb, listig <i>eller</i> holmgang
8	+5	+2	<i>Vælg</i> Social handling
9	+5	+3	Kampmester
10	+6	+3	<i>Vælg</i> Krigsherre, Hædersmand <i>eller</i> Lurendrejer

Eventyrer

Eventyrere er listige folk, der er gode til at bruge snigangreb til at fælde deres modstandere med. Eventyrere er gode til at rejse rundt i vildmarken, og deres evner spænder bredt, lige så deres kapacitet til at snakke med folk.

- Livspoint på niveau 1: 6 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 6

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Snigangreb, Vær hilset
2	+1	+0	Listig, Dirke låse & omgå fælder
3	+1	+1	Sansemagi, Akrobatisk stunt
4	+2	+1	Rejsevante, Veltalende
5	+2	+1	Stifinder, Viljestærk
6	+3	+2	Forbedret snigangreb, <i>vælg</i> Dyretække <i>eller</i> Årvågen
7	+3	+2	<i>Vælg</i> Vælte & Nedbryde <i>eller</i> Holmgang
8	+4	+2	<i>Vælg</i> Social handling
9	+4	+3	Effen
10	+5	+3	<i>Vælg</i> Lurendrejer, Mesterkøbmand <i>eller</i> Opdagelsesrejsende

Helligfolk

Helligfolk er medlemmer af kulte, og gennem disse kan de anvende trolddom skænket af De udødelige. Helligfolk er nogenlunde ferme til at slå, men en af deres vigtige kvaliteter er evnen til at pleje sår og helbrede skader.

Helligfolk er altid medlemmer af en kult, som er det fællesskab, som samler Kejserrigets mange folk. De fleste kulte er offentlige og lovlige.

- Livspoint på niveau 1: 6 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 6

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner
1	+0	+1	Førstehjælp, Kult
2	+1	+1	Bringe balance 1/dag, Formularbruger
3	+1	+2	Opildne
4	+2	+2	Bringe balance 2/dag
5	+2	+2	Viljestærk
6	+3	+3	Bringe balance 3/dag
7	+3	+3	
8	+4	+3	Bringe balance 4/dag, vælg social handling
9	+4	+4	Kultanfører
10	+5	+4	Bringe balance 5/dag, Profet

Helligfolks formularer pr. niveau

Fra niveau 2 kan Helligfolk anvende trolddomsformularer. Nedenstående tabel viser hvor mange formularer og ved hvilken styrke, der kan anvendes dagligt. For at anvende formularer, skal Helligfolk meditere om morgenen, hvor de vælger hvilke formularer, de ønsker at anvende.

Niveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0
3	1	1	0	0	0
4	2	1	0	0	0
5	2	1	1	0	0
6	3	2	1	0	0
7	3	2	2	1	0
8	4	3	2	1	0
9	4	3	3	2	1
10	5	4	4	3	2

Troldfolk

Troldfolk er magikere oplært i en af tre magitraditioner: Dragen, Nekromanti, Alkymi. Troldfolk er ikke ferme til kamp, de har ikke mange livspoint, og rustninger er i vejen for deres magi, men de kan til gengæld anvende drabelig trolddom.

- Livspoint på niveau 1: 4 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 4

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Trolddomskyndig, Sanse magi, Hærdet
2	+0	+0	Formularbruger
3	+1	+1	Truende
4	+1	+1	
5	+2	+1	Magiker-resistens
6	+2	+2	Udvidet trolddomskyndig
7	+3	+2	
8	+3	+2	Vælg Social handling
9	+4	+3	Trolddomsskolens aspekt
10	+4	+3	Skolemester

Troldfolks formularer pr. niveau

Fra niveau 2 kan Troldfolk anvende trolddomsformularer. Nedenstående tabel viser hvor mange formularer og ved hvilken styrke, der kan anvendes dagligt. For at anvende formularer, skal Troldfolk studere deres tryllebøger om morgenen, hvor de vælger hvilke formularer, de ønsker at anvende.

Niveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0
3	3	1	0	0	0
4	3	1	1	0	0
5	4	2	1	0	0
6	4	2	2	1	0
7	5	3	2	1	0
8	5	3	3	2	1
9	6	4	3	2	1
10	7	5	4	3	2

Dværge

Dværge er ferme folk. De er gode til at slås, og det i særdeleshed økser og hamre, som bliver dødbringende i deres hænder. Dværge er gode til at modstå sygdomme, gifte og trolddom, og de er ferme til at arbejde hårdt.

- Livspoint på niveau 1: 8 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 8

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Evne
1	+0	+2	Dværgegenatur, Økse & Hammer
2	+1	+2	Mineekspert & arkitekt
3	+1	+3	Sanse magi, Stå fast
4	+2	+3	Tunnelvandrer, Høvisk
5	+2	+3	Smedekunst
6	+3	+4	Økse & Hammer-specialist, vælg Opildne eller Bælle
7	+3	+4	Vælg Vælte & Nedbryde eller Dirke låse & omgå fælder
8	+4	+4	Vælg social handling
9	+4	+5	Klippesanger
10	+5	+5	Vælg Mestersmed, Mindesanger eller Bjergkonge

Halvinger

Halvinger er små folk, der sjældent har nogen erfaring med at rejse, men derimod er ferme til at liste omkring, bruge afstandsvåben og blive overset af deres fjender.

- Livspoint på niveau 1: 6 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert nyt niveau: 6

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Evne
1	+0	+0	Halvingnatur, Overset
2	+1	+0	Rygtesamler
3	+1	+1	Årvågen, Skytte
4	+2	+1	Snigangreb, Misvisende
5	+2	+1	Lejrbygger
6	+3	+2	Forbedret resistens, vælg Veltalende eller Dyretække
7	+3	+2	Vælg Forbedret Skytte eller Heltemod
8	+4	+2	Vælg Social Handling
9	+4	+3	Rejsevant
10	+5	+3	Vælg Krønikør, Kroejer eller Storbonde

Halvork

Halvorker er vilde folk, der enten slægter deres orknatur på og bliver bersærkere med evner ud i at gå amok og smadre ting, eller også slægtes deres menneskenatur på, og de bliver farlige giftmorderer, som bruger nedrige tricks og gifte til at forgifte folk.

Bemærk, halvorker adskiller sig fra de andre klasser ved, at deres evner fordeler sig over to forskellige forløb, som vælges fra niveau 2. Enten slægter halvorken sine orkslægtninge på og bliver en vild kriger, eller halvorken slægter sine menneskeslægtninge på og bliver en listig snigmorder.

- Livspoint på niveau 1: 8 + værdien af udholdenhed.
- Livspoint for hvert niveau: 8

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner	Særlige Bersærkevner	Særlige Snigmorderevner
1	+1	+0	Natsyn, Amokløb, Forgifte	-	-
2	+2	+0		Bersærker	Snigmorder
3	+2	+1		Vælte & Nedbryde	Listig, Snigangreb.
4	+3	+1		(<i>vælg 2</i>) Krigsbrøl, Kløvende hug, orknatur	(<i>vælg 2</i>) Forklædning, Giftbruger, Orknatur
5	+3	+1		Holmgang	snigmord
6	+4	+2		Krigerisk, <i>vælg</i> Truende eller Opildne	Rygtesamler, <i>vælg</i> Misvisende <i>eller</i> Veltalende
7	+4	+2		Forbedret bersærk	Forbedret snigmord
8	+5	+2		<i>Vælg</i> social handling	<i>Vælg</i> social handling
9	+5	+3		Vildskab	Morderisk
10	+5	+3		Hærfører	Mestermorder

Beskrivelse af evner

Generelle evner (på tværs af klasser)

Nogle evner er forbeholdt specifikke klasser, mens andre er til rådighed på tværs af klasserne, men ofte ved forskellige niveauer. En evne kan ikke vælges to gange, selvom en evne bliver tilgængelig mere end en gang.

Sociale handlinger

Sociale handlinger virker både uden for kamp og i kamp. I kamp virker de sociale evner under Parlay-initiativhandlingen.

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

Truende - Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstandere trues. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

Veltalende - Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstanderen adresseres med charme og velvalgte ord. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

Opildne - Bonus på handlinger, hvor en opildnende tale gives, hvis talen er succesfuld. Den opildnende skal klare et karisma-tjek 8. Ved succes får allierede og en selv et fornyet resistenstjek mod frygt og panik, og alle ikke-skræmte allierede får +2 bonus til deres næste angrebs- eller færdighedsrul. Kan også anvendes uden for kamp til at opildne allierede til at handle bedre.

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.

Misvise – Evnen til på kort sigt at misinformere folk ("De gik den vej!") og distrahere dem kortvarigt. Med evnen kan man holde folk fokuseret på en eller få dem til at kigge den anden vej. +2 bonus til at misvise.

Dyretække - Evnen til at omgås dyr på en god og naturlig måde. +4 bonus på sociale handlinger med dyr; hvis handlingen inkluderer at give mad eller tilsvarende som gave, kan evnen også bruges med vilde dyr.

Høvisk – Giver +4 bonus på handlinger, hvor den talende opfører sig ædelt og taler til opponenter, der har ære. Bonussen gælder også for handlinger uden for kamp. Med et succesfuldt høvisktjek ved hoffer, kan den talende opnå en tjeneste af sin vært.

Heltemod – nogle udvikler et sandt heltemod, og med denne evne kan de se deres fjender frygtløst i øjnene. Sandt heltemod giver *fordel* på alle resistens-rul mod frygt, angst, skræmmende og uhyggelige ting. Heltemod giver også evnen til at **se fjenden i øjnene**, som er en handling, der finder sted under parlay-initiativhandlingen, hvor man udvælger sig en modstander og stirrer denne i øjnene i en psykisk magtkamp. Karakteren laver et visdomstjek+angrebsbonus mod modstanderens resistens, og hvis det er en succes, har karakteren *fordel* mod modstanderen, og denne har tilsvarende *ulempe* mod karakteren resten af kampen.

Forbedret resistens

Tykhudet – Giver +2 bonus mod gift, sygdom og andre helbredsmæssige angreb.

Viljestærk – Giver +2 bonus mod mentale og åndelige angreb.

Magiker – Giver +2 bonus mod magiske angreb og fortryllelser.

Skærpede reflekser - Giver +2 bonus til at undvige og på anden vis springe til side.

Fornuftig – Giver +2 bonus mod sociale angreb og karismatisk indflydelse.

Sanseevner

Årvågen – Evnen til at sanse baghold og overraskelsesangreb og til at sove let. +4 bonus på terningkast.

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.

Rejseevner

Rejsevant - Evnen til at rejse sikkert. +4 bonus til rejsetjeks. Ved succes på 4 eller mere, kan en rejsefælles fejlede tjeke vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

Stifinder - Denne evne giver mulighed for at komme sikkert frem, hvis rejseselskabet er kommet i problemer. Evnen giver +4 bonus til at løse en rejseudfordring, der er opstået undervejs, f.eks. finde vej tilbage, hvis rejseselskabet er faret vild. Stifinder-evnen giver desuden karakterer mulighed for at påvirke rejseudfald i mindre grad. Efter at der er rullet på rejsetabellen, kan man spilleren vælge at trække 2 point fra resultatet. F.eks. hvis der på rejsetabellen er rullet 7, kan spilleren reducere resultatet til en 5'er, hvilket ændrer en begivenhedsløs dag til en hændelse.

Forklædning - Du kan formumme, sløre eller udgive sig for en anden med evnen til at forklæde sig. Formummet giver +4 bonus til at skjule sig i mængder (hvis der angribes fra en uset position, gives *fordel* på angrebet). Forklædt kan man udgive sig for en anden person end sig selv (+4 på forsøget), men forklædt som specifik person gøres med -2 (vanskelig handling). Forklædning kræver udstyr til at forklæde sig eller formumme sig. Forklædninger holder ikke over længere tid eller ved større interaktion.

Hærdet – Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (f.eks. troldefolk begynder med 8 i stedet for 4). Hærdet for troldefolk skyldes de meget hårde oplæringstraditioner, der er blandt troldefolk.

Udforskningsevner

Vælte & nedbryde – Denne evne giver +4 bonus til at vælte søjler, løfte gitre, slå døre ind, skubbe ting omkuld etc. Hvis forsøget fejler med 4 eller mindre, opnås en delvis succes.

Dirke låse & omgå fælder – Evnen til at dirke låse op, finde fælder, fjerne fælder eller bevæge sig forbi en fælde uden at aktivere den.

Rygtesamler - Denne evne kan bruges til at samle rygter og til at lære fjender at kende. Hvis du tidligere har samlet rygter om dit modstander gennem 1t3 dage, kan evnen bruges i kamp til enten at foretage et snigangreb, snigmord eller en gang i kampen aktivere sit våbens evne ved et succesfuldt angreb.

Listig – Dækker over at snige og skjule sig. Dette gøres med +4 bonus. Hvis der angribes fra en uset position, opnås fordel på angrebet.

Kampevner

Kampevner aktiveres forskellige steder i kamprunden. Nogle er variationer på angreb, og de aktiveres under udfald-initiativhandlingen, mens andre er bevægelser, som aktiveres under stunt-initiativhandlingen. Atter andre indledes under Parlay-initiativhandlingen og afsluttes senere i runden under udfaldshandlingen.

Kløvende hug - Fældes en modstander, tildeles en tilstødende modstander 1 sår.

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.

***Eksempel:** En eventyrer angriber en ogre uset fra skyggerne. Han vælger rygstik, angriber succesfuldt og i stedet for at rulle skade er ogrens tærskel reduceret fra 15 til 11 øgende chancen for et dødbringende stik.*

Akrobatisk stunt – Ved Stunt-initiativhandlingen opnås +4 bonus til akrobatiske stunts i kamp. Dette kan være stunts til at passere modstandere ugeneret, til at slippe væk og des lige. Gøres der dramatisk brug af terrænet til et akrobatisk stunt (f.eks. svinge sig i lysekroner), kan der foretages et angreb senere i runden (læg +3 til initiativværdien og foretag angreb der). Bonussen til hop og spring gælder også uden for kamp.

Rytter - Har fordel ved angreb til hest, får +2 skade med lanse.

Holmgang - Udpeg en fjende ved Parlay-initiativhandlingen og som sin personlige modstander (karismatjek mod morale). Hvis udfordringen godtages, mødes de to og ved udfald-initiativhandlingen (læg 4 til initiativværdien), angriber de hinanden. Du har fordel på sit angreb og opnår effekten af sit våben på 18, 19 og 20 (i stedet for på kun 20).

Skytte – Der er *ikke* ulempe ved at skyde ind i kamp. Afstandsvåbnets effekt aktiveres på 19-20 i stedet for kun på 20.

Stå fast – Hvis den kæmpende ikke bevæger sig i løbet af kamprunden, får den kæmpende fordel på sit angreb.

Lykkeridderevner

Våbenferm – Lykkeriddere får +2 skadesbonus med alle våben.

Ekstra våbenferm – Lykkeridderes skadesbonus stiger fra +2 til +4.

Kampmester - chancen for at opnå ekstrem succes og våbens effekter øges med 1. Normalt opnås ekstrem succes kun på en ren 20'er, men med denne evne opnås den på 19 og 20. Hvis lykkeridderen har andre bonusser kan de kombineres.

Lurendrejer – lykkeridderen kan stifte et tyvelaug under sin ledelse i enhver by, som eventyreren slår sig ned i. Stiftelsen sker efter 1 måneds bosættelse, og den tiltrækker 10-20 tyve og slyngler. Hvert år tiltrækkes automatisk 2t10 nye medlemmer. Lurendrejeren kan indkalde andre mestertyve til laugsmøde 1 gang om måneden.

Krigsherre – lykkeridderen kan samle et kompagni soldater under sig. Kompagniet er samlet 1 måned efter, at krigsherren sætter sig for det (såfremt demografien tillader det), og efter hvert succesfuldt togt kan krigsherren tiltrække 1t10+10 nye krigere og lejesvende. Hvis krigsherren mister sine tropper, kan en ny skare samles efter 6 måneder.

Hædersmand – lykkeridderen slår sig ned i et bysamfund og opnår titel som ridder, hædersmand eller lignende titel, og har nu sin gang blandt byens fornemme folk. Mindst en gang om måneden foreligger der en invitation til et socialt arrangement, og hædersmanden får et broderskab på 1t4+2 våbenbrødre.

Eventyrerevner

Forbedret snigangreb – Eventyrere opnår evnen til et forbedret snigangreb. Har de fordel på et angreb, ruller de skaden tre gange, og kan give op til tre sår i kamp.

Effen – eventyreren opnår altid delvis succes på tjeks, der fejler med 4 eller mindre. Dette gælder ikke for angrebs- og resistenstjeks.

Lurendrejer – eventyreren kan stifte et tyvelaug under sin ledelse i enhver by, som eventyreren slår sig ned i. Stiftelsen sker efter 1 måneds bosættelse, og den tiltrækker 10-20 tyve og slyngler. Hvert år tiltrækkes automatisk 2t10 nye medlemmer. Lurendrejeren kan indkalde andre mestertyve til laugsmøde 1 gang om måneden.

Mesterkøbmand – eventyreren erhverver sig en købmandsgård i en større købstad eller kejsersby efter at være bosat i byen i 1 måned. Købmandsgården har 1t6+4 større handelsforbindelser til andre købstæder, og mesterkøbmanden har adgang til fornemme folks kredse og modtager mindst 1 gang om måneden invitationer til forretningsmøder, baller og lignende.

Opdagelsesrejsende – eventyreren kan finansiere eller finde mæcener til en større ekspedition hvert år, og den opdagelsesrejsende kan finde husly i alle bysamfund, der ikke er åbenlyst fjendtlige. Der er +4 bonus på diplomatiske relationer, hvis den opdagelsesrejsende fortæller om sine rejser. Den opdagelsesrejsende har fordel på alle resistenstjek mod vejr- og klimafænomener.

Helligfolkevner

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

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

Bringe balance - Helligfolk kan reetablere balance i skabelsen ved at trække på deres magiske forbindelse til verden. For hver to niveauer kan Helligfolk Bringe balance en gang om dagen ved håndspålæggelse. Bringe balance har ved hver anvendelse en af følgende effekter:

- **Sårpleje:** Karakteren får automatisk effekten af dobbelt førstehjælp (f.eks. heles 2t10 livspoint for en Lykkeridder). Der kan heles når som helst (altså ikke kun umiddelbart efter at skaden er sket), og der kan heles mere end der blev modtaget i den enkelte situation (op til maksimal livspoint).
- **Sygdomsbehandling:** Helligfolk laver et visdomstjek+4 mod sygdommen for at helbrede den. Ved succes ophører sygdommen, og evt. skader begynder at heles.
- **Neutralisere gift:** Helligfolk laver et visdomstjek+4 mod giften for at standse dens effekt.
- **Stabilisere:** Døende karakterer stabiliseres automatisk, ryger op på 0 livspoint, og de får herefter effekten af førstehjælp.
- **Reparere skader:** Hvis en karakter har mistet evnepoint på grund en eller anden skade, kan Helligfolk reparere noget af denne skade ved et succesfuldt visdomstjek mod sværhedsgrad 14 + det tabte antal evnepoint. Ved succes repareres 1t4 point. *F.eks. en lykkeridder har mistet 4 behændighedspoint, og det kræver derfor en 18'er at hele noget af skaden.* Har karakteren mistet point fra flere evnetal, repareres kun skaden fra en af disse.

Kultanfører – helligfolk gøres til anfører i det lokale kultfællesskab, hvor helligpersonen har sit hjem (har været bosat i mindst 1 måned). Fællesskabet består af 1t8+4 familier, og hver år slutter automatisk 1t4 familier sig mere til (dog ikke mere end, der er beboere i bysamfundet, og højst en tredjedel af bysamfundets familier, hvor kulten i området er en minoritetskult). Kultanføreren har +4 bonus på alle sociale relationer med sit fællesskab, og kultfællesskabet vil sørge for anførerens underhold. Status er betinget af byens størrelse og kultens position.

Profet – helligfolket kan kanalisere De udødeliges ønsker til fællesskabet gennem drømme, visioner eller tungetale. Mindst månedligt modtages varsler, og efterkommes De udødeliges ønsker, er kultfællesskabet velsignet. Hvert medlem af kultfællesskabet kan ugentligt lægge +4 bonus til et fejlet tjek i forbindelse med en hverdagshandling (f.eks. undgå at falde fra et tag under reparationen, undgå sygdom eller at høsten slår fejl). Helligfolket kan hver måned stille De udødelige et spørgsmål på egne eller andres vegne og modtage et svar.

Troldfolks evner

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

Formularbruger – Evnen til at memorisere formularer. Antallet og graden af formularer er betinget af formularbrugerens niveau.

Trolddomsskolens aspekt:

Troldfolk mestrer en ny gren af deres trolddom, og de kan manifestere den gennem en magisk ting.

- **Brygge sjæle-destillat** [nekromantiker] - Evnen til at udvinde sjæle fra levende væsner og hælde dem på flaske for at bruge dem til at aktivere nekromantiske evner og formularer. Nekromantikere kan dagligt destillere en sjæl fra et levende, humanoidt væsen. Det kræver et laboratorium, hvor nekromantikeren kan arbejde uforstyrret. Processen varer 6 timer, og nekromantikeren skal bruge 1 time på at sætte destilleringen i gang.
- **Smede grådighedsmønter** [drage] – Evnen til at smede fortryllelser ind i guldmønter. Drage-troldkarlen kan smede en *Lusket mønt*, *Lokkemønt* eller *Begærets mønt* om dagen. Guldmønten skal være stjålet for at den kan fortrylles. Processen tager 6 timer, og dragetroldkarlen skal smede i 1 time på mønten. Det kræver en smedje, hvor dragetroldkarlen kan arbejde uforstyrret.
- **Sammensætte årstidernes pulver** [alkymi] – Evnen til at skabe det magiske pulver, *årstidernes pulver*. Processen tager 6 timer, og alkymisten skal bruge 1 time på at sætte den alkymistiske proces i gang. Det kræver et værksted, hvor alkymisten kan arbejde uforstyrret. Alkymister kan manipulere pulvere de har skabt langt lettere end normalt (+4 bonus til at forme pulverets årstid).

Skolemester – Troldfolk kan stifte en skole, hvor de får lærlinge ind og oplærer dem i trolddom. Det tager 1 måned at etablere skolen, og når den er færdig tiltrækker den 1t6 elever og yderligere 1t6 hvert år, og det er op til troldfolket, om de vil have den enkelte lærling ved skolen. Skolemestren modtager betaling fra sine lærlinge til at opretholde sine basale behov og sin grundlæggende forskning og undervisning. Alt derudover skal finansieres på anden vis. Mindst en gang om måneden kommer 1 betydelig gæst til skolen.

Dværges evner

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.

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

Mineekspert & arkitekt – Evnen til at identificere svage punkter, naturlige farer, ombygninger, samt hvor der løber vener med metaller og ædelstene i klippen. Der er en +4 bonus til tjeks for identificere disse ting, og dværge er 25% mere produktive i miner end andre.

Tunnelvandrere – Dværge farer ikke let vild i miner. De har +4 bonus på tjeks til at finde kompasretningen uden et kompas. I en mine kan en dværg finde giftmodvirkende svampe og mosser efter 1t2 timers søgen. Svampene og mosserne holder deres effekt i op til fire timer, og de giver forgiftede ofre et nyt resistenstjek med +4 bonus.

Smedekunst – Dværge har +4 på deres smedetjeks. Ude i marken kan dværge reparere rustninger og våben og improvisere grej, hvor det er dem muligt at opbygge en improviseret esse. Med en esse eller improviseret esse kan en dværg kortvarigt skærpe våben. For hvert kvarter arbejdet kan dværgen skærpe et våben. Denne effekt holder til den første kamp eller til der er gået et døgn. Skærpede våben har +1 angrebsbonus.

Økse & Hammer-specialist – I hænderne på en dværg opnås effekten af våbnet på 19-20 i stedet for på 20. Dværge får desuden en ekstra effekt med hamre og økser: **Arvefjende** – imod arvefjender gør +4 skade. En arvefjende er en art, som dværgen har haft som modstander gennem de sidste fem niveauer eller som dværgens kultur har som traditionel fjende.

Klippesanger – dværge kan mærke svingninger i klipper og sten, og med deres dybe stemmer kan de synge brummende med. I god kontakt med jord eller klipper kan dværge skabe forunderlige effekter med deres sang:

- **Helbredende brummen** – klippesangeren heler 3t8 livspoint efter et kvarters sang, og alle allierede, der lytter til sangen, heler 1t4 livspoint, og falder de i søvn til sangen, har de en smuk drøm om dværgenes forhistorie, og de lærer en af dværgenes hemmeligheder at kende. Sangen kan foretages 1 gang om dagen.
- **Grottesang** – klippesangerens stemmer gjalder rungende gennem grotten, og stenene begynder at lytte. Efter tre runder med sang begynder klippeblokke og sten at komme rumlende for at undsætte dværgen og dennes allierede ved at knuse og smadre fjenderne. Sangen kan foretages 1 gang om ugen, og alle fjender angribes af sten (angreb+15; skade 2t4+5).
- **Venskabssang** – klippesangeren synger en lystig melodi, mens der rejses under jorden eller gennem bjerge og klipperigt terræn. Alle i rejseselskabet har *fordel* på tjeks i forbindelse med at rejse gennem det klipperige terræn.

Mestersmed – som mestersmed kan dværgen oprette et smedeværksted, hvorend dværgen finder et hjem. Værkstedet er på plads med 1t8 lærlinge efter 1 måned, og hvert år vil 1t2 nye lærlinge melde deres ankomst (mens ældre lærlinge med tiden bliver svende og evt. rejser ud for at arbejde i andre smedjer). Mestersmeden kan hvert år smede 1t6 mindre magiske ting (magiske mønter f.eks.) eller en større magisk ting, som får en magisk evne (våben, rustning etc.), og hvert år der arbejdes på en magisk ting, kan den gives en ekstra magisk evne. Mestersmede modtager mindst 1 prestigefyldt henvendelse om måneden.

Bjergkonge – dværgen stifter sin egen klan sted, hvor der ikke allerede er mindst tre andre dværgeklanner. Klanen består af 1t6+4 familier, og hvert år vokser den med 1t4-2 familier (min. 0). Klanen begynder at udgrave undergrunden og arbejde i minerne og bygge et nyt underjordisk samfund.

Mindesanger – dværgen mestrer klanernes mindefyldte sange og kender derfor et utal af dværgeligheder og myter, selvom deres hemmeligheder ofte er skjult i sangene, som selv for mindesangeren kan være

svære at afkode. Hver måned modtager mindesangeren mindst 1 prestigefyldt henvendelse om enten at skabe en ny mindesang for en falden dværgehelt, for at recitere en sjælden sang for en adelsdværg eller for at hjælpe med at afkode en mindesangs hemmelighed, og hvert år dukker 1t6 lærlinge op for at lære dværgens sange at mestre. Mindesangere har +4 på diplomatiske relationer med alle dværge, og tilbyder deres sange, kan de altid finde husly hos dværge.

Halvingers evner

Halvingnatur – Halvinger er uvant med eventyr og rejser, og de bringer derfor ofte helt andre færdigheder med på deres rejser end andre gør. Halvinger har -4 på deres rejsetjeks, men de kan til gengæld højne moralen for deres rejseselskab. Halvingers rejseselskab får +4 ekstra livspoint tilbage efter hver overnatning, når de har selskab af halvingen. Halvinger er desuden modstandsdygtige over for nekromantisk magi: *fordel* på alle resistensslag; modstanderen har *ulempe* på sine nekromantiske angreb. Halvinger er svære at ramme grundet deres beskedne størrelse: halvinger har +1 forsvarsbonus.

Overset - med en Stunt-initiativhandling kan halvingen bevæge sig rundt på slagmarken for at undgå de kæmpende og for at blive overset af fjender. 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. F.eks. i en kamp mod orker, gobliner og en drage, kan det sagtens ske, at orker og gobliner overser halvingen, men at dragen ikke gør det.
- Obs. denne evne virker kun, hvis der andre som tager væsnernes opmærksomhed. Hvis halvingen er alene eller sammen kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

Lejrbygger – Evnen til at bygge en god lejr i vildmarken, indrette sig godt på hulegulvet eller gøre et skjul eller et usselt kroværelse behageligt. Hvis gruppens lejr er dårligt anlagt (f.eks. som konsekvens af rejser reglerne), kan halvingen foretage et (nyt) rejsetjek med +4 bonus. For tjeks mod gener, der forhindrer overnatning, madlavning etc., gives en +4 bonus til at modvirke dem for de, der bor i halvingens lejr. Halvingen kan bygge lejr for op til 8 personer.

Forbedret skytte – halvinger kan blive dødsensfarlige skytter. De kan aktiveres deres afstandsvåbens effekt på 17-20 i stedet for 19-20. Hvis modstanderen ikke er klar over, at angrebet kommer, giver våbnet dobbelt skade.

Rejsevante – Halvingens ulempe mod at rejse (fra evnen *halvingnatur*) forsvinder. Halvinger giver deres rejseselskab +4 bonus på rejsetjeks. Halvinger kan desuden finde sikre steder at slå lejr, og fjender vil have *ulempe* på deres forsøg på at finde lejren. Rejsevante halvinger kan føre deres rejseselskab uden om et møde med omstrejfende væsener hver dag, hvis det ønskes. Spilleren skal erklære, om mødet finder sted, inden spilleder afgør hvem, der dukker op, men efter at spilleder har fastslået, at der dukker omstrejfende væsener op.

Krøniskør – Halvingen kan stifte hjem og funktion som krøniskør i et hvert samfund, som er halvinger venligtsindede, efter at have været bosat der en måned. Lokalsamfundet sikrer halvingens underhold, og hver krøniskøren kan leve af at skrive sin egen og andres historier. Hver måned modtager krøniskøren mindst

en henvendelse enten om informationer eller tilbud om værdifulde historiebøger. Krønikøren kan automatisk stifte familie eller få en arving.

Kroejer – Halvingen kan grundlægge en kro i en by eller på landevejen, som står klar efter 1 måneds tid. Ved stiftelsen dukker 1t8+2 personale op, og kroejeren kan stifte familie, når det ønskes. Hver dag flokkes mindst 1t20+5 gæster til kroen, og kroejer kender alle lokale rygter, og med et karismatjek mod 8 kan fjernere rygter også 'genkaldes' eller opsamles. Mindst en gang måneden dukker en spændende gæst op.

Storbonde – halvingen kan grundlægge en stor og velhavende gård, som står klar efter 1 måneds tid. Der er 1t8+2 tjenestefolk på gården, og storbonden kan stifte familie når som helst. Storbonden har *fordel* på alle landbrugstjeks, og der er 20% flere afgrøder hvert år end normalt. Mindst 1 gang om måneden kommer enten en spændende gæst eller en invitation til et selskabeligt arrangement.

Halvorkevner

Obs. Halvorker skal fra niveau to vælge mellem to forskellige karriereforløb.

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.

Orknatur - Halvorken slægter sine orkfæller på. Halvorker gør en terningstørrelse mere i skade med økser (dvs. skaden fra en økse går fra 1t6 til 1t8, med en slagøkse fra 1t18 til 1t10). Halvorken får +2 resistens mod drage magi. Halvorken har +4 på forhandlinger ved Parlay-initiativhandlingen med orker og andre humanoider.

Bersærkerhalvorkers evner

Bersærker – Halvorken vælger en karriere som bersærker, og kan kun vælge Bersærker-evnerne på de kommende niveauer. Evnen bersærker tillader halvorken at gå bersærk tre gange om dagen. Bersærktilstanden varer 4 runder og giver halvorken +2 skade, +2 angreb og -4 forsvar. Efter de 4 runder er halvorken voldsomt udmattet, og han har *ulempe* på alle sine handlinger, indtil han har hvilet i 15 minutter.

Krigsbrøl - Ved parlay-initiativhandlingen udgyder halvork-bersærkeren et frygtindgydende krigsbrøl, som giver +4 på handlinger, der skal få fjender til at flygte eller overgive sig. Alternativt kan krigsbrølet bruge til at lamslå en modstander, hvis halvorken kan overgå modstanderens Resistens med sin karisma: Modstanderen har *ulempe* indtil slutningen af næste runde, og halvorken har *fordel* på sit næste angreb mod modstanderen.

Krigerisk - Halvorken har en +1 bonus på alle sine angrebsrul.

Forbedret bersærk - Halvorkens bersærktilstand bliver vildere. Halvorkens skadesbonus øges fra +2 til +4, og tilstandens varighed stiger fra 4 til 6 runder.

Vildskab – halvorken kan smitte allierede og andre med sin vildskab, og de kan gå bersærk (samme effekt som evnen *'bersærker'*). Halvorken kan opgejle allierede med et karismatjek+4 mod deres resistens (viljestyrke) (og de kan vælge at fejle med vilje). Halvorken kan også gejle enten mennesker eller orker, som ikke er dens allierede, op med sin vildskab: Hvis halvorken har evnen *'orknatur'*, kan halvorken smitte orker med sin vildskab, og hvis halvorken ikke har denne evne, kan mennesker smittes med vildskaben – via førnævnte. Halvorken kan kun smitte andre væsener med sin vildskab en gang om dagen.

Hærfører – halvorken kan føre tropper til sejr. Halvorker har *fordel* på sine taktik-tjeks, og halvorken kan holde inspirere taler for sine tropper. Tropperne har derefter *fordel* på deres stormangreb og på morale-tjeks mod frygtindgydende modstandere.

Snigmorderhalvorkers evner

Snigmorder - Halvorken vælger en karriere som snigmorder, og kan kun vælge snigmorder-evnerne på de kommende niveauer. Evnen snigmorder tillader halvorken at begå snigmord. Med et snigmord kan halvorken angribe en uforvarende eller forsvarsløs modstander og får +4 til skadesrullet.

Giftbruger - Halvorker kan anvende gift uden at komme til at forgive sig selv. Halvorken får gift resistens +4, og påføre gift på sin klinge samtidig med, at der angribes, hvis den anden hånd er ledig til at påføre giften.

Forbedret snigmord – Halvorkens snigmordbonus stiger fra +4 til +8.

Morderisk – Halvorken kan hviske onde ideer i hovedet på andre og opildne folk til morderiske handlinger. Halvorken kan sabotere forhandlinger med sine ord – forhandlinger får *ulempe*, og hvis et tjek fejles med mere end 4, bryder kamp ud. Halvorken kan også forsøge at opildne folk til mord ved at snakke med dem eller hviske ord ind i deres samtaler hen over en periode på 1 time. Halvorken skal klare et karismatjek+4 mod deres Resistens (viljestyrke, fornuft), ellers vil de gå ud for at forsøge at gennemføre planerne (der er ikke tale om en magisk effekt, og folk kan tales fra deres planer igen; der er heller ingen garanti for at planerne lykkes).

Mestermorder – halvorken får et omdømme som mestersnigmorder, og halvorken kan intimidere sine fjender med sit omdømme (+4 bonus). Hver måned modtager halvorken mindst 1 tilbud om en kontrakt på en modstander, der er halvorken værdig. Mestermorderen kan desuden blande en giftdrink hver måned, som skræddersyet til offer, giver ofret *ulempe* på sit resistenstjek (eller halvorken *fordel* på at giftmyrde ofret).

Troldfolks kyndighed i trolddom

Hver troldmand og troldkvinde skal tilvælge en af de tre traditioner – alkymi, nekromanti, dragen – og den former hvilke formularer og magiske færdigheder, de kommer til at bruge.

Magisk angreb

- Dragen – Drageild
- Alkymi – Vinterens rasen
- Nekromanti – Livsdræn

Magisk forsvar

- Dragen – Den skællede hud
- Alkymi – Livskraftige sommer
- Nekromanti – Den døde krop

Magisk svækkelse

- Dragen – Dragens blik
- Alkymi – Blændende forårssol
- Nekromanti – Viljesvag

Magisk indsigt

- Dragen – Den kløftede tunge
- Alkymi – Naturens spor
- Nekromanti – Åndernes tale

Hver tradition indeholder fire magiske evner, som alle troldfolk inden for deres tradition mestrer. Troldfolk kan ikke mestre de magiske evner uden for deres egen tradition. Hver af de fire magiske evner kan anvendes tre gange om dagen uden fare for troldfolk, men derefter er der en fare for de slider på troldfolk, der risikerer at miste livspoint.

- *At anvende de magiske evner i kamp er en handling med trolddomsinitiativværdien.*

Magisk angreb

Drageild

Troldpersonen skaber en røgsky, eksploderer med et smæld i en sværm af små flammeter, som smyger sig om alt, der er i røgskyens område og efterlader det sortsvedent og forbrændt. Drageild forbrænder levende væsner og antænder letantændelige, brændbare ting.

Effekt: Drageild skaber en røgsky 1½m i diameter, som opstår i forlængelse af troldfolket. Troldfolket skal lave et magisk angreb (1t20+intelligens bonus+angrebsbonus) mod modstandernes resistens, hvis de er i røgskyen. Hvis det er succesfuldt, fanges modstanderen af flammerne, og hvis ikke undviger modstanderen dem. Flammerne gør 1t6+intelligens bonus i skade.

Vinterens rasen

Troldpersonen kalder på vinteren, og området rammes af en isnende blæst, som fejer iskrystaller gennem området og rammer fjender med forfrysninger og stikkende iskrystaller. Vinterens rasen fryser og river levende væsner, og river yderst skrøbelige ting i ting.

Effekt: Vinterens rasen rammer alt omkring troldpersonen med en isnende blæst. Blæsten rammer et område på 1½m radius med troldpersonen i centrum, men denne påvirkes ikke selv af magien.

Troldfolket skal lave et magisk angreb (1t20+intelligens bonus+angrebsbonus) mod vedkommendes resistens, hvis de er i blæsten. Hvis det er succesfuldt, fanges vedkommende af kulden, og hvis ikke undviger vedkommende dem. Frosten gør 1t6+intelligens bonus i skade.

Livsdræn

Troldpersonen knytter sig hånd truende mod modstanderen og trækker dennes livskraft ud af kroppen, som en hvid dis, der går i opløsning, mens ofret svækkes. Livsdræn trækker livskraft ud af et offer.

Effekt: Livsdræn sænker ofrets Tærskel med 2 point, så længe troldfolket koncentrerer sig om at trække livskraft ud. Når troldfolket holder op med at koncentrere sig, får ofret 1t8 i skade.

Rækkevidden er 10m, og troldfolket skal kunne se sit offer. Troldfolket skal lave et magisk angreb (1t20+intelligens bonus+angrebsbonus) mod modstandernes resistens. Hvis det er succesfuldt, fanges modstanderen af livsdrænet. Ofrets tærskel falder med 2 point, og i slutningen af runden, skal troldfolket bestemme sig for, om magien fastholdes og tærsklen forbliver 2 lavere, eller om effekten skal ophøre, og ofret tager 1t8 i skade. Opretholder troldfolket effekten, kan denne ikke foretage sig andet end at bevæge i sig den efterfølgende runde (og det er en handling med manøvre initiativværdi).

Gældende for alle magiske angreb

Anvendes det magiske angreb mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et konstitutionstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint.

Magisk forsvar

Den skællede hud

Troldfolk får deres hud til at bølge og bevæge sig, som om noget kryber rundt under huden, når de aktiverer den magiske evne. Sår og skrammer får troldpersonens hud til at hænge i laser, som afslører glinsende, grønne skæl under huden.

Troldpersonen er nu beskyttet af evnen, der har hærdet ham eller hende.

Effekt: Den skællede hud hærdet troldfolkets krop og gør det sværere for våben at trænge igennem og skade troldpersonen: +4 forsvar i 1 time.

Den livskraftige sommer

Et gyldent, lunt varmeskær begynder at stråle fra troldpersonen, da den magiske evne aktiveres. Lyset dæmpes snart, men den magiske evnes effekt holder ved. Ud af sår og skrammer spirer løv og grene, som hurtigt lukker sig om såret og reparerer skaden.

Effekt: Den livskraftige sommer fylder troldfolkets krop med livskraft, og sår og skader heles hurtigt igen: i slutningen af hver runde heler troldpersonen 4 livspoint. Helbredelsen gælder kun for de livspoint, som troldpersonen mister efter, at formularen er trådt i kraft. Den magiske evne holder i 15 minutter.

Den døde krop

Med nekromantisk kunden gøres den levende krop til en kold, følelsesløs død krop, der kun vanskeligt føler smerte og som ikke bløder. Kroppens tilstand forekommer død, og det er vanskeligt at såre troldpersonen.

Effekt: Den døde krop er bløder ikke og er ufølsom over for smerte: alle angreb gør 3 point mindre i skade (min. 0). Evnen varer i 2 timer.

Gældende for alt magisk forsvar

Anvendes det magiske forsvar mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et konstitutionstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint (Den livskraftige sommer kan ikke hele dette; Den døde krop kan ikke reducere dette).

Magisk svækkelse

Dragens blik

Troldfolk svækker deres modstanderes fornuft med deres fortryllede blik. Troldpersonen messer på et gammelt og farligt sprog, indtil dennes øjne forvandler sig til store, ravfarvede øjne med et frygtindgydende blik. Alt der er af metal, ligner for troldpersonen guld, når effekten varer, og denne synsoplevelse kan troldfolk dele med andre, der distraheres af de illusoriske guldskatte.

Effekten varer 5 minutter.

Effekt: Dragens blik påvirker en gruppe væsner, op til ti styk, som troldpersonen kan se. Troldpersonen laver et magisk angreb mod væsnerens resistens (1t20+visdomsbonus+angrebsbonus), og de påvirkede væsner ser al ting af metal som guld, og de er distraherede af deres egen grådighed efter gullet. Ofrene må enten hengive sig til begære "gullet", eller de har *ulempe* til deres handlinger, så længe der er "guld" synligt for dem.

Blændende forårssol

Forårssolens kraftige lys vælder frem omkring troldpersonen. Lyset er kraftigt, og det stråler i et stykke tid fra troldpersonen, og indtil da må se bort eller risikere at blive blændet.

Troldfolk bruger denne evne til at blænde alle omkring sig og vanskeliggøre kamp. Blændende forårssol brænder i 5 runder, og påvirker alle (på nær troldpersonen) inden for 10m.

Effekt: Blændende forårssol blænder alle, der kigger på troldpersonen. Troldpersonen laver et magisk angreb mod alle, der udsættes for Blændende forårssol (1t20+visdomsbonus+angrebsbonus), og hvis det er en succes, er de blændede i 5 runder. Modstår ofret, kan det ikke blive blændet af lyset. Alle i området kan vælge at se bort og undgå at blive blændede. De har *ulempe* på deres handlinger.

Viljesvag

Troldfolk hvisker dystre ord, der henter en skygge fra dødsriget frem, som hægter sig på ofrets skygge og tage livsviljen fra denne.

Troldfolk anvender denne evne til at røve deres modstandere for livsvilje og ramme dem med tungsind, så de har vanskeligt ved at handle. Evnen har en rækkevidde på 10m, og troldfolk skal kunne se deres fjender.

Effekt: Troldpersonen laver et magisk angreb (1t20+visdomsbonus+angrebsbonus) mod ofrets resistens, og hvis det er succesfuldt, kan ofret ikke foretage sig noget uden først at lave et visdomstjek mod 12. Hver handling kræver et succesfuldt visdomstjek, ellers foretager ofret sig ikke noget. Effekten varer tre runder

Gældende for al magisk svækkelse

Anvendes magisk svækkelse mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et visdomstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint.

Magisk indsigt

Den kløftede tunge

Troldpersonens tunge spaltes som en drages, og der er en underliggende hvislen til alt det, som troldpersonen siger. Den kløftede tunge lokker svar og fortællelser ud af sit offer. Effekten varer 5 minutter, og den kan påvirke en person af gangen, der er inden for 3m af troldpersonen.

Effekt: Ved at tale til en person, kan troldpersonen forsøge at underlægge personens vilje (1t20+karismabonus+angrebsbonus vs resistens), og er det en succes, vil vedkommende for 1-6 guld pr. svar eller udtalelse give svar eller komme med fortællelser på emner, hvor vedkommende ellers ikke har noget ønske om at udtale sig. Hvis der er distraherende omstændigheder (f.eks. kamp), kan ofret automatisk løsrive sig fra Den kløftede tunges effekt.

Naturens spor

Et fortryllet skær springer fra troldpersonens øjne, og med sit fortryllede blik kan troldpersonen læse naturen omkring sig. Troldfolk bruger denne evne i vildnisset og i naturen til at klare sig effektivt. Formularen giver automatisk en masse praktiske oplysninger, som gør tingene lettere for troldpersonen, der kan læse vejr, planter og dyr og identificere farer. Effekten varer i en time, og den har en rækkevidde på 100m forudsat troldpersonen kan se det.

Effekt: Troldpersonen kan med forudsige det lokale vejr for de næste tolv timer, han kan afkode dyrespor og følge spor, der er op til et døgn gamle. Med sit fortryllede blik kan giftige, sunde og helbredende bær og planter identificeres, rent vand kan identificeres og så videre. Formularen lader automatisk troldfolk hente oplysninger om naturen, som gør det lettere at rejse, slå lejr, overleve og så videre, men også at løse umiddelbare situationer. Hvis noget forsøger at skjule sporene, kan de indhentes med et succesfuldt magisk angreb (1t20+karismabonus+angrebsbonus mod resistens), men kun et forsøg kan gøres.

Åndernes tale

Åndernes tale bringer de døde til at afsløre deres viden. Troldfolk henter ligs ånder frem fra dødsriget og belønner og straffer dem for at få dem til at tale. Troldfolk tegner en cirkel på jorden nær de lig, de ønsker at hente oplysninger fra ved at pine ånderne eller skænke dem blodofre. Evnen tager et minut at aktivere, og varer i 3 minutter, hvor hvert lig i området pludselig vokser en langstrakt skygge hentet fra dødsriget.

Effekt: Skyggerne kommer op fra dødsriget, og troldpersonen kan enten pine ånderne til at tale (1t20+styrkebonus+angrebsbonus vs resistens; der skal pines (dvs et nyt tjek) for hvert spørgsmål) eller skænke dem blod for at lokke dem til at tale (1t20+karismabonus+angrebsbonus vs resistens; der skal skænkes blod for 5 livspoint for hvert spørgsmål, der stilles). Skyggerne husker stadig dårligere, des ældre deres lig er, og skyggerne er ikke ufejlbarlige i deres viden, da de er begrænset til, hvad de vidste som levende, og de svare ofte kryptisk.

Gældende for al magisk indsigt

Anvendes magisk svækkelse mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et karismatjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint.

Helligfolks kulte

De magtfulde Udødeliges kræfter gennemsyrrer verden og påvirker dens gang. Deres mål er mystiske og deres planer hemmelige, men deres udvalgte, Helligfolkene, kan anråbe De udødelige og skænke dem ofre mod at opnå De udødeliges gunst. De udødelige beskytter samfund og lader deres gunst komme udvalgte folk til gavn. Forbindelsen mellem De udødelige og de dødelige sker gennem kulte, som Helligfolk altid er en del af. Uden en kult kan Helligfolk ikke med succes anråbe De udødelige.

Følgende kulte kan vælges

- **Kejserkulten** - rigets største og mest populære kult, som hædrer kejserne og har Vanya som skytsudødelig.
- **Solkulten** - den næststørste kult, som hædres særligt af bønder og krigsveteraner. Centralt for kulten er den udødelige Ixion.
- **Diulanakulten** - Diulana er en mindre udbredt kult, som blandt andet er meget populær i kejserrigets Hinterlandske provinser, hvor både hinterlændere og thyatere ærer Diulana.
- **Korotikus kult** - Korotiku hædres af øboerne på Perleøerne, og kun Perleøboere kan være helligfolk i kulten, der hædrer den udødelige lykkemager og spilopmager, skytsudødelig for edderkopper, Korotiku, og kulten findes på Perleøerne, som er en del af kejserriget, og uden for Perleøerne kun i de største af kejserrigets byer, hvor der er en vis mængde perleøboere.

Kejserkulten

Den mest magtfulde og centrale kult er Kejserkulten, som hædrer kejseren, som De udødeliges udvalgte, og hædrer de afdøde kejsere, som udvalgte skytsånder, der taler kejserrigets sag for De udødelige.

Kejserkulten findes overalt i Det thyatiske imperium. Alle større byer har prægtige templer dedikeret til kulten, og alle mindre landsbyer har en lille helligdom, hvor kulten dyrkes.

Centralt i kejserkulten er Den udødelige Vanya. Hun er dedikeret til kamp og heltemod, og hun er imperiets skytsudødelige, og hun siges at holde en beskyttende hånd over kejseren og kejserriget, så længe heltemod og krigsduelighed er at finde. Vanya er ikke den eneste Udødelige, som kulten hædrer. Yderligere 5-15 Udødelige hædres alt efter, hvor i Kejserriget man er. Kejserkulten praktiserer optog gennem byernes gader eller rundt mellem de små landsbyer i provinsen, som sponsoreres af kejserfamilien og af fornemme adelsfolk med patriotisk sindelag, hvor der festes i tre dage og skænkes dyrebare ofre.

Helligfolks særlige evne

Kejserriget sejrrigt - Helligfolk kan skænke Kejserrigets hærenheder i krige lykke. Kejserslige tropper kan foretage et mirakuløst stormløb, hvor de dækker den dobbelt afstand og har fordel på deres angreb. Dette kræver at helligpersonen er i forreste række og anråber Vanya om krigslykke (karismatjæk mod sværhedsgrad 10) som en Parlay-handling.

Vanyas heltemod - Vanya lader sin velsignelse falde på den helligperson, der påkalder sig hendes heltemod. Det er en spontan handling, og den fjerner enhver 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 *Vanyas 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, opluges 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.

Solkulten

En udbredt og populær kult blandt krigsveteraner og bønder er Solkulten, som i form af solen hædrer Den udødelige Ixion, der er en magtfuld og temperamentsfuld Udødelig, som behages gennem ofringer af afgrøder og husdyr. Ofringerne sker som led i vældige festmåltider, som foretages i grotter - oftest kunstfærdigt opbyggede - hvor huleloftet er dekoreret som en nattehimmel med de lokale stjernetegn og en afbildning af Ixion, som en bronzeskinnende kriger, der bryder med en natsort himmeltyr.

Solkulten er den næst mest populære kult i Kejserriget. Den har sine grottetempler i alle større byer, hvor de ofte ligger under magtfulde adelsfamiliers palæer, og hvor kulten sponsoreres af adelsfamilien. Ude på landet er grottetemplerne ofte mere primitive, og de er gravet ind i bakker og høje i udkanten af landsbyerne, hvor kultens fællesskab er med til at vedligeholde grotten.

Bønder bruge Solkulten til at bede om Ixions nåde, så de kan få en god høst, og soldater dyrker Solkulten for at få del i Ixions krigskunst og krigslykke.

Helligfolks særlige evne

Denne kults særlige evner har to navne, hvoraf det første navn er det, som almindelige folk bruger, og det andet er det, som helligfolk bruger.

Solens livgivende stråler/Ixions nåde - Under åben himmel tænder helligpersonen et bål og des dyrere skatte, der afbrændes (røgelse, sjældent træ etc.), des bedre rejser røgen sig, så Ixion kan høre anråbelsen. Helligpersonen skal lave 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 Ixion lade solen skinne og modne korn og frugter. Anråbelsen kan kun forsøges dagligt, da Ixion ignorerer alle ekstra forsøg.

Sejrrige sol/Ixions krigslykke - Helligpersonen anråber Ixion højlydt og uden bæven i stemmen - dette er i kamp en handling med Parlay-initiativværdi, og hvis et karismatjek mod 10 klares, lader Ixion 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 stjernehimme (enten udendørs eller under en malet) førstkommende 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 Ixions ære.

Diulanas kult

Diulana er en af De udødelige, og hendes kult findes i Kejserriget, men er langt fra den største. Diulana kulten har særligt sine tilhængere i de thyatiske egne af Hinterlandet, hvor kulten har tilhængere både blandt de thyatiske kolonister og de lokale hinterlændinge, da de lokale hinterlændinge og thyaterne kan enes om at dyrke egenrådlig viljestyrke og heltedige forkæmpere, som de aspekter, som Diulana står for.

Kulten dyrker Diulana i hellige lunde uden for byer, hvor de mødes til private, hellige riter, hvor de ærer Diulana og fortæller hendes hemmelige historier om heltedige til inspiration. Diulana kulten er en hemmelighedsfuld kult, der ikke lader uindviede deltage i sine kultiske handlinger.

Helligfolks særlige evne

Diulanas hemmelighed - Ved at hviske Diulanas hemmelige historier kan helligpersonen få Diulanas nærvær til at sænke sig over området. I kamp er det en handling med manøvre-initiativværdi. Diulanas 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 af sides i en lund, og er evnen brugt mere end tre gange på en dag, skal Diulana skænkes et offer - en ko eller lignende skal slagtes i lunden. Efterkommes dette ikke - så snart det er muligt - forlader Diulana helligpersonen, og enhver, der lader helligpersonen betrede en af Diulanas lunde, vil nedkalde ulykker over hele kultfællesskabet, som mødes ved lunden. Dette kan kun undgås ved at helligpersonen giver en del af sig selv som offer til Diulana.

Korotikus kult

Korotiku er en af De udødelige, og han kaldes ofte "Spilopmager Edderkop" af perleboerne, der hædrer ham ved små helligdomme, små varder, bygget langs vejene uden for landsbyer og udvalgte klipper langs kysterne. Her forærer kultens medlemmer små gaver til Korotiku, som pryder varderne. Det betragtes som årsag til uheld og ulykke at tage gaverne fra varderne.

Korotiku skænker held til sin kults medlemmer og lader dem have heldet med sig i dristige foretagender. Korotiku fejres månedligt med store festmåltider, der samler hele landsbyen eller det lokale fællesskab de steder, hvor kulten findes uden for Perleboerne.

Kun folk med oprindelse i perleboernes kultur er medlemmer af kulten, og kun de kan blive helligfolk i kulten.

Helligfolks særlige evne

Korotikus dumdristighed - Korotikus helligfolk kan lade lykken tilsmile dumdristige handlinger. Hvis en karakter foretager en dumdristig manøvre i en kamp eller i en anden dramatisk situation, kan helligpersonen vælge at skænke vedkommende (inkl. helligpersonen selv) Korotikus held til handlingen, og vedkommende får lov at rulle et fejlet tjek om (dette gøres spontant). Påkaldes Korotikus held mere end en gang om dagen, skal Korotiku have en gave eller en skat til mindst 5 guld for sin handling, ellers vil ulykker

nD&D: Regelhefte

ramme helligpersonen og dennes selskab. Uheld kommer i form af *ulemper* på de mest ubelejlige eller pinlige tidspunkter.

Edderkoppens smil - Korotiku skænker sin helligfolk held i spil. Helligfolk har *fordel* i alle spil, hvor held spiller en rolle.

Udstyr

Mønter

10 sølvstykker svarer til 1 guldstykke.

Udstyr Pris

Rygsæk	20 sølv
Stor sæk	5 sølv
Lille sæk	3 sølv
Træskrin	30 sølv
Metalskrin	70 sølv
Trækiste	50 sølv
Tønde	10 sølv
Vandskind	2 sølv
Kogger	5 sølv
Reb (20m)	20 sølv
Entrehage	50 sølv
Jernspiger	10 sølv
Hammer	20 sølv

Stearinlys	1 sølv
Olielampe	50 sølv
Fakkel	3 sølv
Lanterne	100 sølv
Olieflaske	5 sølv
Fyrtøj	10 sølv
Kridt	2 sølv
Sygrej	10 sølv
Pen og blæk	30 sølv
Pergamentark	10 sølv
Fløjte	2 sølv
Horn	8 sølv
Tæppe	20 sølv
Spejl	20 sølv
Sølvspejl	40 sølv
Spillekort og terninger	5 sølv
Tyveværktøj (dirk mm.)	100 sølv

Forsyninger

Dagsration	5 sølv
Tørret ration	15 sølv

Ridedyr og arbejdsdyr

Ridehest	100 guld
Krigshest	500 guld
Trækhest	75 guld
Pony	50 guld
Muldyr	40 guld
Okse	75 guld
Kærre	40 guld
Saddel	10 guld
Saddeltaske	5 guld

Rustninger

Lette	Forsvar	Karakteristika	Pris
Slagkofte	+2	---	20 guld
Læderkyras	+3	---	30 guld
Mellemtunge			
Ringbrynje	+5	Magisk interferens, støjende	120 guld
Skælpanser	+6	Magisk interferens, støjende	200 guld
Tunge			
Pladekyras	+7	Magisk interferens, støjende, klodset	600 guld
Pladerustning	+8	Magisk interferens, støjende, klodset	900 guld
Skjold			
Træskjold	+1	---	10 guld
Metalskjold	+2	Magisk interferens	30 guld

- Bonussen fra skjold kombineres med rustningen.

Karakteristika

- Magisk interferens - rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.
- Støjende - rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger)
- Klodset - rustningen gør det vanskeligt at bevæge sig (-4 på svømme, klatre og lign.)

nD&D: Regelhefte

Våben

Nærkamp	Skade	Effekt	karakteristika	Rækkevidde	Pris
Små våben					
Daggert	1t4	Dødeligt stik	kastevåben	5m/10m	3 guld
Hammer	1t4	Kvas	kastevåben	5m/10m	7 guld
Økse	1t6	Smadre skjold	kastevåben	5m/10m	15 guld
Kortsværd	1t6	Afvæbne			30 guld
Mellemstore våben					
Spyd	1t6	Spiddet	kastevåben	10m/20m	10 guld
Slagøkse	1t8	Smadre skjold	tohåndsvåben		40 guld
Kølle	1t8	Slå omkuld			20 guld
Sværd	1t8	Afvæbne			60 guld
Store våben					
Tohåndssværd	1t10	Fejende hug	tohåndsvåben		90 guld
Lanse	1t10	Spiddet	ryttervåben		60 guld
Hellebard	1t10	Slå omkuld	tohåndsvåben		90 guld
Afstandskamp					
Langbue	1t8	Plets kud	tohåndsvåben	100m/200m	80 guld
Kortbue	1t6	Plets kud	tohåndsvåben	50m/150m	40 guld
Armbøst	1t6	Plets kud	langsom	100m/200m	100 guld
Slynge	1t4	Plets kud		10m/30m	5 guld
Ammunition					
Pile (10 styk)					5 guld
Bolte (10 styk)					10 guld
Slyngesten					Gratis

Karakteristika

- **Kastevåben** - våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.
- **Ryttervåben** - våbnet bruges til hest eller tilsvarende
- **Tohåndsvåben** - våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold
- **Langsom** - våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er *ulempe* på angrebet.

Effekt

- **Dødeligt Stik:** rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.
- **Spiddet:** angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.
- **Smadre skjold:** Hvis modstanderen har et skjold, er det nu splintret.
- **Slået omkuld:** Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har *fordel*.
- **Kvas:** Skadesterningen rulles tre gange, vælg den bedste.
- **Afvæben modstander:** Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.
- **Fejende hug:** Angrib op til to modstandere ved siden af den ramte modstander. Der laves et separat angreb mod de andre modstandere.
- **Plets kud:** Der er +4 til skaden.

Appendiks: Andre regelsupplementer

Officielle regelsupplementer udgivet af certificerede rollespillergilder er altid gyldige. I tvivlstilfælde har nyeste udgivelse altid prioritet over ældre udgivelser medmindre andet er specificeret. Regelsupplementerne er kun gældende, når de er til rådighed for spilleren og/eller spillederen i trykt form.