

Regelheftet til Hinterlandet

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.

Et rollespil af Morten Greis Petersen

9. januar 2014

Hinterlandet

Hinterlandet handler om brave folk, som udforsker mystiske ruiner, som ligger spredt ud over en vidtstrakt ødemark, der i daglig tale kaldes Hinterlandet. Området er på grænsen til Kejserriget og er hjemsted for bander af orker og røvere, men også hjemsted for dyr monstre, og for stammer af nomader kaldet hinterlændinge.

Ingen ved, hvem der har bygget de mange templer og paladser og pragtfulde bygningsværker, som ligger forfaldne og overbevoksede i de øde lande, men de er hjemsted for forunderlige trolddomskræfter og magiske skatte, men også fælder, uhyrer og gobliner venter. Det er sælsomme og farlige ruiner som eventyrlystne folk vover liv og lemmer for at udforske. Velkommen til Hinterlandet.

Reglerne

Hinterlandet er oldschool-rollespil, som henter sin inspiration i nogle af de ældste versioner af Dungeons & Dragons og kombinerer dem med nogle af de nyeste ideer inden for både klassisk rollespil og indie-rollespil.

Terninger

Til Hinterlandet skal bruges et sæt rollespilsterninger. Vigtigst er den 20-sidede terning, kaldet t20 (t for terning) eller d20 (d for die (sg), dice (pl)), og ved siden af den, skal anvendes en 12-sidet (t12), en 10-sidet (t10), en 8-sidet (t8), en seks-sidet (t6) og en 4-sidet (t4). Hvilke terninger, der skal anvendes, angives med almindeligvis med t20, t10, t6 osv. Skal der rulles flere terninger, noteres antallet foran t'et, f.eks. 2t20 betyder to 20-sidede terninger, hvor resultatet ligges sammen, så f.eks. 3t6 giver resultater fra 3 til 18.

Hvis handlinger bruger altid den samme type terning. Skal der laves et 'tjek', rulles 1t20, og skal der rulles initiativ, bruges 1t10.

Hinterlandet og andre rollespil

Regelsystemet til Hinterlandet bærer også kælenavnet *næsten Dungeons & Dragons* (nD&D), da det bygger på d20-systemet, som er grundlaget i *Dungeons & Dragons*. Kernen i d20-systemet er, at almindelige terningkast består i at rulle en 20-sidet terning og føje en bonus til resultatet. Hvis det endelige resultat er lig med eller højere end en 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 *feats*system, 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 steder, hvor reglerne adskiller sig. Det er ved "kampe", da denne version ikke lægger op til detaljerede kampe med en tekniske manøvrer og avancerede kampevner. I stedet er kampe møder, og der er i mødet mange muligheder, blandt andet forhandlinger, som har via regelsystemet 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 dramatisk, skal der foretages et tjek, som består i at 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: $1t20 + \text{evne bonus} + \text{særlig evne}$ 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, udholdenhed 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.

Der findes en del variationer til det almindelige tjek:

- **Kollektivt tjek:** Der skal laves et tjek for hele gruppen. Det foretages af den, der har den dårligste bonus (eller værste straf) til tjekket.
- **Gradbøjet tjek:** Et gradbøjet tjek er et tjek, hvor der opnås en stadigt større bonus, for hver 4 point der rulles over den påkrævede succes.

Fordel og ulempe

I en hver situation, hvor der er en omstændighed, der forbedrer en chance, er der *fordel*, og omvendt er det *ulempe*, hvis noget forværrer situationen. Hvis situationer og visse evner giver fast *fordel* eller *ulempe*, mens andre er betinget af spilleders tolkning af situationen.

- **Fordel:** Der rulles to 20-sidede terninger, og den bedste vælges.
- **Ulempe:** Der rulles to 20-sidede terninger, og den værste vælges.

Hvis der er flere *fordele* eller flere *ulemper*, skal der ikke rulles yderligere terninger. Hvis der både er *fordel* og *ulempe*, ophæver de hinanden. Hvis der er flere *fordele* og flere *ulemper*, tælles antallet af hver type op, og de trækkes fra hinanden. Er der flest *fordele*, er der *fordel* på tjekket, og er der flest *ulemper*, er der *ulempe* på tjekket.

Ved *fordel* eller *ulempe* skal de to terninger rulles samtidigt. Der er dog visse magiske skatte, der tillader en ekstra terning at blive rullet bagefter, når udfaldet af den første terning er kendt.

Eksempel: Ulempe

At skyde ind i kamp giver altid *ulempe* på angrebet.

Eksempel: Ulempe og fordel

Hvis der skydes ind i kamp, men skytten har på grund af en magisk velsignelse *fordel* på sit angreb, ophæver *ulempen* og *fordelen* hinanden.

Eksempel: Ulemper og fordele

Der skydes ind i kamp, men bueskytten er velsignet, men der blæser en magisk vind gennem området, som giver *ulempe* på missilangreb. Skytten har nu en *fordel* og to *ulemper*, så angrebet foretages med *ulempe*.

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 af to trin. Forberedelse og rejse. Forberedelsen består enten af planlægning, at indsamle rygter eller anskaffelse af kort.

Ved planlægning studerer helten kort og rejseskildringer 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.

Ved indsamling af rygter snakker helten med andre rejsende, og lytter til hvordan snakken går på værtshusene eller ved brønden.

Ved anskaffelse af kort afskriver helten kort, køber kort og og satser på ikke at blive snydt. Det inkluderer besøg hos kartografer, fæstningens arkiv og andre rejsende.

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 planlægningsstadie, hvor ruten planlægges, forsyninger købes og så videre. På dette stadie skal alle, der er involveret i planlægningen foretage et rejsetjek:

- Planlægning: **1t20 + intelligens + særlig evne + assistance VS sværhedsgrad 10**
- 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 de, der har succes, giver en +2 bonus til planlæggeren. Hovedplanlæggeren laver derefter sit tjek. Sværhedsgraden for planlægningen er 10.

Effekten af succesfuld planlægning: Med succesfuld planlægning kan en hændelse ignoreres. Hændelser er typisk ulemper i form af at fare vild osv. Rejseselskabet kan vælge at ignorere en hændelse undervejs på rejsen, men det skal vælges inden spilleder ruller på tabellen for hændelser, om den skal undgås.

Indsamle rygter

Der florerer mange rygter om hvad der lurder ude i vildmarken. Mange er overdrevne eller falske, men nogle har en kerne af sandhed i sig, og det kan være en fordel at lære lidt om, hvad der lurder ude i ødemarken.

I stedet for at planlægge rejsen kan helten indsamle rygter. Det kræver et rygtetjek:

- Indsamle rygter: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 12**

Et succesfuldt tjek giver et tilfældigt rygte fra scenariets rygtetabel.

Anskaffe kort

Korttegning på farten er vanskeligt at gøre præcist, og der florerer mange kort blandt eventyrerne ved fæstningen, men de er mangelfulde, upræcise og nogle gange falsknerier eller blevet tegnet af så mange gange, at de ikke har meget med Hinterlandets geografi at gøre.

I stedet for at indsamle rygter eller planlægge rejsen kan helten forsøge at skaffe kort over Hinterlandet. Det kræver penge og et rejsetjek:

Priser

Dårligt kort: 50 sølv Ringe kort: 80 sølv Middelmådigt kort: 110 sølv

Ekstra betaling for kortet: For hver 10 sølvstykker, der betales, opnås +1 på rejsetjekket til at anskaffe kortet (maks. +4).

Rejsetjek

- Dårlige kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 8**
- Ringe kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 10**
- Middelmådige kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 12**

Dårlige kort giver +2 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem.	Ringe kort giver +4 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem.	Middelmådige kort giver +4 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem, og <i>fordel</i> på to rejsetjeks i forbindelse med at fare vild eller på anden vis havne i vanskeligheder.
---	---	--

Bemærk: Kort betragtes som "brugt op" – slidt, tabt, kasseret, brændt osv. – når bonusserne fra kortet er spenderet.

Obs. I stedet for planlægning, indsamling af rygter og anskaffelse af kort kan en karakter vælge at foretage et gøremål ved fæstningen i stedet. Gøremål er tilgængelig via mikro-supplement.

Gøremål ved fæstningen

Forskellige typer af aktiviteter, der kan foretages ved fæstningen. Der kan foretages et gøremål, og det foretages i stedet for at planlægge rejsen eller at indsamle rygter. Gøremål kræver besiddelse af et mikro-supplement.

At tage skade under et gøremål: Nogle gøremål kan medføre, at en helt kommer til skade og begynder eventyret i en mindre optimal tilstand end ellers. Skaderne fra et gøremål kan ikke heles med det samme – de kan først heles efter et møde med andre væsener. Derefter er de at betragte som regulære tab af livspoint, der har været behandlet med førstehjælp (de kan derefter ikke straks heles ved førstehjælp).

Et møde med andre væsener kan enten finde sted under rejsen gennem vildmarken eller ved udforskningen af hulesystemet.

Rejsen

Hver dag på rejsen skal en af heltene lave et rejsetjek. Spillerne vælger selv rækkefølgen, der skal rulles i, men alle heltene skal have lavet rejsetjek, før den samme helt kan lave et nyt rejsetjek, dvs. hvis der er fire helte, og rejsen varer 13 dage, skal tre af heltene rulle tre gange, og den fjerde skal rulle fire gange, men varer rejsen kun tre dage, er det kun tre af de fire helte, som skal lave et rejsetjek.

Hvis rejsetjekket er en succes, vælger spilleren: Enten sker der ingenting den dag, eller der rulles på rejsetabellen under Rejselykke!.

Hvis rejsetjekket fejler det, skal der rulles på rejsetabellen. Der rulles på kolonne, der matcher med, hvor meget helten fejlede sit rejsetjek med. Dets mere rejsetjekket fejlede, des værre bliver kolonnen.

F.eks. hvis helten fejler sit tjek med ni point, rulles i kolonnen fejlet med 9-10.

Kendt og ukendt terræn

Alt efter hvor godt landskabet er kendt af de rejsende sættes sværhedsgraden derefter. Ukendt land er sværere at komme sikkert igennem. I udgangspunktet er alt terræn i Hinterlandet ukendt for de rejsende, men hvis der er erfarne rejsende i blandt tæller landskaberne som kendte.

Rent praktisk deles rejsen ikke op i kendte og ukendte dele, og rejsen antager at den kun foregår i en egn af Hinterlandet.

Ukendt terræn: Terræn er ukendt, uanset om der er stier eller ej, om selskabet har kørt over området eller ej. Indtil selskabet har været gennem området et vist antal gange, er området ukendt.

Kendt terræn: Et terræn er kendt, hvis rejseselskabet samlet har været på mindst fem missioner i området. Hvis kriteriet, for at området er kendt, er opfyldt, gælder effekten for alle i rejseselskabet. De fem missioner i området tæller, hvis f.eks. fem rejsende alle en gang tidligere har været i området, eller hvis en i rejseselskabet har været der fem gange eller en kombination deraf.

Hjælpemidler til rejsen: Foruden planlægningen af rejsen kan rejseselskabet indhente hjælp via nogle karakterers særlige evner, via "Gøremål"-supplementer, indsamling af rygter og anvendelse af kort over Hinterlandet.

Rejsetjeks

- Rejse gennem kendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 8**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 10**
- **Ved succesfuldt rejsetjek:** *Spilleren vælger:* intet sker og intet tjek på rejsetabellen, eller der rulles i Rejselykke-kolonnen.
- **Ved fejlet rejsetjek:** For hver 2 point fejlet, rykkes en kolonne ned på rejsetabellen, og der rulles ved den udvalgte kolonne.

Rejsetabellen (1t20)

Hændelse	Rejselykke!	Fejlet med 0-2	Fejlet med 3-4	Fejlet med 5-6	Fejlet med 7-8	Fejlet med 9-10	Fejlet med 11+
Et eventyr!	1	1-4	1-3	1-3	1-2	1-2	1
Rendezvous!	2	5-6	4-6	4-6	3-6	3-6	2-6
Faret vild!	3	7-8	7-8	7-8	7-8	7-8	7-9
Uheld!	4	9-11	9-11	9-11	9-11	9-11	10-12
Uvejrl!	5	12-13	12-13	12-13	12-14	12-14	13-14
Ulykke!	6	14-15	14-16	14-16	15-17	15-17	15-17
Usikker vej!	-	16-17	17-18	17-18	18-19	18-19	18-19
Under!	7	18-20	19-20	19-20	20	20	20
Lykketræf!	8-20	21	21	21	21	21	21

Hændelserne er beskrevet i heftet om rejser i Hinterlandet.

At rejse om natten, fouragere, udforske og andet

Se heftet om rejser i Hinterlandet for reglerne for at udforske, fouragere og andre aktiviteter.



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.

Handler

Når mødet mellem rejseselskabet og andre finder sted, går spillets handler til at køre runde for runde, om det er forhandlinger, finter eller kamp, som finder sted. I begyndelsen af hver runde, noterer spilleder sine monstres handler, 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 handler spiller ind på hinanden, må de gerne planlægge det - skal der rulles initiativ.

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

Når initiativet fastsat, 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 bonus 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 handler

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.

Eksempel:

Rejseselskabet overrasker en flok hvide menneskeaber. Lykkeridderen og dværgen vælger begge et stormangreb mod de hvide aber, og deres handling er et udfald (+6 initiativ). De ruller terningerne og får i alt 9 og 13.

Eventyreren hilser på De hvide aber (vær hilset-evne; +2 bonus), og det er en Parlay-handling (+0 initiativ), og resultatet er i alt 7.

Eventyreren agerer derfor først, og med et succesfuldt Vær hilset-tjek, begynder hun nu at grynte og lave tegnsprog til aberne, der stopper op. Spilleleder spørger nu de to andre spillere, om de vil indstille deres stormangreb og lade eventyreren fortsætte forhandlingerne, eller om angrebet skal fortsætte? Begge indvilliger de i at afbryde stormangrebet, og eventyreren får efterfølgende forhandlet en aftale

Retræte – initiativværdi+2

- *Vild flugt*
- *Tilbagetrækning*
- *Blokere*
- *Blokade*
- *Distraktion*

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 flygter panisk. Helten har bevægelse*4, og skal lave et behændighedstjek 6 eller snuble eller slå hovedet undervejs: Spilleleder tildeler ved 1t4 i skade eller 1t6 i skade eller *ulempe* eller en anden form for komplikation som følgen af, at den flygtende slår hovedet eller snubler.

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 dække 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 forsvarsbonussen.

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.

Distraktion – 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. Effekten af rygklap kan ikke akkumuleres.

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 passere 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 handlingen; visse terræn-elementer har særlige effekter, som giver mere skade eller gør andre ting – dette vil fremgå af spilleders noter. Effekten af improviseret angreb er hvis ikke andet er angivet enten

- 1) 1t6 i skade (+ styrkebonus hvis relevant),
- 2) *ulempe* (runden ud/indtil slutningen af næste runde), eller
- 3) -1 tærskel (runden ud/indtil slutningen af næste runde).

Rygstik – se under evnen *snigangreb*.



Udfald – initiativværdi+6

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

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.

Fordel & Ulempe:

Fordel – rul en ekstra t20 og vælg den bedste af de to.

Ulempe – rul en ekstra t20 og vælg den dårligste af de to.

Fordel og ulempe ophæver hinanden.

Tærskel:

En angivelse for hvor meget et monster skal tage i skade for at blive dræbt i et hug.

F.eks. hvis et monster har Tærskel 6, vil 6 eller mere i skade dræbe monstret i et hug, mens 5 eller mindre vil give monstret 1 sår.

Eksempel: Finte med makker

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: Finte med makker

En lykkeridder og fire helligmænd angriber en ogre. De beslutter sig for, at de fire helligmænd finter 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

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. Forsvarseffekten 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.

Trolldom – 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**.
- **Tilbageatrækning** – 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 eller ryge i vanskeligheder undervejs.

(handlingerne 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 enten ekstra skade eller tildeles en *ulempe*, eller spilleren vælger *våbnets effekt* eller en *magisk 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.

Effekten af ekstrem succes

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

Effekt baseret på våbnet

- Daggert – Dødeligt Stik
- Spyd – Spiddet
- Økse – Flække
- 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 bag den første modstander.
- **Flække:** Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller

modstanderens forsvar svækkes, og modstanderen har -2 til Forsvar resten af kampen.

- **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.

Effekt og ekstrem succes:

Vær opmærksom på, at *våbnets effekt* og *ekstrem succes* ikke er helt det same, og at nogle situationer kan udløse en effekt, men ikke en *ekstrem succes*.

F.eks. en elver kan aktivere sit sværds effekt på 19 og 20, men kun få en ekstrem succes på 20. På 19 vælger elveren således mellem at give skade eller afvæbne sin modstander, mens på 20 vælger elveren at afvæbne modstanderen eller rulle skaden to gange eller tildele ulempe.

Tilstande: Væltet omkuld –

hvis en er væltet omkuld, kan vedkommende rejse sig op og vedkommende rejse sig op og foretage sig en anden handling. At rejse sig op svarer til en 'bevægelse', og det er f.eks. muligt at angribe bagefter, men ikke at rejse sig op, bevæge sig hen til en fjende og så angribe, således kan stormløb ikke foretages, hvis man er slået omkuld, men man kan rejse sig og slå på en modstander, hvis der er en inden for rækkevidde.

Tilstande: Blændet – hvis en er blændet, kan denne stadig forsøge at angribe, men det sker med *ulempe*, og man skal have en ide om, hvor modstanderen er. Det kan kræve et sanse-tjek 14(eller mod modstanderens listighed) for at kunne forsøge sig med et angreb.

Tilstande: Skærme mod at blive blændet – ved at skærme mod at blive blændet kan man ikke blive blændet, men man kæmper med *ulempe* fra den dårlige position.

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**

Livspoint

Alle spilpersoner har livspoint, og hvert angreb mod dem, reducerer deres livspoint. Rammer livspointene 0, er karakteren døende. Rammer værdien negativ udholdenhed, er karakteren død. Hver karakter har et fast antal livspoint pr. niveau, og eneste variation kommer fra udholdenhedsbonusen, 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+Udh-værdi + 10 livspoint pt. niveau
- Eventyrer — start 6+ Udh -værdi + 6 livspoint pt. niveau
- Troldfolk — start 8+ Udh -værdi + 4 livspoint pt. niveau
- Helligfolk — start 6+ Udh -værdi + 6 livspoint pt. niveau
- Halvork — start 8+ Udh -værdi + 8 livspoint pt. niveau
- Dværg — start 8+ Udh -værdi + 8 livspoint pt. niveau
- Halving — start 6+ Udh -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 healing 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.

Eksempel: Tærskel og sår

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.

Eksempel: Død

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**

Når der gives førstehjælp kan førstehjælperen assisteres af en anden person. Hvis der gives assistance (se Team-handling Rygklap), er der en +4 bonus til førstehjælpstjekket.

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 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 forgivet 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.

Nogle karakterer samler desuden forbedrede forsvar op på højere niveauer, så de kan modstå bestemte typer af angreb bedre.

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.

Eksempel: Bonus til resistens

Alle får en +1 bonus på niveau 3, og dværge har en automatisk +2 bonus fra deres natur.

Den særlige evne *Viljestærk* giver +2 bonus på resistens mod mentale angreb.

- **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 VS modstanderens resistensværdi**. Er resultatet lig med eller højere end målets resistens, er det ramt og påvirket af effekten.

Magiske angreb og gifte er to former for angreb mod resistens. Magiske angreb er ofte på den troldkyndiges evnetal og særlige evner, mens angreb fra magiske ting og gifte ofte er på tingenes styrke.

Særlige situationer

Modstanderen skal lave resistenstjek

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.

Helt rammer helt med resistensbaseret angreb

Hvis en helt rammer en anden helt med et resistensbaseret angreb, skal angriberen rulle mod forsvarerens resistensbonus+10.

Alternativt ruller begge helte et tjek, og hvis angriberens er lig med eller højere end forsvarerens resultat, trænger angrebet igennem.

Eksempel: Giftangreb

Giften fra turicum skyggeorm har en +4 bonus, så et angreb med giften er 1t20+4 mod modstanderens resistens.

Eksempel:

En nagpa fra Varellya har resistens 14, hvilket giver den en +4 bonus.

Eksempel:

En alkymist bruger sin *Forårets blændende sol* og kommer til at ramme makkeren, 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.

Alternativt kan de begge lave et tjek. Alkymisten ruller sit magiske angreb (1t20+5), og lykkeridderen laver et resistenstjek (1t20+4).

Lykkeridderen ruller 13 og har i alt 17. Hvis alkymisten ruller 12 eller bedre, har denne påvirket lykkeridderen med sit magiske angreb, om det var meningen eller



Udforskningen af huler

Døre

Døre kan brydes op, hvis de binder eller er låste. At tvinge en dør op kræver et styrke-tjek (Vælte og nedbryde-evnen giver +4 bonus). Døre kan blokeres med jernspigre.

Låse

Simple låse kan forsøges dirket op med et behændighedstjek (Dirke låse & omgå fælder-evnen giver *fordel*), men komplekse låse kan ikke dirkes op, medmindre man besidder Dirke låse & omgå fælder-evnen. Hvis man ikke har et sæt dirke til rådighed, er der *ulempe* på forsøget.

Fælder

Fælder er ofte skjult og kan forsøges fundet med et intelligenstjek. En fælde kan forsøges demonteret, hvis man har evnen Dirke låse & omgå fælder. Hvis fælden ikke kan demonteres, er det nødvendigt at omgå den. Hvis et forsøg på at demontere en fælde fejler, aktiveres fælden ikke nødvendigvis – nogle fælder aktiveres kun, hvis demonteringsforsøget fejler med mere end 4.

At snige sig rundt og skjule sig

Det kræver et behændighedstjek at skjule sig eller at snige sig rundt lydløst. Har man evnen Listig, er der +2 bonus på at snige sig. Bærer man en rustning eller andet udstyr med karakteristika "Støjende" er der -2 til at snige sig.

Magiske skatte

Magiske skatte kan identificeres via evnen Sanse magi (intelligens). Det kræver at genstanden studeres nærmere, hvorefter den kan bedømmes. Magisk udstyr kan identificeres med et Sanse magi-tjek og nogle gange med et kundskabstjek.

Magiske mønter	Sanse magi-tjek 10; kundskabstjek 14
Magiske olier	Sanse magi-tjek 11
Trylledrik	Sanse magi-tjek 8; kundskabstjek 14 (identifikation kræver at man forsigtigt smager)
Fortryllede pulvere	Sanse magi-tjek 13
Magiske stearinlys	Sanse magi-tjek 14
Magisk grej	Sanse magi-tjek 11; kundskabstjek 17
Kulturelt Magisk udstyr	Sanse magi-tjek 10; kundskabstjek 14

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 – Fælder giver eventyrpoint alt efter, hvordan man oplever dem. Undgås fælden eller demonteres den, får man den lave mængde eventyrpoint, men opleves fældens farlighed får man den store mængde 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.

På nogle niveauer skal der vælges mellem forskellige evner. Valget er permanent og kan ikke gøres om. På niveau 8 har en række karakterer "Vælg Social handling", som lader dem vælge en særlig evne fra kategorien Social handling, som de ikke er i besiddelse af i forvejen.

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	Rejsevant, Truende
5	+3	+1	Tykhudet, <i>Vælg</i> Rytter <i>eller</i> Våbenkast
6	+4	+2	Ekstra våbenferm, <i>vælg</i> Dyretække <i>eller</i> Sanse magi
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	Sanse magi, Akrobatisk stunt
4	+2	+1	Rejsevant, 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 slås, 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, <i>vælg</i> social handling
9	+4	+4	Kultanfører
10	+5	+4	Bringe balance 5/dag, Profet

Helligfolks formularer pr. niveau

Fra niveau 2 kan Helligfolk anvende troldomsformularer. 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	Dværge natur, Økse & Hammer
2	+1	+2	Mineekspert & arkitekt
3	+1	+3	Sanse magi, Stå fast
4	+2	+3	Tunnelvandrer, Høvsk
5	+2	+3	Smedekunst
6	+3	+4	Økse & Hammer-specialist, <i>vælg</i> Opildne <i>eller</i> Bælle
7	+3	+4	<i>Vælg</i> Vælte & Nedbryde <i>eller</i> Dirke låse & omgå fælder
8	+4	+4	<i>Vælg</i> social handling
9	+4	+5	Klippesanger
10	+5	+5	<i>Vælg</i> Mestersmed, Mindesanger <i>eller</i> 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	Halving natur, Overset
2	+1	+0	Vær hilset, Godt selskab
3	+1	+1	Årvågen, Skytte
4	+2	+1	Snigangreb, Misvisende
5	+2	+1	Lejrbygger
6	+3	+2	Forbedret resistens, <i>vælg</i> Veltalende <i>eller</i> Dyretække
7	+3	+2	<i>Vælg</i> Forbedret Skytte <i>eller</i> Heltemod
8	+4	+2	<i>Vælg</i> Social Handling
9	+4	+3	Rejsekyndig
10	+5	+3	<i>Vælg</i> Krøniskør, Kroejer <i>eller</i> Storbonde

Halvork

Halvorker er vilde folk, der enten slægter deres orknatur på og bliver bersækere 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 forgive 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 nyt niveau: 8

Niveau	Angrebsbonus	Resistens	Særlige evner	Særlige Bersærkevner	Særlige Snigmorderevner
1	+1	+0	Natsyn, Amokløb, Forgifte	-	-
2	+2	+0	Hærdet mave	Bersærker	Snigmorder
3	+2	+1		Vælte & Nedbryde	Listig, Snigangreb.
4	+3	+1		(vælg 2) Krigsbrøl, Kløvende hug, orknatur	(vælg 2) Forklædning, Giftbruger, Orknatur
5	+3	+1		Holmgang	---
6	+4	+2		Krigerisk, vælg Truende eller Opildne	Rygtesamler, vælg Misvisende eller Veltalende
7	+4	+2		Forbedret bersærk	Forbedret snigmorder
8	+5	+2		Vælg social handling	Vælg 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.

NB. Karakterer, der har "Vælg Social handling" på niveau 8 kan vælge en af nedenstående særlige evner, som de ikke har i forvejen.

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.

Prale – Evnen til fremhæve ens gerninger og omdømme til at imponere eller skræmme folk. +4 bonus til at fortælle pralende historier om sig selv; +2 bonus til at prale om vennerne. Hvis brugt under Parlay-initiativhandlingen gives +2 bonus til at udfordre modstander til at en prale-konkurrence.

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 tjek vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

Rygtesamler – Evnen bruges til at samle rygter. Der opsamles automatisk et rygte, inden missionen begynder. Der er +4 bonus på at samle (yderligere) rygter. Med evnen rygtesamler kan *lokalkendskab* erhverves – lokalkendskab er kendskabet til rejseforholdene i området omkring fæstningen; det koster 30 sølvmonter og giver *fordel* på et rejsetjek foretaget inden for 3 dage af fæstningen.

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.

Varsom vandrer – Karakteren er opmærksom de mindste tegn på uro og bevægelse i vildniset. Den varsomme vandrer har let ved at bemærke andre væsener, ofte fjendtlige, i vildmarken og kan bruge sin indsigt til at guide sine rejsefæller ubemærket uden om fjendtlige væsener.

Hvis rejseselskabet under rejsen i vildmarken genererer et resultat, hvor de møder andre væsener i vildmarken, kan karakteren lave et sansetjek mod sværhedsgrad 6 (+ væsenernes bonus til jagt eller listighed). Hvis det er succesfuldt, opdager karakteren faren i god tid, og rejseselskabet kan vælge at forsøge at snige sig udenom. Det kræver at liste-tjek af den i rejseselskabet med den dårligste bonus (eller værste straf) med en +2 bonus for hver 4 point, som urteplukkeren rullede over sværhedsgraden på sit sansetjek (f.eks. hvis urteplukkeren under et natligt møde med gobliner rullede 18 mod sværhedsgrad 10, giver urteplukkeren en +4 bonus til den, der skal lave det kollektive snigetjek).

Eksempel: Stifinder

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.

Smugle – Evnen til at gemme en mindre ting på en selv, eller forklæde eller gemme større mængder af smuglervarer f.eks. på en vogn eller en båd. +4 bonus til at smugle ting.

Plyndre – evnen til at plyndre et lig uden at nogen bemærker det. Hvis et behændighedstjek 6 klares, bemærker ingen det, men rulles en 1'er på terningen, tages man på fersk gerning.

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

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. Uden denne evne kan kun almindelige låse forsøges dirket op. Med denne evne er der *fordel* på at dirke almindelige låse op, og det er muligt at dirke komplekse låse op og demontere fælder. Uden dirkeværktøj gives der *ulempe* på forsøget.

Morderisk forberedelse – Denne evne kan bruges til at samle rygter og til at lære fjender at kende. Hvis du tidligere har samlet rygter om dit modstander, kan evnen bruges i kamp til enten at foretage et *snigangreb*, et *snigmord* eller en aktivering af våbnets effekt 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.

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 lysekronen), 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.

Våbenkast – Evnen til at kaste med et våben, der ikke normalt bruges til kast. Karakteren må vælge et ethåndsvåben. Våbnet får karakteristikaet *Kastevåben* og rækkevidden ---/5 (alle afstande er at betragte som lang afstand). Første gang våbnet kastes på en mission kommer det som en overraskelse for alle andre, og kasteren har derfor fordel på sit kasteangreb.

Holmgang – Udpeg en fjende ved Parlay-initiativhandlingen som sin personlige modstander (karismatisk 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. Bemærk ekstrem succes er kun på 20'er, mens våbnets effekt er på 19-20 på terningen.

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 lykkeridderen slår sig ned i. Stiftelsen sker efter 1 måneds bosættelse, og den tiltrækker 10-20 tyve og slyngler. Hvert år tiltrækkes

Eksempel: Rygstik

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 hug.

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.

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

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

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. Har karakteren mistet point fra flere evnetal, repareres kun skaden fra en af disse.

Eksempel: Reparere skader

En lykkeridder har mistet 4 behændighedspoint, og det kræver derfor en 18'er at hele noget af skaden.

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. Ved siden af de magiske færdigheder, får Troldfolk får +4 bonus på deres rol mod modstanderens resistens, når de bruger formularer fra deres foretrukne tradition. Til traditionen følger fire basis magiske færdigheder, som troldmænd kan praktisere i et væk, som har hver sit tema bestemt af traditionen (se nedenfor).

Formularbruger – Evnen til at memorisere formularer. Antallet og graden af formularer er betinget af formularbrugerens niveau. Alle formularer er fordelt efter de magiske traditioner, og troldfolk får fra deres evne trolddomskyndig en særlig bonus til formularer fra deres egen tradition.

Udvidet trolddomskyndig – Troldfolk mestrer delvist en tradition mere. Vælg en af de to andre traditioner. Troldfolk får en +2 bonus i stedet for +0, når de bruger formularer herfra (og de får fortsat +4 til deres egen tradition – se evnen *trolddomskyndig*).

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. Dværgen får +1 angrebsrul, og deres skadesterning går et trin op, f.eks. en økse går fra 1t6 skade til 1t8 skade.

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

Minneekspert & 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 dværgen er 25% mere produktive i miner end andre.

Tunnelvandrer – Dværgen 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 – Dværgen har +4 på deres smedetjeks. Ude i marken kan dværgen 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. Dværgen 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 – dværgen 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 dværgen 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 dværgeklaner. 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 dværgelegender 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.

Halvinger er små, og de kan derfor ikke bruge store våben. De er begrænset til at anvende "små våben" (fra våbenlisten), kortbuer, slynger og armbrøste.

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

- **Obs.** hvis der er flere forskellige modstandere, skal resultatet matches mod de forskellige typer af modstandere for at se, hvem der lader halvingen i fred. 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 er andre som tager væsnernes opmærksomhed. Hvis halvingen er alene eller sammen kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

Godt selskab – Halvinger er godt selskab, og har man tid at slappe af i en halvings selskab, kommer man hurtigere til hægterne. Med denne evne kan halvinger en gang om dagen holde et kvarters pause med deres rejseselskab, og alle i rejseselskabet får 4 livspoint retur.

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 rejsereglerne), 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 (bemærk: *ekstrem succes* er på en ren 20'er, mens våbnets *effekt* er på 17-20).

Rejsekyndig – 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. Rejsekyndige 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.

Krønikør – Halvingen kan stifte hjem og funktion som krønikør i et hvert samfund, som er halvinger venligtsindede, efter at have været bosat der en måned. Lokalsamfundet sikrer halvingens underhold, og hver krønikøren kan leve af at skrive sin egen og andres historier. Hver måned modtager krønikøren mindst en henvendelse enten om informationer eller tilbud om værdifulde historiebooger. 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 slægtnings evne til at se i mørke. Med Natsyn kan halvorken orientere sig i skumring og i stjernesvær, som var det dagslys.

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

Amokløb – Ved stormangreb får halvorker fordel på deres angrebsrul.

Hærdet mave – halvorker tåler en mere barsk kost end andre væsner. Når de leder efter føde i vildmarken (fouragering), har de +4 bonus på at fouragere. Forsyninger opnået med bonus fra denne evne kan ikke fortæres af mennesker, elvere, dværge eller halvinger.

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 goblinoider.

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 i nærkamp, +2 nærkampsangreb 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 skadesullet.

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 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.

Troldfolk følgende magiske færdigheder ud fra deres tradition.

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 færdigheder, som alle troldfolk inden for deres tradition mestrer. Troldfolk kan ikke mestre de magiske færdigheder uden for deres egen tradition. Hver af de fire magiske færdigheder 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 færdigheder 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 de af flammerne, som 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 sig 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 udholdenhedstjek 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 hærder 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 3 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 sår 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 udholdenhedstjek 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 væsnernes resistens ($1t20 + \text{visdomsbonus} + \text{angrebsbonus}$), og de påvirkede væsner ser al ting af metal som guld, og de er distraherede af deres egen grådighed efter guldet. Ofrene må enten hengive sig til begære "guldet", eller de har *ulempe* til deres handlinger, så længe der er "guld" synligt for dem.

Blændende forårssol

Forårsolens 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 3 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 ($1t20 + \text{visdomsbonus} + \text{angrebsbonus}$), og hvis det er en succes, er de blændede i 3 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 ($1t20 + \text{visdomsbonus} + \text{angrebsbonus}$) 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 tungs 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 vildniset 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 Juno som skytsudødelig.
- **Solkulten** – den næststørste kult, som hædres særligt af bønder og krigsveteraner. Centralt for kulten er den udødelige Mitanni.
- **Kornkulten** – Ceres er en mindre udbredt kult, som blandt andet er meget populær i kejserrigets Hinterlandske provinser, hvor både hinterlændere og kejserrigets folk ærer Ceres.
- **Mirqurios' kult** – Mirqurios hædres af øboerne på Silicia, og kun Silicias øboere kan være helligfolk i kulten, der hædrer den udødelige lykkemager og spilopmager, skytsudødelig for edderkopper, Mirqurios, og kulten findes på Silicia, som er en del af kejserriget, og uden for Silicia kun i de største af kejserrigets byer, hvor der er en vis mængde Silicia øboere.



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 imperiet. 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 Juno. 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. Juno 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. Kejserrige tropper kan foretage et mirakuløst stormløb, hvor de dækker den dobbelte afstand og har *fordel* på deres angreb. Det kræver at helligpersonen er i forreste række og anråber Juno om krigslykke (karismatjek mod sværhedsgrad 10) som en Parlay-handling. Hvis det er succesfuldt, kan helligpersonen lede angrebet under udfaldsinitiativet.

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

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

Solkulten

En udbredt og populær kult blandt krigsveteraner og bønder er Solkulten, som i form af solen hædrer Den udødelige Mitanni, 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 Mitanni, som en bronzeskinende 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 Mitannis nåde, så de kan få en god høst, og soldater dyrker Solkulten for at få del i Mitannis 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/Mitannis nåde – Under åben himmel tænder helligpersonen et bål og des dyrere skatte, der afbrændes (røgelse, sjældent træ etc.), des bedre rejser røgen sig, så Ixion kan høre anråbelsen. Helligpersonen laver et karismatjek mod sværhedsgrad 10, og for hver 50 guld spenderet på afbrændte skatte, gives en +1 bonus på terningkastet. Hvis anråbelsen er succesfuld, vil Ixion lade solen skinne og modne korn og frugter. Anråbelsen kan kun forsøges dagligt, da Mitanni ignorerer alle ekstra forsøg.

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

Ceres' kult

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

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

Helligfolks særlige evne

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

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

Mirqurios' kult

Mirqurios er en af De udødelige, og han kaldes ofte "Spilopmager Edderkop" af Silicias øboere, 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 Mirqurios, som pryder varderne. Det betragtes som årsag til uheld og ulykke at tage gaverne fra varderne.

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

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

Helligfolks særlige evne

Mirqurios dumdristighed – Mirqurios' 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) Mirqurios' held til handlingen, og vedkommende får lov at rulle et fejlet tjek om (dette gøres spontant). Påkalder Mirqurios' held mere end en gang om dagen, skal Mirqurios have en gave eller en skat til mindst 5 guld for sin handling, ellers vil ulykker ramme helligpersonen og dennes selskab. Uheld kommer i form af *ulemper* på de mest ubejlige eller pinlige tidspunkter.

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

Udstyr

Startudstyr

Karakterernes to udstyrsevner afgør hvilket udstyr karakteren har, når denne begynder sin karriere og eventyrer og helt. Udstyret repræsenterer hvad karakteren har arvet, optjent, fået foræret eller sparet sammen til. Det kan inden et eventyrs begyndelse være nødvendigt at erhverve yderligere udstyr og forsyninger. Det kan ske ved spendere karakterens sidste mønter, ved at bytte med andre spillere eller ved at sælge udstyret brugt (dvs. til halv pris).

Specialudstyr og magisk grej

Eksotiske varer som trylledrikke og magiske mønter, eller benfløjter fra Keramikos eller sortepulver fra Turicum er ikke til salg til hverdag, men man kan være heldig at opstøve det hos specialister. Eksotiske varer er kun til salg via mikro-supplementer.

Salg af brugt udstyr

Udstyr kan sælges på det lokale marked. Handelsfolkene er skrappe til at forhandle, og de køber kun varerne til den halve pris af indkøbsprisen og visse varer køber de slet ikke, som f.eks. goblinsværd. Er udstyret ødelagt trækker yderligere procenter af brugtprisen (se nedenfor i afsnittet om reparation af udstyr).

Reparation af udstyr

Det hænder at udstyr bliver slidt, kvast, smadret eller ætset i stykker, men noget udstyr har optjent affektionsværdi, andet udstyr er bare billigere at få repareret end at købe helt nyt. Det hænder, at eventyrere vil have deres udstyr repareret i stedet for at købe nyt.

Rustninger – beskadigede rustninger mister forsvarspoint. Hvis en rustning mister alle sine forsvarspoint er den helt ødelagt og kan ikke længere repareres.

Reparation af en rustning koster 10% af rustningens fulde pris pr forsvarspoint, der skal repareres (at reparere 3 point koster 30% af rustningens pris).

Våben – beskadigede våben går enten en terning ned (f.eks. fra 1t8 til 1t6 i skade) eller får en skadesstraf (f.eks. -1 til skade). Hvis et våbens skade reduceres til mindre end 1t3 i skade eller skadesstraffen er på niveau med våbnets skadesterning (f.eks. 1t8-8 eller 1t4-4) er våbnet helt ødelagt og kan ikke repareres.

Reparation af våben koster 20% af våbnets pris for hver terning, våbnet skal repareres for (f.eks. et sværd reduceret fra 1t8 til 1t4 koster 40% af sværdets pris at reparere), eller 10% for hver skadesstraf (f.eks. en dagger, der gør 1t4-3 i skade koster 30% af daggertens pris at reparere).

Andet udstyr – beskadigede genstande kan enten ikke repareres eller repareres for 50% af tingens pris.

Salg af ødelagt udstyr

Ved salg af brugt udstyr sælges udstyret til halv pris. Hvis udstyret også er ødelagt, reduceres salgsprisen med, hvad det vil koste at reparere tingen. F.eks. en rustning, der har mistet 2 forsvarspoint koster 20% af dens pris at reparere. Solgt brugt sælges rustningen til halv pris minus yderligere 20% af dens brugtpris.

Udstyr uden en målbar mængde af skade kan enten ikke sælges eller sælges kun for en yderligere reduktion på 50% af prisen.

Udstyrsliste

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
Olief flaske	5 sølv
Fyrtøj	10 sølv

Kridt	2 sølv
Syggej	10 sølv
Pen og blæk	30 sølv
Pergamentark	10 sølv
Fløjte	2 sølv
Horn	8 sølv
Tæppe	20 sølv
Spejl	20 sølv
Sølv spejl	40 sølv
Spillekort og terninger	5 sølv

Tyveværktøj (dirk mm.) 100 sølv

Forsyninger

Dagsration	5 sølv
Tørret ration	15 sølv
Almindelig vin	25 sølv
Malimbois vin	50 sølv
Ølanker, lille	10 sølv
Ølanker, stort	20 sølv

Obs. en dagsration holder 7 dage. En tørret ration 14 dage.

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

Obs. grej kan sælges til halv pris.

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.)

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	Flække	kastevåben	5m/10m	15 guld
Kortsværd	1t6	Afvæbne			30 guld
Mellemstore våben					
Spyd	1t6	Spiddet	kastevåben	10m/20m	10 guld
Slagøkse	1t8	Flække	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	rytterråben		60 guld
Hellebard	1t10	Slå omkuld	tohåndsvåben		90 guld
Afstandskamp					
Langbue	1t8	Pletskud	tohåndsvåben	100m/200m	80 guld
Kortbue	1t6	Pletskud	tohåndsvåben	50m/150m	40 guld
Armbrøst	1t6	Pletskud	langsom	100m/200m	100 guld
Slynge	1t4	Pletskud		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.
- **Rytterråben** - 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.
- **Flække:** Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.
- **Slået omkuld:** Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har *fordel*.
- **Kvas:** Skadesternen 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.
- **Pletskud:** Der er +4 til skaden.

Appendiks: Andre regelsupplementer

Mikro- supplementer

Officielle regelsupplementer typisk kaldet mikro-supplementer 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.

Gøremål ved fæstningen

Inden man skal på en mission, kan man foretage et gøremål og kun et.

Et gøremål dækker forberedelse af rejsen (se under rejsereglerne) eller anvendelsen af et mikro-supplement med gøremål.

At tage skade under et gøremål: Nogle gøremål kan medføre, at en helt kommer til skade og begynder eventyret i en mindre optimal tilstand end ellers. Skaderne fra et gøremål kan ikke heles med det samme – de kan først heles efter et møde med andre væsener. Derefter er de at betragte som regulære tab af livspoint, der har været behandlet med førstehjælp (de kan derefter ikke straks heles ved førstehjælp). Et møde med andre væsener kan enten finde sted under rejsen gennem vildmarken eller ved udforskningen af hulesystemet.

Det gode liv

Efter hjemkomst fra en mission kan man foretage et Det gode liv-handling og kun et. Det gode liv dækker aktiviteter og livet efter en mission, og det kræver, at man er i besiddelse af rette mikro-supplement.

Appendiks: Magiske skatte

Der er tre typer af magiske skatte: Magiske ting, kulturelle magiske ting og unikke magiske ting.

Magiske ting er fortryllede ting som trylledrikke, magiske mønter, forheksede lys osv. De er ofte midlertidige i den forstand, at de kun kan bruges et vist antal gange førend de er brugt op (trylledrikken drukket f.eks.). Magiske skatte af denne art er der mange af, og heltene vil ofte støde på flere i løbet af deres karrierer.

- Trylledrikke
- Magiske lys
- Fortryllede olier
- Magiske pulvere
- Magisk grej
- Magiske mønter

Kulturelle magiske ting er magiske skatte, der kun kan laves af visse folk og kulturer, da de mestre hemmelige kunstner, som ingen andre har. Det er ting, som Dværgedirke, Elverstøvler og Halvingpiber. Tingene er ikke unikke, men de er sjældne og har ofte beskedne men brugbare magiske effekter. Ofte er tingene på grænsen mellem godt håndværk og magiske skatte, og det er omtvistet hvor vidt dværgedirke er magiske dirke eller bare rigtig gode dirke. Helte vil ofte støde på kulturelle magiske skatte eller håndværk i løbet af deres karrierer, men tingene er ofte sjældne nok til, at de ikke vil rende ind i samme ting flere gange.

Unikke magiske skatte er sjældne magiske ting, som ofte har en legendarisk forhistorie, og som ikke er til at genskabe i kopi. Unikke magiske skatte vil heltene måske støde på i løbet af deres karrierer, men der er langt mellem dem, og de er eftertragtede. Unikke magiske skatte har to vigtige karakteristika, og det *Dragende* og *Unik*.

- *Dragende*: Magiske skatte stræber efter at blive anvendt, og de kan lokke, true eller drage deres omgivelser til at bruge dem. Nogle unikke magiske skatte kan påvirke deres omgivelser, så de tager den magiske ting i brug (mere om dette i heftet med unikke magiske skatte).
- *Unik*: Der findes kun et eksemplar af den magiske skat, og sker det, at helte fra to forskellige grupper kommer på eventyr sammen, vil kun den enes magiske skat være gældende, mens den anden vil være inaktiv. De to helte laver et karisma-tjek, og den, der ruller højest, er den, hvis magiske skat er aktiv. Ruller de lige højt, rulles der igen, indtil en ruller bedre end den anden.

Appendiks: Troldfolks magiske evner efter tradition

Drage-trolddom

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.

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

Den skællede hud

Troldfolk får deres hud til at bølg 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 hærdner troldfolkets krop og gør det sværere for våben at trænge igennem og skade troldpersonen: +4 forsvar i 1 time.

Gældende for magisk forsvar: Anvendes Den skællede hud mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et udholdenhedstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint.

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 væsnernes resistens (1t20+visdomsbonus+angrebsbonus), og de påvirkede væsner ser al ting af metal som guld, og de er distraherede af deres egen grådighed efter guld. Ofrene må enten hengive sig til begære "guldet", eller de har *ulempe* til deres handlinger, så længe der er "guld" synligt for dem.

Gældende for magisk svækkelse: Anvendes Dragens blik 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.

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 tungs effekt.

Gældende for magisk indsigt: Anvendes Den kløftede tunge 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.

Alkymi

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.

Gældende for magisk angreb: Anvendes Vinterens rasen mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et udholdenhedstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint.

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.

Gældende for magisk forsvar: Anvendes Den livskraftige mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et udholdenhedstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint. Den livskraftige sommer kan ikke hele dette.

Blændende forårssol

Forårsolens 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.

Gældende for magisk svækkelse: Anvendes Blændende forårssol 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.

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.

Gældende for magisk indsigt: Anvendes Naturens spor 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.

Nekromanti

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

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 sår 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 magisk forsvar: Anvendes Den døde krop mere end tre gange om dagen, begynder magien at slide på troldfolk. Ved hver efterfølgende anvendelse skal troldpersonen foretage et udholdenhedstjek mod 8 eller miste 2t6 livspoint. Den døde krop kan ikke reducere dette.

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 magisk svækkelse: Anvendes Viljesvag 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.

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 magisk indsigt: Anvendes Åndernes tale 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.

Indhold

Hinterlandet.....	2
Reglerne.....	2
Terninger	2
Hinterlandet og andre rollespil.....	2
Tjeks.....	3
Fordel og ulempe.....	4
Udforskning – færdigheder og rejser.....	5
Planlægning	5
Indsamle rygter.....	5
Anskaffe kort	6
Gøremål ved fæstningen	6
Rejsen	7
Kendt og ukendt terræn	7
Rejsetjeks.....	7
Rejsetabellen (1t20)	8
At rejse om natten, fouragere, udforske og andet.....	8
Stunt – initiativværdi+4	9
Mødet med andre – forhandlinger og kamp	9
Oversigt over handlinger	9
Parlay - initiativværdi+0.....	9
Retræte – initiativværdi+2.....	9
Team – initiativværdi+3.....	9
Udfald – initiativværdi+6	9
Trolldom – initiativværdi+7	9
Handlinger	9
Ting, der kan gøres i en runde.....	9
Initiativ.....	9
Handlinger.....	10
Parlay – initiativværdi+0	10
Retræte – initiativværdi+2.....	11

Team – initiativværdi+3	11
Stunt – initiativværdi+4	12
Udfald – initiativværdi+6	13
Trolddom – initiativværdi+7	14
Bevægelse	15
Bevægelse i en runde	15
Handlinger og bevægelser	15
Angreb.....	16
Nærkamp	16
Afstandskamp	16
At skyde ind i kamp	16
Rækkevidde	16
At lade missilvåbnet	16
Automatisk fejlet	16
Ekstrem succes	17
Effekten af ekstrem succes.....	17
Effekt baseret på våbnet	17
Våbeneffekter	17
Systemet for skade	18
Livspoint.....	18
Antal livspoint pr. klasse.....	18
Sår, døende og død.....	18
Døende	18
Død	18
Heling af sår og skader.....	19
Førstehjælp.....	19
Overnatning.....	19
Resistens	20
Helses resistens.....	20
Resistensbonus fra evnetal.....	20
Monstres resistens	21
Særlige situationer.....	21

Udforskningen af huler	22
At gå niveau op	23
Eventyrpoint	23
Karakterer	24
Lykkeridder	24
Eventyrer	24
Helligfolk.....	25
Helligfolks formularer pr. niveau.....	25
Trolldfolk.....	26
Trolldfolks formularer pr. niveau	26
Dværge.....	27
Halvinger.....	27
Halvork.....	28
Beskrivelse af evner	29
Generelle evner (på tværs af klasser)	29
Sociale handlinger	29
Forbedret resistens.....	30
Sanseevner	30
Rejseevner	30
Udforskningsevner	31
Kampevner	32
Lykkeridderevner.....	32
Eventyrerevner	33
Helligfolkevner.....	33
Trolldfolks evner.....	34
Dværge's evner.....	35
Halvingers evner.....	37
Halvorkevner	38
Trolldfolks kyndighed i trolldom.....	40
Magisk angreb	41
Drageild	41
Vinterens rasen.....	41

Livsdræn	41
Gældende for alle magiske angreb.....	41
Magisk forsvar	42
Den skællede hud	42
Den livskraftige sommer.....	42
Den døde krop	42
Gældende for alt magisk forsvar	42
Magisk svækkelse	43
Dragens blik.....	43
Blændende forårssol	43
Viljesvag.....	43
Gældende for al magisk svækkelse	43
Magisk indsigt.....	44
Den kløftede tunge.....	44
Naturens spor	44
Åndernes tale	44
Gældende for al magisk indsigt	44
Helligfolks kulte.....	45
Kejserkulten	46
Helligfolks særlige evne	46
Solkulten	46
Helligfolks særlige evne	47
Ceres' kult	47
Helligfolks særlige evne	47
Mirqurios' kult	47
Helligfolks særlige evne	48
Udstyr.....	49
Startudstyr	49
Specialudstyr og magisk grej	49
Salg af brugt udstyr.....	49
Reparation af udstyr	49
Salg af ødelagt udstyr	49

Udstyrsliste	50
Rustninger.....	50
Våben.....	51
Appendiks: Andre regelsupplementer.....	52
Mikro- supplementer.....	52
Gøremål ved fæstningen	52
Det gode liv.....	52
Appendiks: Magiske skatte	53
Appendiks: Trolldoms magiske evner efter tradition	54
Drage-trolldom	54
Drageild	54
Den skællede hud	54
Dragens blik	54
Den kløftede tunge.....	54
Alkymi	55
Vinterens rasen.....	55
Den livskraftige sommer.....	55
Blændende forårssol	55
Naturens spor	55
Nekromanti.....	56
Livsdræn	56
Den døde krop.....	56
Viljesvag.....	56
Åndernes tale	56