
SARGOS

ROLLESPILS SYSTEM

V 1.1

Lavet af Kim Westergaard Hansen
For Forest Wizards Rollespils forening
2019

1 INDHOLD

1	Indhold.....	2
2	rollespillet, reglerne, og hvad du skal læse.....	3
3	Verdens Historie.....	4
4	Verden vi spiller i.....	6
5	Kulturer og folkeslag.....	7
6	Racer.....	14
7	Religion.....	17
8	Hvordan du bygger en rollespils karakter.....	19
9	Evner, Erfarings Point,Nøgleord, og Drukregel.....	20
10	Evner.....	23
11	Kamp Regler.....	39
12	Resurser.....	42
13	Magi, magiske genstande, og Ritualer.....	44

2 ROLLESPILLET, REGLERNE, OG HVAD DU SKAL LÆSE.

Velkommen til Sargos Live Rollespils system.

I denne her bog finder du alle de regler du skal bruge for at spille i Forest Wizards kampagne, men hvad skal vi bruge regler til når vi bare er ude og lege?

Vi spiller i det der hedder en "High Fantasy" verden. Nogen kalder det også superhelte rollespil, fordi vi gør ting vi normalt ellers ikke ville kunne, så som at kaste med ildkugler, helbrede sår med magi, eller forvandle os til en sky af flagermus for at flygte fra vores ansvar.

For at vi kan få de dramatiske systemer til at fungere, så skal vi have nogen regler. Vi skal alle være enige om at de regler skal følges, for gør man ikke det, så virker systemet ikke, og så kan vi lige så godt bare løbe ud i skoven og tæve hinanden med pinde.

Reglerne er til for at bygge en ramme omkring spillet, og give jer muligheden for at give jer hen til en fantasi om at være en mægtig kriger, eller en magtfuld tryller.

Når det er sagt, så lad os understrege at snydere vil ikke blive tolereret. Man kan glemme noget, eller kommer til at handle lidt for hurtigt og ikke lige tænke sig om, men hvis man gør noget man ved man ikke kan, eller på anden vis snyder, så ødelægger man legen for alle.

Og i sidste ende er den vigtigste regel:

Hav det sjovt!

Når nu det alvorlige er ude af verden, så lad os gå til det mere interessante. Rollespillet.

Hvis du vil dykke ind i verden, og leve dig ind i den, tage en rolle på og leve som den person ville leve, så bare start fra en ende af. Det er også okay hvis ikke du interesserer dig for den slags, men bare vil ud og slås.

Du skal som minimum læse kapitel 4, 6, 9, 10, og 11, hvis du skal have bare en lille ide om hvad der foregår i spillet. Det du så ikke får læst op på, er hvad præmissen (grund til at spillerne er der hvor de er), historien om verden, og magi.

Du behøver ikke kende til hvordan alt det fungerer, men de andre ting, så som karakterskabelse, racer, kampregler, og den slags, er alt sammen noget du skal kende til. Det er okay hvis ikke du kan huske det hele på en gang. Man lærer ikke hele sin dansk bog udenad på dag 1 alligevel.

Hvis du har spørgsmål, så spørg en Spilleleder. Det vil du aldrig få problemer for.

Vi glæder os til at se dig ude i skoven.

3 VERDENS HISTORIE

For at forstå vores verden, må vi se tilbage på hvad der er sket før nu. Fortiden beretter hvordan verden er endt med at være som den er i dag.

Tidslinjen herunder forklarer om store hændelser der er blevet nedfældet hen over tiden. Jo længere man går tilbage i tiden, jo mere mudret bliver beretningerne om fortidens myter og hændelser.

Dette vil sige, at alt før begyndelsen af Den Tredje Alder ikke er 100% præcist nedfældet. Og det bliver værre jo længere tilbage vi kommer. Men lad os kigge ind i arkiverne på øen Hanhared i Laugsyssel (mere om det under Kulturer og Folkeslag), hvor meget af verdens hukommelse befinder sig.

Den Første Alder:

- Guderne skaber verden
- De Fem første racer skabes, Mennesker, Elvere, Dvæрге, Orker, Gobliner.
- Et kæmpe Imperie springer op, men lægges i ruiner tusinde år efter. Årsag ukendt.
- Den Første store krig der med den tids magi og teknologi, næsten lægger verden øde, ender Den Første Alder.

Den Anden Alder:

- Dyrefolket skabes ved et magisk uheld, og søger tilflugt i hvad der i dag kaldes Har Hamsheer Junglen.
- Mennesker og Elvere giver hinanden skylden for skabelsen af den nye race, og starter Den Anden Krig.
- Med hjælp fra Dværgene, skaber Elverne Golemmerne, som kamptropper.
- Våben af større og større kraft skabes, og deres brug ryster jorden i sin grundvold.
- Stjernehimlen og månen forsvinder i en periode på 15-20 år (Optegninger uklare)
- Divinisme fungerer ikke, og Guderne svare ikke på bønner.
- Tidsrummet døbes for "Den Sorte Tid"
- Sortkunst og Okkultisme blomstre op, som alternativer til Divinisme. Kirken forbyder begge dele, og brugere stemples som kættere og blasfemikere.
- En trolldmand tilskrives at have startet Den Anden Krig ved hjælp af Mentalisme, og magiskolen forbydes verden over for den fare den repræsenterer.
- Den Anden Krig slutter med hans henrettelse.

- Månen og stjernerne vender tilbage kort tid efter, og Guderne adresserer verden sammen.
- "Dødelige. Jeres handlinger har kastet himlene i kaos. Gud sloges imod gud, og verdens skæbne var på afgrundens rand.
- De fem guder, C'hara, Jovel, Penea, Tarcon, og Arfel, skal fremover være kendt som **Forrædderguder.**
- Deres tilbedelse er en synd og en forbrydelse imod himlene. Balancen er genoprettet."
- (Dette er det eneste nedfældede tilfælde, af guderne der taler til alle dødelige)
- "Himmelkrigene" markerer afslutningen på Den Anden Alder.

Den Tredje Alder:

- 645 TA: En gruppe Orker, der kalder sig Grå Kastere, bryder løs fra Ork samfundet, og anerkendes af Imperiet som en ny underrace af Orker. De er mere rolige, og er blevet deres vrede og styrke kvit.
- 1358 TA: Lens Baron Tharlon Imir de Kelvin 999, begynder udgravning under Sommers Hvile Palæ.
- 1367 TA: Baronnen angribes i sit hjem under anklager om forbudt magi, og Syndens Slør dækker Kelvins Len.
- 1390 TA: Krigsherren Ranor Hammersholm, en dværg, samler sit eget og Orkernes folk, for at kræve et rige for dem selv.
- Forhandlinger fejler, og Den Tredje Krig bryder ud.

1519 TA: Dyrefolket, Golemmerne, og Goblinerne, samler sig i en alliance, kaldet "Den Hvide Flamme"

1520 TA: Igennem magi og smilde får Den Hvide Flamme bremsset begge sider af konflikten næsten totalt.

Elverne kommer ud fra Juvel Øerne og begynder at blande sig.

1521 TA: Et råd afholdes i Verdens Trone, hvor alle ledere i krigen mødes.

Historier og erfaringer fra Den Anden Krig udveksles, og en fredstraktat der bandleger magiske supervåben, samt interne borgerkrige imellem racerne, i det der i dag hedder "De Syv Skyggers Pakt"

1534 TA: Golemmerne fortræder for Kejseren under ledelse af 001- "Forsondende Budskab", og kræver deres rettigheder som en selvstændig race. Kejseren godkender dette, og Golemmerne integreres som medlemmer af Imperiet, og ikke krigsmaskiner.

1566 TA: Sydens Slør trækker sig tilbage til området omkring Sommerens Hvile, og Imperiet begynder at undersøge det omkringliggende område.

1567 TA: En besked sendes ud til alle hjørner af Imperiet:

"Kelvins Len er åbent. Kom, I der har mod, I der har stål, I der har magi, I der har gudernes gunst. Kom, og genindtag Lenet. Skatte, hemmeligheder, og magt, vil være jeres. Rejs til Hamlet, og find jeres skæbne."

4 VERDEN VI SPILLER I

Velkommen til den kendte verden, Sargos.

I skrivende stund er året er 1567 i den Tredje Alder, og en mystisk hændelse har bragt hele Imperiets opmærksomhed på Kelvins Len.

For 200 år siden valgte Lens Baron Tharlon Imir de Kelvin III, på opfordring fra en seer, at begynde en udgravning under sit palæ, Sommerens Hvile.

Hvad han fandt der ved ingen, men mærkelige historier, mystiske lys, og ugudelige skabninger begyndte at dukke op i Lenet.

Soldater og snigmordere blev sendt til Lenet, for at sætte en stopper for Baronens og hans okkulte handlinger.

Mange mistede livet. Og Kejseren af den kendte verden sendte bud efter de bedste eventyrer i riget.

Fem fulgte kaldet, og angreb Sommerens Hvile. Hvad de fandt, og hvordan de klarede sig ved ingen, for en magisk boble spredte sig pludselig fra palæet, og omsluttede Lenet.

Vagter, og kontrolposter blev opsat til at holde øje med den lilla boble, der skulle vise sig uigennemtrængelig for våben og magi.

Over årene fik den mange navne, "Det lilla tæppe", "Osteklokken", "Syndens Slør". Langsomt gled det ind i hverdagen, og blev en del af landet.

Godtfolk fra fjerne ender af Imperiet kom for at se boblen, og plattenslagere forsøgte at sælge "relikvier fra boblen".

Men nu er freden forbi.

Sløret har løftet sig, og trukket sig tilbage omkring palæet. Lenet står åbent for første gang i 200 år, og Kejseren af den kendte verden har udsendt et kald til alle helte og eventyrer:

"Kelvins Len er åbent. Kom, I der har mod, i der har stål, i der har magi, i der har gudernes gunst. Kom, og genindtag Lenet. Skatte, hemmeligheder, og magt, vil være jeres. Rejs til Hamlet, og find jeres skæbne."

Og de kommer. I hobetal. Nogen med sværd, nogen med trolddom. Alle har de deres grunde til at søge Kelvins Len og hvad der måtte være derinde. Ingen ved hvilke uhyrer, ugudelig viden, og magiske genstande der kan være at finde derinde.

Men i skal nok finde ud af det. I helte og eventyrer med mod og styrke.

Hamlet, en lille by som ligger for foden af palæet, er blevet samlingsstedet for alle nytilkommende.

Området bærer præg af de bygninger der var en gang, og de få der stadig står, er blevet taget i brug igen.

Der er en smedje, en kro, og et bål sted.

Ikke kun eventyrer er kommet til Lenet. Hårdtarbejdende folk, bondefolk, skrivere, håndværkere, alle er kommet hertil i håb om at kunne tjene en ærlig skilling. Nogen er her også med uærlige ærinder. Tyve, charlataner, snydere og bedragere. Alle er at finde i Hamlet, og i Kelvins Len.

Men hvad med resten af Imperiet?

5 KULTURER OG FOLKESLAG

Den kendte verden er ikke ens hele vejen rundt. Den består af mange landområder, små lommer af folkefærd, store bjerge og mørke sumpe.

Den der siger at han har rejst hele den kendte verden rundt, og har set det hele, lyver højst sandsynligt. Men lad os se lidt på nogen af de store regioner i verden, og de folk der bor der.

Kelvins Len

I fordoms tid var Lenet kendt for sin tømmer produktion, og frugtbare marker.

Det var ikke særlig bemærkelsesværdigt, og livet gik sin normale gang. De Kelvin blodlinjen var gode Baroner og Baronesser, og havde et godt forhold til deres bønder.

For godt 190år siden vendte dette, og Lenets industri og virksomhed begyndte at skrante. Guld blev investeret, ikke i bønderne, men i udgravninger, stærke skovle, og ekspeditioner til mørke steder. Dets Lens Baron Tharlon Imir de Kelvin III, lukkede sig af fra resten af Imperiet, og begyndte at grave. Bønder udvandrede, og Lenet gik i forfald. Resten af historien kender I.

Hvis du kommer fra Kelvins Len:

Så har du rejst væk fra området før Den Lilla Boble omsluttede lenet. Den gang var det et godt Len, hvor intet stort eller småt skete. Måske oplevede du at Lens Baronen begyndte at ødsle sine penge på mærkelige ting, og da du ikke længere havde penge til at få hverdagen til at køre rundt, samlede du dine ejendele og rejste ud af området. Så kom Boblen, og hvad end du havde der før har været tabt i 200 år. Måske du er kommet tilbage for at se om du kan finde resterne af dit gamle liv? Finde et arvestykke, eller nedgravet rigdom. Det er op til dig.

Folkeslag der mest sandsynligt er kommet fra området:

Mennesker

Elvere

Golemmer

Dvæрге

Den Mørke Marsk, Ur'kvel

Hjemsted for Orkerne, og senere Skyggefolket, og andre der ikke ønsker at blive fundet. Ur'kvel er for det meste ufrugtbart marskland, naturlige dødsfælder, og kryb der synes at du ville være god som frokost. I udkanten finder man Mørkebyerne. Her har Kejserens Gyldne soldater ikke meget at sige, og de der er udstationeret der er enten dumme eller korrupte.

På grund af de mange sumpgasser og det våde miljø, så er solens stråler en sjælden gæst. Den største by Glasmus, består af skurer og bygninger der står på stylder oven på hinanden for ikke at synke i. Her kan du handle dig til stort set alt, og især ting som Imperiet ser på som ulovligt.

Golemmer er en sjældenhed, da det fugtige miljø gør grimme ting ved deres led og mekaniske dele.

Hvis du kommer fra Ur'kvel:

Så er oddsene at du ikke har rent mel i posen. Det er ikke alle der er kriminelle, men langt de fleste fra Ur'kvel er det enten af egen vilje, eller har tyet til det som en måde at overleve på. Du er enten en kriger,

eller en snu rad, og har et stærkt overlevelsesinstinkt.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Orker
Gobliner
Dyrefolk

Ødelandet

Man skal ikke være sart for at bo i Ødelandet. Det er goldt og uden ret meget planteliv, og det er sjældent at de der rejser ud i ørkenen finder andet end blod og død.

Men de der kan, overlever derude. Stammer af mennesker og Dyrefolk bor ude den dybe ørken, og med hemmelige teknikker, holder sig med vand og mad.

Omstrejfende flokke af Gobliner bliver også set, og de mindre civiliserede af dem røver karavaner og angriber grænsebyerne.

De der bor i byerne, er gerne guider og håndværkere, eller lejesvende.

Ude i ørkenen udvindes et krydderi, der smager som stærkt kanel, og siges at være magisk.

Hvis du kommer fra Ødelandet:

Så har du nok været en del af en af grænsebyerne. Du har arbejdet med et håndværk, og tjent ærligt og redeligt til føden. Du kan også have været en lejesoldat, og har blødt for at beskyttet karavaner. Det kan også være at du har været en kriminel, eller en barbar der er vandret ud af ørkenen for at se hvad civilisationen kan tilbyde en som dig.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker
Dyrefolk
Golemmer
Gobliner
Dværge

Juvel Øerne

Hjemsted for Elverne. Ø gruppen var væsentligt større for 500år siden, men magiske eksperimenter, samt erosion af de mindre øer, har skrumpet området betydeligt. Nu bliver de to hovedøer, Orlus og Arlain, magisk holdt sammen så de ikke mister mere landmasse.

Juvel Øerne er også hovedsædet for Imperiets magiske viden, og deres biblioteker er de største og mest omfattende. Dog kræver adgang til disse at man er uddannet på nogen af de fineste universiteter i Imperiet, eller at man har venner på høje steder.

Øerne er i sig selv frodige, fyldt med magiske planter og træer der ofte lever helt deres egne liv. Haverne er smukke og velholdte, og der er næsten ingen kriminalitet. Dette skyldes et overvågningsnetværk, der er næsten allestedsnærværende. Der har været meget diskussion omkring netværket, og om det burde

forbydes. Denne diskussion har stået på i over 300 år nu, og Rådet der regere øerne, lader ikke til at ændre mening sådan lige med det første.

Hvis du kommer fra Juvel Øerne

Der er mange karrieremuligheder skulle du komme fra Øerne. Gartnere, smykkemed, vagter, men langt de fleste arbejder med magiske genstande, enten som bibliotekarer, eller skrivere. Troldmands studier er forbeholdt de rige og velsete.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området

Elvere

Dvæрге

Golemmer

Har'Hamsheer Junglen

Varmt, fugtigt, og ubehageligt at bo, med mindre du bor i udkanten af de massive skove. Det er fra junglen at de fleste helbredende urter, og mest dødbringende gifte bliver eksporteret fra. Dyrefolket gjorde området til deres hjem, kort tid efter deres skabelse, og dybt inde i skoven finder man stadig klaner og stammer, der ikke har set civilisationen siden de først blev skabt. Dyrt tømmer fældes fra de såkaldte Jerntræer, hvis træ er så stærkt at man kan bygge fæstninger der er næsten lige så stærke som sten, og både der flyder som træ, men kan modstå pile og ild. Legender siger at Dyrefolket har en by af guld i hjertet af skoven, men ingen har endnu fundet den.

Hvis du kommer fra Har'Hamsheer Junglen:

Du er måske en beboer fra en af grænsebyerne, en håndværker der har bearbejdet tømmer og ler fra junglen. Du kunne også være en af de indfødte dyrefolk der har søgt ud på eventyr. Du kunne også have været en vagt eller lejesvend, hyret til at passe på arbejdere ude i skoven. Du har måske set uhyrer og andre ting, som ingen før har set, og har overlevet til at fortælle om det.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Dvæрге

Dyrefolk

Orker

Gobliner

Laugsyssel

Langt mod nord, langs den Is Havet, finder vi et område, der stort set er et kongerige i sig selv. Vinterkongen Torp hersker over Syslerne, landområder med hver deres Borgherre. De er et standhaftigt og stædigt folkefærd, og består næsten eksklusivt af mennesker. De er ikke meget for fremmede, og kun det mest sydlige Sysse Thorsmark, er kendt for at være åbne for handel med udefrakommende. Vinterkongen betaler sine skatter til Kejseren og hans Trone, men ellers stikker Imperiet ikke snuden i Laugsyssels sager. De er praktiske, og vant til at leve i kulde, og i et land der næsten konstant forsøger at tage livet af dem.

Hvis du kommer fra Laugsyssel:

Du har været vant til et hårdt liv, og ser nok ned på andre der brokker sig over at livet er svært. De ved ikke hvad et hårdt liv er. Overtro og amnestuehistorier har holdt dig og din familie i live igennem generationer, så det er ikke umuligt at du har en sær talisman, eller et neg korn inden for jakken. Du ved, for at holde Håggen på afstand. Magibrugere er ikke til at stole på. De har altid en bagtanke og noget oppe i ærmet. Der er meget få Laugboere der har taget magi til sig, og alle er blevet udstødt af sit Sysse.

Du er sejlivet og stædig, og oddsene er at du er rejst fra Laugsyssel for at finde guld og ære i kamp, eller som en håndværker. Det er de færreste fra Laugsyssel der kan læse og skrive, og det ses ikke som en svaghed.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Ravnsholm Len

Du kan ikke nævne Ravnsholm Len, og ikke i samme sætning nævne Stjernestål. Det legendariske metal, og hemmeligheden omkring dets skabelse har holdt Lenet, og dets leder Lillian Ravnsholm, ved store mængder penge. Stålet er uforgængeligt, og let som en fjer. Mange legendariske våben er smedet af Ravnsholmske smede, eller eksporteret til Juvel Øerne.

Ravnsholm har mange dygtige håndværkere, men hvis man vil være en der er husket, så skal man være en smed. Kun de bedste og mest loyale borgere, bliver accepteret på Ravnsholms Universitet, hvor hemmeligheden omkring Stjernestål bliver undervist. Lenet har også et ansvar, andet end smede og mine arbejde. På kanten af Det Sorte Land, vest for den Kendte verden, ligger Draconium Fort. Soldaterne der er udstationeret der, forsvare Imperiet imod uhyrer, barbarer, og hvad der ellers kommer ud af området. Ekspeditioner bliver fra tid til anden sendt ud fra Fortet, for at lave nye kort og undersøge særlige fænomener.

Hvis du kommer fra Ravnsholm Len:

Du er højst sandsynligt en uddannet soldat der har tjent på Fortet, eller en håndværker af en art. Hvem ved hvilke nye metaller og glemt viden Kelvins Len har at byde på? Alt der kan give en fordel er noget værd, og du har nok også en sund konkurrence ånd. Du vil gerne spille og vise at du er den bedste til det du gør. Det er sådan man kommer forrest der hvor du kommer fra.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Dvæрге

Orker

Elvere

Arnilds Len

Imperiets brødkurv. Det meste af Lenet består af gårde og marker, samt store bestande af kvæg. Idylliske rullende bakker og smukke skove bryder det flade landskab, og de små samfund der samles om landbruget er som regel altid velkomne og venligt stemte. De fleste uoverensstemmelser bliver håndteret af de lokale Ældste, og ved større problemer indkaldes en af Imperiets Magistrater til at bedømme hvordan en situation skal håndteres.

Arnilds Len er også samlingspunkt for Imperiets Sommerfest, hvor gamle og unge mødes til god mad, musik, og festligheder. Nogen laver tryllekunstner, andre reciterer poesi, og selvfølgelig er der også styrkeprøver og andre lege.

Et rart og roligt sted, for de der kan lide at nyde deres liv, langsomt.

Hvis du kommer fra Arnilds Len:

Din far og mor var bondefolk, og oddsene er at det er du også. Kun de færreste forlader Lenet, og de der gør, er styret af en vandre/eventyrlyst, der putter de fleste til skamme. Du tager tingene med ro. Intet er så vigtigt at man behøver at stresser over det. Vi skal nok nå det hele med tiden.

Tålmodighed er nok en af dine dyder, og selv hvis du er en eventyrer så forhaster du dig ikke ind i situationer.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Golemmer

Dvæрге

Elvere

Dyrefolk

Orker

Adelais Len

Området er ledet af troldkvinden Adelene Adelais, og er hjemsted for en af Imperiets største centre for magisk viden og læring, Abrado Universitet. Hovedbygningen, og den omkringværende campus, er vedligeholdt af fire store familier af troldfolk, og de der tjener dem.

Det er ikke unormalt for familier at mindst et medlem, som regel den ældste, at være en eller anden grad af Ritualist, hvor det i resten af Imperiet, måske er en per lille bysamfund der laver ritualer.

Abrado undersøger hvordan magi kan anvendes til at forbedre samfundet, dyrke bedre mad, og sikre en mere frugtbar fremtid for Imperiet.

Selvfølgelig er der dem med deres egne projekter, og har man et legitimt og for Imperiet interessant projekt, kan man søge om midler til at efterforske det. Penge er ikke noget de mangler i Adelais.

Hvis du kommer fra Adelais Len:

Du er enten en del af en af de mange troldkyndige familier, eller også tjener du dem. Det er langt de færreste der er udenfor deres sfære af indflydelse, og de der er, er enten stærke nok til at klare sig uden, eller så svage at familierne ikke ænser deres eksistens. Magi er alting. Det styrer alting. Og de der har den er værd at respektere. Har du den? Så fortjener du respekt.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Elvere

Golemmer

Skyggefolk

Pax'Ronas Len

Imperiet står stærkere, når dens soldater er stærke. Og i Pax'Ronas, uddannes de bedste af slagsen.

Officersskolen "Det Eksalterede Akademi", frembringer de bedste og mest ambitiøse officerer som Imperiet har. Det er også i Lenet at størstedelen af Den Kendte Verdens våbenproduktion finder sted, med materialer importeret fra Ravnsholm. Mange rejser til området for at lære våbentekniker, samt krigsfilosofi fra veteranerne. Soldater slår sig ofte ned her med deres familier, fordi den daglige gang i området er næsten militaristisk dikteret, og det kan give dem en følelse af ro.

Mange her ser skævt til Adelais Len, da de læner sig for meget op ad deres magi, i stedet for håndgribelig styrke.

Hvis du kommer fra Pax'Ronas Len:

Enten er du en soldat af en art, eller du er i familie med en. Du kunne også være en smed der specialisere sig i våben produktion, og er taget til Kelvins Len for at tjene på de eventyrer der er taget dertil. Måske er du uddannet på Akademiet, og søger at lede folket til sejr igennem din overlegne strategiske viden.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Mennesker

Orker

Golemmer

Dværge

Verdens Trone

I hjertet af Den Kendte Verden ligger Verdens Trone, hovedsæde for Imperiet, og Den Gyldne Trone, hvor Kejseren skuer ud over alt. Hovedstaden er et sammensurium af alle områder af Imperiet. Der er distrikter for hver af de Fem Len, der er markedspladser, skumle gyder, kæmpe tårne, skoler af alle slags.

Det er i sandhed Verdens Trone. Alt hvad du ønsker dig, kan du få her, hvis du kender de rigtige folk, og kan betale prisen.

Området er en stor by, og jo længere ind mod midten man kommer, jo højere bliver bygningerne. Store tårne og kupler, giver de rigere distrikter en fantastisk udsigt. Smukke haver og parker dekorere de mere velhavende områder. Jo mere ned mod gadeniveau man kommer, jo flere lyssky taverner og personligheder finder man også. "Bugen", som byens gadeniveau og kloaker kaldes, huser nogen af de største kriminelle personligheder i riget. Nogen kender vagterne ikke til. Andre kender de til, men gør intet ved.

Hvis du kommer fra Verdens Trone:

Du kunne være hvem som helst. Byen er så bred og altomfattende, at alle og enhver kunne komme derfra. Mulighederne er endeløse.

Folkeslag der mest sandsynligt kommer fra området:

Alle.

6 RACER

Mennesker:

Mennesker finder man overalt i den kendte verden. De kommer i alle størrelser og former. Du finder ikke to mennesker der er ens. De har ikke nogen fysiske kendetegn, men deres nysgerrighed og overlevelses instinkter gør dem noget helt særligt.

Levealder: Imellem 60-80 år

Kropspoint: 3 KP

Nævekamp: 2

Fordele: Ingen

Ulemper: Ingen.

Navneforslag: Dastan, Leonben, Tecton, Amalia, Iona, Bastian, Marlo.

Øgenavne: Aber.

Sminkekrav: Ingen.

Elvere:

Elvere er som regel høje, tynde væsner der bevæger sig med graciøse bevægelser. På grund af deres lange levealder og store viden om verden, ser de sig ofte som bedre end de andre racer. De kommer primært fra Juvel øerne, og er sjældent soldater, men oftere troldfolk eller uddannede individer.

Levealder: Imellem 300-500 år

Kropspoint: 3 KP

Nævekamp: 2

Fordele: Du betaler 1 EP mindre end andre racer for Uddannelses Evner, per niveau.

Ulempe: Du skal betale 1 EP mere end andre racer for at købe Kriger Evner, per niveau.

Navneforslag: Aurion, Teladri, Delahari, Inurion.

Øgenavne: Stankelben, Knivøre.

Sminkekrav: Spidse øre.

Orker:

Hvor der er hårdt arbejde, og hvor kamp er en mulighed, og hvor guld og hæder kan vindes, der finder man Orker. De er større end de fleste af racerne, og bliver ofte hyret til arbejde som livvagter, eller som fysisk krævende arbejde, så som mine arbejde eller landbrug. De er et stolt folk der tror på ære i kamp. For nogle år tilbage brød en lille gruppe af grå orker ud og søgte til hovedstaden. De siges at være en del af en orden af lovhåndhævere, men ingen har set dem i aktion endnu.

Levealder: 50-80 år

Kropspoint: 4 KP

Nævekamp: 3

Fordele: Du betaler 1 EP mindre end andre Racer for Kriger Evner, per niveau.

Ulemper: Du skal betale 1 EP mere end andre racer for at købe Uddannelses evner, per niveau.

Navneforslag: Ormok, Koruul, Scylla, Tramtok, Groul.

Øgenavne: Grønhuder, Mudderhud.

Sminkekrav: Mørkegrøn eller brun malet hud, eller en Ork maske.

Gobliner:

De er små, snedige, og meget intelligente. Nogen ville måske endda sige lidt for snedige en gang imellem. De har igennem mange år haft et meget blakket ry, for at være tyve og rygstikkere, men det er ikke altid at det er sandt. Nogen af de bedste militære taktikere, og professorer har været gobliner. Så man skal ikke lade sig narre af deres skumle udseende.

Levealder: Imellem 40-50 år

Kropspoint: 2 KP

Nævekamp 1

Fordele: Du betaler 1 EP mindre end andre racer for Behændigheds Evner, per niveau.

Ulemper: Du betaler 1 EP mere end andre racer for Kriger Evner, per niveau.

Navneforslag: Grik, Nul, Tas, Pok, Drem.

Øgenavne: Pilfingre, Dolkenæser.

Sminkekrav: Lysegrøn ansigtssminke, og enten lange grønne øre, lang grøn næse, eller begge.

Golemmer:

Skabt under Den Anden Alder som en krigsmaskine, men senere givet rettigheder under Imperiel lov.

De er en kunstig race, essentielt tænkende robotter, men det gør ikke at de ikke har følelser.

Deres hukommelse er lavet til at rydde sig selv hvert 100 år, så de ikke bliver ramt af det de selv kalder Degenerering, hvor deres hjerne begynder at spaltes i flere personligheder. Det hænder at nogen Golemmer får ændret på deres mekanik så Degenererings sikringen slås fra. Men hvorfor ville man dog gøre det?

De er stærke og generelt venlige væsner, der ikke står tilbage for at give en hånd til de ikke-mekaniske folk. Der findes omkring 1000 Golemmer i verden. Alle har de et navn og et tal der gør dem forskellige fra de andre Golemmer.

Levealder: Vides ikke endnu

Kropspoint: 4 KP

Nævekamp: 3

Fordele: Immun over for Gifte og sygdomme. Når du dør, behøver du ikke gå til en kirke, eller til Gudernes lund, men kan rejse sig på 0 KP efter 10 minutter, og har Træthed indtil du er blevet repareret. Slår nogen på dig falder du om med det samme igen. Du kan ikke rejses som en Udød.

Ulemper: Du kan ikke helbredes af Divinisme, Druider Sti magi, Kunstner evner eller Lægekundskab.

Kun en Smed kan reparere dig. Du kan aldrig lære eller deltage i Ritualer, eller lære Okkultisme.

Navneforslag: 365 "Skyldig Gnist", 673 "Hjælpende Hånd", 285 "Sortne Håb", 735 "Knuste Drømme".

Øgenavne: Dukkefolk, Jernhoveder.

Sminkekrav: Grå/hvid hud, med streger malet så det ligner plader med nitter/møtrikker i.

Dvæрге:

Lavere end menneskerne, og mere stædige. Dværgene har aldrig været store tilhængere af at være en del af Imperiet, så de har en tendens til at holde sig for sig selv, og komme i problemer med de lokale vagter. De er dog dygtige håndværkere og stærke krigere. Alle som en har de skæg. Nogen barberer det, men det kan aldrig helt skjules. De kan drikke som et hul i jorden, og er aldrig bange for at tage imod et væddemål.

Levealder: 80-120 år

Kropspoint: 3 KP

Nævekamp: 2

Fordele: Du kan drikke dobbelt så meget som du har KP + MKP. Du kan 1 gang per spilgang få +1 udbytte fra mine arbejde.

Ulempe: Du har et problem med autoriteter, og hvis nogen med magt kommandere med dig, bliver du vred.

Øgenavne: Halvlange, Skægaber, Fyldebøtter.

Sminkekrav: Skal have et kunstigt (eller ikke hvis du kan) skæg, eller skægstubbe malet på ansigtet, uanset køn.

Dyrefolk:

Magisk skabt for mange år siden, og nu bor de i Sargos som har de altid været der. De kommer i tre underracer, Ulve, Hjorte, og Katte, da disse var de tre originale forsøgsdyr.

De bliver sjældent behandlet særligt godt af de andre, mere civiliserede racer, så de har en tendens til at holde sig til skovene og i udkanten af samfundet. Andre finder sig dog helt til rette i byerne (som regel ulvene), og laver store familie samfund.

Levealder: 40-60 år

Kropspoint: 3 KP

Nævekamp: 3

Fordele: Højere Nævekamp

Ulemper: Du bliver set ned på at de mere civiliserede racer.

Navneforslag: Nemo, Ulat, Tekla, "Løber som vinden", "Skjult af skoven".

Øgenavne: Vilde, Skabte.

Sminkekrav: Dyrelignende sminke i ansigtet, passende med enten Hjort, Kat, eller Ulv.

7 RELIGION

Efter Himmelkrigene i Den Anden Alder, blev guderne delt i to lejre. De Sande Guder, og Forrædderguderne.

Det er ikke velset ikke at tilbede en af de Sande, og Imperiets Inkquisition begynder at stille spørgsmål til dem der ikke åbent viser deres hengivenhed til en guddom.

De der viser hengivenhed imod Forrædderguderne, bliver taget til Inkquisitionens Basilika, og aldrig set igen.

Når det så er sagt, så er religion en del af hverdagen i Sargos, og guderne er blevet set gående iblandt folket fra tid til anden.

Det siges at guderne ser på os igennem stjernerne, månen, og solen, og ser vores handlinger.

Når de ikke selv er til stede har guderne Divinister til at gøre deres arbejde.

Divinister er guddommelige troldmænd, præster, der kanaliserer deres guds kræfter, og forkynder deres ord.

Alle guderne har hver deres område de står får, og det er præsternes opgave at sørge for at det bliver passet. Nogle gange kan det skabe konflikt med de andre præster i området, men så må de dødelige jo bare finde ud af det.

De sande guder:

- A'uro: Sol guden, og den mest anerkendte af religionerne i Imperiet. Hans ansvarsområder er Solen, Held i kamp, Bekæmpelse af Udøde. Symbol: En Sol
- V'nir: Skovens gudinde, og gudinde for frugtbar jord, og hjemmet. Hun beskytter mødre og deres børn, og jægere på jagt. Hun er også gudinde for helbredelse- Symbol: Et blad fra et træ
- U'sul: Håndværkernes gud. Han smedet bjergene, og efterlod malm så dygtige arbejdere kunne finde det. Han beskytter minearbejdere og andre folk med hårdt og farligt arbejde. Symbol: En hakke og hammer over kors.
- T'mpo: En gud for frihed. Dens køn er ikke kendt, og den skifter vist efter forgodtbefindende. Den er gud for tyve og eventyrer der ikke lægger planer. Stol på dit held, og T'mpo har din ryg. Symbol: Et hjul med 8 eger.
- G'uauuld: Skæbnens gudinde. Det er hende der bestemmer om det er din tid til at dø. Hun sidder med en væv med tusinde tråde, og klipper dem hvis tid det er. Symbol: Et Spindelvæv.

Forrædderguderne:

- C'hara: Dødsguden: Før i tiden kom dette monster og tog dig når du døde. Han var ikke venlig, kun kold, og fuld af smerte. Symbol:
- I'ovel: Sygdommens gud: En spredt af sygdom og dårlighed. Hun havde ansvaret for at holde racerne nede og sørge for at de ikke spredte sig. Det blev gjort med sygdomme der skabte lidelse og smerte hos deres modtagere. Symbol:
- P'nea: Guden for Ond vilje: De der ville ondt her i verden, som satte sig selv før andre og ville opnå hvad de ville uanset tab på alle sider, tilbad Penea. Symbol:
- T'rcon: Krigsguden: Hvis han havde fået sin vilje, var Sargos brændt ned til grunden nu. Han var guden for ild og blod, og så gerne verden dækket i begge. Symbol:

- A'fel: Guden for monstre og uhyrer. Fader til de fleste, og skaber af resten. Symbol:

8 HVORDAN DU BYGGER EN ROLLESPILS KARAKTER

Dette afsnit er for dig der gerne vil mere med dit rollespil, end at tage ud i skoven for at banke dine venner med gummisværd. Det er også okay at gøre det, det handler jo om at have det sjovt, og hvis du synes det er sjovt, så gør du bare det.

Men skulle du være interesseret i at spille en rolle, og virkelig leve dig ind i verden og de folk der bor i den, så læs endelig videre.

En karakter er mere end de evner du vælger, og det kostume du har på.

Det er en person som lever i den verden vi har skabt sammen. De har følelser, tanker, drømme, og mål, og det er op til dig at tage den person på, og fortælle hans/hendes/dens historie.

Imperiet er vidt og bredt, og der bor alle slags folk i det, så dine muligheder er endeløse. Det kan måske virke lidt uoverskueligt, så lad os tage det i nogle simple skridt.

Lad os sige at du gerne ville lave en kriger. Der er mange slags krigere. Bøller, soldater, livvagter, omrejsende fægtemestre, og alle er unikke og har en historie. Men lad os fokusere på, en livvagt.

En livvagt har fået til opgave at passe på nogen. Hvem var det du skulle beskytte? Blev du betalt godt for det? Kunne du lide dem du arbejdede for? Eller var de onde ved dig, men pengene var for gode til at du sagde fra?

Hvis vi kan svare på nogen af de her spørgsmål, så ved vi allerede meget mere om din karakter.

Lad os sige at du vogtede over sønnen til en handelsmand i Ødelandet. Du blev betalt rundhåndet for dit arbejde, men blev ikke behandlet særlig godt. Sønnen drillede dig, og gjorde det svært for dig at passe på ham. Da handelsmandens penge så slap op, og han ikke længere kunne betale dig, tog du de mønter han kunne give dig og tog din afsked.

Hvor tog du så hen? Du kunne være rejst til Pax'Ronas for at se om din erfaring som kriger og livvagt kunne tjene dig der. Hvem arbejdede du for der? Mødte du nogen du kendte? Fik du nye venner? Og hvorfor tog du afsted derfra for at rejse til Kelvins Len? Jo flere spørgsmål du kan stille dig selv om den person du tager på, jo mere interessant karakter kan du bygge dig. Og når vi så ved lidt om dig, kan vi købe nogen evner til ham. Han har nok brugt rustning, så lad os vælge Rustnings Brug til ham. Han er hærdet efter mange kampe, og har Udholdenhed 1. Så kan han tage nogle flere tæsk.

For at finde ud af eventuelle trusler til hans arbejde, så har vores karakter her været nødt til at tale med nogle kriminelle udskud, og har fået evnen Undergrunds Kontakter. (Så kan vi også spørge hvem de er? Og hvorfor han har snakket lige præcis med dem før i tiden.)

Hvis du vil gøre det ekstra interessant, så kan du finde nogle "Kortsigtede mål", og et "Langsigtet mål".

De kortsigtede mål, kan være at samle nok penge til at købe en speciel bog af handelsmanden i Hamlet, eller få samlet ind til et ritual du skal lave med en ven. Alt sammen ting du kan gøre inden for 1-3 spilgange. Et langsigtet mål er større og tager længere tid at opnå. Det kan være at søge hævn over den Nekromantiker der kastede en forbandelse på dig (eller en ven), og få ham til at ophæve den! Det kan være at følge en guds bud, og løse 10 store opgaver inden året er omme.

Alle disse mål er nogen du selv sætter dig. Det giver dig noget at lave, og du kan altid tænke over, "Det jeg gør nu, hjælper det mig med at løse mine mål?" Så mangler du aldrig noget at lave.

Og nu står han her. Lad os give ham et navn... Sarsin Yarel, tidligere livvagt, nu eventyrer!

9 EVNER, ERFARINGS POINT, NØGLEORD, OG DRUKREGEL

Evnerne som din karakter kan tillære sig, er opdelt i 5 Kategorier:

- **Kriger Evner:** Der dækker fysisk formåen, styrke, og evner der bruges i kamp.
- **Behændigheds Evner:** Til de mere snedige og snu karakterer, som går i andres lommer, og bruge snilde og kløgt til at omgå deres fjender.
- **Uddannelses Evner:** Viden er magt, og uddannelses evner giver dig en masse nyttige evner, som kan hjælpe dig og dine venner med at tjene penge, og opsporer verdens mysterier.
- **Magiske Evner:** For de få indviede i Mysterierne, og de der studere dem.
- **Baggrunds Evner:** Du kan vælge en af disse ved start, hvis du ønsker, for at få en ulempe, men også nogle fordele.

Når du begynder en ny karakter, så skal du beslutte dig for om du vil have en Baggrunds Evne. Denne evne giver dig nogle ulemper og nogle fordele, og er ment til at give din karakter mere dybde. Måske har du brugt hele dit liv med næsen i bøger, og har derfor aldrig lært Kriger Evner. Måske er du adelig, født ind i en af de 5 Store Huse. Der er mange muligheder.

Når du så har besluttet om du vil have en Baggrunds Evne (du behøver ikke hvis ikke du vil), så skal du vælge 3 Evner fra listen.

Disse må selvfølgelig kun vælges i rækkefølge, så du kan ikke vælge Nævekamp 5, men du kan godt vælge Nævekamp 1, og derefter Nævekamp 2.

Vælg med omhu! Nogen af evnerne kan kun købes ved karakterskabelse, og kan ikke købes med Erfarings Point. De er markeret med en lille stjerne * ved enden af navnet på evnen, og de der er markeret med to stjerner **, kræver at en specifik evne er købt først.

Når du så har valgt dine 3 evner, så får du dem udleveret på et kort, hvor deres regler står på.

Du skal altid have de kort på dig, så du altid kan se hvad du kan, og så der ikke opstår tvivl om hvordan evnerne virker.

Det kan ske at du får en bedre udgave af evnen, og så bytter du bare kortet med den dårligere evne ud.

Når spillet starter, får du udleveret et Erfarings Point. Det er for at vise at din karakter har lært noget nyt om sig selv og om verden, og dette kan du så købe nye evner for.

Husk, at du skal lære de foregående evner før du kan købe en forbedret udgave.

For eksempel kan du ikke lære Giftkundskab 2 med det samme, du skal have lært Giftkundskab 1 først.

Bemærk, at nogen evner kan ikke købes sådan bare lige. Nogen skal oplære dig i dem først.

Cirkler af Magi, er den i talende stund den eneste af disse. For at lærer magi, skal du have en til at lære dig det. De skal have evnen Læremester, før de kan lærer fra sig, og kun op til deres eget niveau (Det kan du læse om under evnen Læremester senere i kapitlet).

Når en Læremester tager en ny lærling, skal de sige de til en Spilleleder, så de kan notere det.

Hvor meget koster en evne så i Erfarings Point (EP)? De fleste har en rækkefølge, eller et niveau som kan aflæses efter navnet på evnen. De der ikke har et sådan, har kun et niveau. (Eksempelvis Kok har kun et niveau) Hvor meget EP du skal bruge for at lære en evne, ser sådan her ud:

Niveau	1	2	3	4	5
EP	2 EP	4 EP	4 EP	6 EP	8 EP

Så hvis du skulle spare op til at købe to Niveauer i Kunstner, koster det 2+4 EP, altså 6 EP. (Godt og vel 3 måneders spil.

Den eneste evne der ikke følger denne her tabel, er Læse/Skrive. Den koster kun 1 EP per Niveau, uanset hvor mange du har i forvejen.

Nominering til ekstra Erfaring:

Godt rollespil, og fede scener skal belønnes. Hvis du har set nogen spille virkelig godt rollespil, så kan du nominere dem til at få ekstra Erfarings Point. Du kan også selv blive nomineret, hvis du har lavet fedt spil for de andre omkring dig, og har levet dig ind i din rolle, og vist det til andre.

Nogle gode eksempler kan være at du har haft en duel med en edsvoren fjende, men vælger med store ord og tilgivelse, at lade ham leve. Hele byen har set at du har været nådig, og at du er en stor helt.

Du kan også have været offer for tortur, og har spillet på de uhyrligheder som skurkene har gjort ved dig.

Måske er der en der har været såret i en kamp, så du hjælper dem ved at læge deres sår, og imens snakke med dem. Få dem til at fortælle om deres hjemland, og hvorfor de er blevet en eventyrer. At vise interesse for de andres roller, kan give nogle rigtig spændende scener.

ISR'er (Ikke Spiller Roller) kan også melde tilbage til Spillederen, at de har set en spiller gøre noget flot og stort, og derved blive nomineret.

Nomineringer foregår når vi har debriefing, og dagen er ved at gå på hæl.

Det skal dog også siges, at jo mere man bliver nomineret, jo større og bedre rollespil skal man bedrive før man bliver indstillet til mere EP.

Og har man en gruppe venner der bliver ved med at nominere dig, godt rollespil eller ej, så vil det blive taget som et forsøg på at snyde sig til mere Erfaring, og straffet derefter. Så spil fair, og gør dig fortjent til det ekstra EP. Så føles det også bedre at få.

Nøgleord:

Mange evner, og især magiske evner, påvirker dig som spiller. For at gøre det nemt at vide hvad en effekt gør, er de fleste af dem beskrevet med Nøgleord. Disse ord beskriver en effekt som en besværgelse kunne have på dig. Vi tager dem lige hurtigt, så skal vi nok se på nogen eksempler.

Paralyse: Du kan ikke bevæge dig, eller snakke.

Bange: Du skal flygte fra kasteren, eller nærmeste person, til denne ikke kan ses når man kigger sig omkring efter dem.

Syg: Kan kun gå, og skal spille at man langsomt bliver mere syg.

Blind: Du skal rollespille at du ikke kan se noget.

Stum: Du må ikke tale, og kan ikke kaste besværgelser der kræver talte riter.

Smerte: Gør dig Ukampdygtig, og du skal rollespille at du er i smerte.

Charmeret: Behandler den der charmerede dig, som din bedste ven.

Usårlig: Kan ikke tage skade.

Ukampdygtig: Kan ikke slås, eller kaste magi, eller bruge evner. (Med undtagelse af Udbryder Konge)

Træthed: Gør dig Ukampdygtig, og er et resultat af at komme tilbage fra de døde.

Et eksempel kunne være en troldmand der var træt af at høre på en Goblin der talte grimt til ham.

Troldmanden siger sin rite for besværgelsen Smerte, peger på Goblingen og siger "Smerte! Så længe jeg peger!" og Goblingen kaster sig til jorden og vrider sig i smerte! Goblingen ved nemlig at Smerte besværgelsen putter en Smerte effekt på ham. Teksten til Smerte nøgleordet siger nemlig; " **Smerte:** Gør dig Ukampdygtig, og du skal rollespille at du er i smerte."

Men Goblingen har en ven, som løber over, og lægger en hånd på skulderen af troldmanden og siger, "Charmer Person, du er Charmeret i 10 minutter. Hey, kan du ikke lade min ven gå? Han har lært sin straf." Troldmanden ser på sin nye bedste ven og nikker, og lader Goblingen gå. Han ved nemlig at Charmeret nøgleordet siger at den der har kastet besværgelsen på ham, er hans bedste ven. Og han har fået at vide at det er de næste 10 minutter.

Et andet eksempel kunne være at der er en der dukker op bag dig, og slår dig ned med evnen Bonk, og en kølle. Du er slået bevidstløs i 10 minutter, og er derfor Ukampdygtig.

Så gør dig selv en tjeneste, og lær de her Nøgleord. Så kan du bedre reagere når nogen gør noget ved dig.

Drukregler:

Din karakter kan drikke lige så mange glas alkohol som du har Kroppoint og Midlertidige Kroppoint sammenlagt. Får du mere at drikke derefter er du fuld, og tæller som Ukampdygtig. Du kan dog stadig bruge Nævekamp.

10 EVNER

Kriger Evner: 22	Beskrivelse	Regeltekst
Udholdenhed 1	<i>Du har trænet din krop, og er blevet bedre til at klare sværdhug og kølleslag.</i>	Du har 1 ekstra Kroppoint (+1 KP)
Udholdenhed 2	<i>Hårdt arbejde betaler sig. Din krop er endnu stærkere end før.</i>	Du har 2 ekstra Kroppoint (+2 KP)
Udholdenhed 3	<i>Du har trænet til fysisk perfektion, og din krop er så stærk og sund som den overhovedet kan blive.</i>	Du har 3 ekstra Kroppoint (+3 KP)
Rustnings Brug	<i>Du har lært at spænde din rustning ordentlig, og fundet ud af hvordan den skal anvendes, så den beskytter dig bedst.</i>	Du får Rustnings Point (RP) alt efter hvilken type rustning du har på, i stedet for de normale +1. +3 RP for Læder, +4 RP for Ringbrynje, +5 RP for Pladerustning. Har du armskinner, og/eller benskiner, beskytter det dine arme og ben imod Afhug.
Afhug	<i>Med styrke og præcision kan du hugge en arm eller et ben af en fjende, med et enkelt sving!</i>	Du kan 1 gang per kamp, når du rammer en arm eller et ben, råbe "Afhug!" og den ramte krogsdel bliver ubrugelig indtil den bliver helbredt med magi eller Lægekunst. Slaget giver skade som normalt. Kræver at du bruger et to-hånds våben, der ikke er en stav, spyd, hammer, eller kølle.
Våbenspecialist 1	<i>Halvdelen af kampen er at vide hvor du skal ramme. Eller også er du bare virkelig stærk. Du kan slå ekstra hårdt i kamp, og give ekstra skade.</i>	Du kan 1 gang per kamp, give +1 Skade ved at sige "2 i skade!", når du rammer.
Våbenspecialist 2	<i>Din arm er blevet stærkere, og dit sigte bedre, og du kan nu svinge igennem flere gange.</i>	Du kan 2 gang per kamp, give +1 Skade ved at sige "2 i skade!", når du rammer.

Styrke	<i>Du er et muskelbundet! Stor og stærkere en normale folk!</i>	Du kan bære 2 personer, en i hver arm, og løfte meget tunge ting. Du har også +1 til Nævekamp.
Bersærker gang	<i>Du har lært at tøjle din indre vrede, og kan kanalisere den til en destruktiv tornado. Du kan knap se forskel på venner og fjender, men sår og slag før dig intet så længe du ser rødt!</i>	Du kan 3 gang per dag, få Usårlig Nøgleordet, og er immun over for Bange, og Smerte Nøgleordene, i 5 sekunder. Du skal højt råbe, "Bersærker gang 1! Bersærker gang 2! Bersærker gang 3!" og så videre, indtil du når til 5. Du kan stadig rammes af andre magier, eller evner. Du må IKKE flygte fra kampen.
Blodrus (Bersærker gang 2)	<i>Kun modernatur kan være mere fuldt med kogende vrede og vildskab. Du er som en naturkraft der nedlægger alt på sin vej. Kun de mest ihærdige former for skade kan stoppe dig!</i>	Du kan 3 gang per dag få Usårlig Nøgleordet, og er immun over for Bange, og Smerte Nøgleord, i 10 sekunder. Du skal højt råbe, "Blodrus 1! Blodrus 2! Blodrus 3!" og så videre, indtil du når til 10. Du kan stadig rammes af andre magier, eller evner. Du må IKKE flygte fra kampen, og kan ikke se forskel på venner og fjender. Alle må dø.
Nævekamp 1	<i>Du kom måske tit op og slås da du var barn, og du kan nogle feje tricks når det kommer til at slås uden våben.</i>	Du har +1 til Nævekamp.
Nævekamp 2	<i>Du er ved at lære det nu. Hvor man skal slå før det gør rigtig ondt.</i>	Du har +2 til Nævekamp.
Nævekamp 3	<i>Du har fået træning. Måske i militæret, eller fra rigtig mange barslagsmål. Du er i hvert fald ikke en man vil overfalde af, uforberedt.</i>	Du har +3 til Nævekamp. Du kan 3 gange per spilgang røre ved en der ikke er i kamp, og sige: "Nævekamp (tal), Paralyse!" De er nu ramt af nøgleordet Paralyse i 10 minutter. Virker IKKE hvis deres Nævekamp er højere end dit.
Nævekamp 4	<i>Selv uden et våben i hænderne er du farlig, og det er de færreste der kan hamle op med dine næver.</i>	Du har +4 til Nævekamp.

Nævekamp 5	<i>Du er en uovertruffen mester, og dine evner kendes vidt og bredt i verden. Du er en af de allerbedste nævekæmpere i verden!</i>	Du har +5 til Nævekamp. Du kan 3 gange per spilgang meditere i 10 minutter, og fuldt helbrede dine Kropp Point. Du skal mindst have 1 KP tilbage for at bruge evnen.
Skjoldkæmper	<i>Du har lært at være praktisk med dit skjold, og det er blevet en forlængelse af din krop. Det beskytter dig meget bedre end før.</i>	Når du parrer med et skjold, kan du afværge kastede Gokkler, og bliver ikke væltet af Vindstød, Stormstød, eller Troldslag.
Magerdræber*	<i>Om du er velsignet af guderne, eller forbandet, er ikke til at sige. En skole af magi har ingen effekt på dig, men du kan aldrig anvende magi selv.</i>	Immunitet overfor 1 udvalgt skole af magi. Kan ikke lærer magi nogensinde. Valget markeres på dit kort. Kan kun købes en gang.
Hårdt Arbejdende	<i>Måske kommer du fra et landbrug, eller en gård, eller du har brugt meget tid i skoven, så det at finde resurser kommer nemt til dig. Sveden på din pande er bevis på dit værd som arbejder.</i>	Du kan 1 gang per spilgang enten halvere tiden det tager at samle resurser, men kun for dig, eller få 1 ekstra udbytte for 1 indsamling.
Helt 1 (Eventyreren)	<i>Du har samlet dit våben op med et formål. Du vil være en vaskeægte helt!</i>	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +2 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du er immun overfor Bange Nøgleordet under hele kampen.

Helt 2 (Helten)	<i>Dine heltedåd spredes rundt i landet, og du er blevet kendt!</i>	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +3 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du må tage en ven med til at støtte dig i kampen. Din ven får IKKE ekstra Kropspoint. Du er immun overfor Bange, og Smerte Nøgleordet under hele kampen.
Helt 3 (Legenden)	<i>Landet ved hvem du er. Skjalde synger sange om dine handlinger, og om din styrke. Du er en levende legende!</i>	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +4 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du må tage en ven med til at støtte dig i kampen. Din ven får +2 Kropspoint. Både du og din ven, er immun overfor Bange og Smerte Nøgleordet under hele kampen.
Troldslag	<i>Din arm og dit våben svinger med en stormvinds styrke, og kan vælte dem der rammes.</i>	Du kan 1 gang per kamp, vælte nogen med et sving fra dit våben. Den ramte skal lægge sig ned. Giver skade som normalt. Virker kun hvis du bruger to-hånds våben.
Undvige 1	<i>Du er hurtig. Hurtigere end de fleste, og det redder dig ofte i de kampe du er en del af.</i>	Du kan 1 gang per kamp, sige "Undvige!" når du bliver ramt af et våben slag, og så gælder det slag ikke. Du kan IKKE bruge evnen, hvis du bære nogen som helst form for rustning. Virker ikke imod Snigmord.
Undvige 2	<i>Du er umådeligt svær at lande et slag på. Nogen ville mene at du er beskyttet af guderne, eller bare helt vanvittigt hurtig på fødderne!</i>	Du kan 2 gang per kamp, sige "Undvige!" når du bliver ramt af et våben slag, og så gælder det slag ikke. Du kan IKKE bruge evnen, hvis du bære nogen som helst form for rustning. Virker <u>ikke</u> imod Snigmord.

Behændigheds Evner: 20	Beskrivelse	Regeltekst
Lommetyveri	<i>Du er hurtig på fingrene, og ved hvordan du skal vildlede dit offer, så du kan gå i deres lommer.</i>	Du sætter en klemme på en lomme, eller bæltepung, og hvis du ikke bliver opdaget i 10 sekunder efter at du har sat den på, kan du gå Offgame, og få udleveret indholdet, eller lægge noget derned, uden at du er blevet opdaget. Kræver en tøj-klemme.
Giftkundskab 1	<i>Nogle gange er en smule dårlig mave alt der skal til for at slippe afsted med hvad som helst. Du har lært nogle fif til at forgifte mad og drikke, og gøre livet ubehageligt for dine fjender.</i>	Du kan lære, og bruge Giftkundskab 1 Gifte fra papirer eller andre med samme evne.
Giftkundskab 2	<i>Du forstår bedre end de fleste hvordan kroppen reagerer på planter og dyre gifte, og du ved hvordan du skal skaffe dem, og sætte dem i vejen for dine ofre.</i>	Du kan lære, og bruge Giftkundskab 1 og 2 Gifte fra papirer eller andre med samme evne.
Giftkundskab 3	<i>Konger og adelige ville frygte at være i rum med dig, bare for din viden om alle små ting i deres mad og drikke der kunne dræbe dem.</i>	Du kan lære, og bruge Giftkundskab 1, 2, og 3 Gifte fra papirer eller andre med samme evne. Du kan også eksperimentere med egne opskrifter. Kontakt Spillederen for at snakke om nye gifte.
Løgn	<i>Der er glatte tunger, og så er der din. Alle din ord er belagt med sølv, og selv det mest stædige øre må lytte når du taler.</i>	3 gange per spilgang, kan du fortælle en person, eller en gruppe du taler til, en løgn som de så skal tro på. De tror på den indtil den er bevist som en løgn. Du skal afslutte løgngen med at sige klart og tydeligt, "Løgn."
Forfalskning 1	<i>Med lidt øvelse kan du få din håndskrift til at ligne vagtens... Hvis ikke de kigger for godt efter.</i>	Du kan lave dokumenter, og forfalske dem op til dit niveau i Forfalskning. Du skal markere dokumentet i nederst højre hjørne med teksten "Forfalskning", efterfulgt af det niveau af Forfalskning du har brugt. Teksten skal være stor nok til at kunne læses uden hjælp. Du kan se at et dokument er forfalsket, hvis niveauet ikke er højre end dit eget.

Forfalskning 2	<i>Det er rene kunstværker du får skrevet nu, og kun professionelle kan se at det er falske dokumenter du skriver.</i>	Du kan lave dokumenter, og forfalske dem op til dit niveau i Forfalskning. Du skal markere dokumentet i nederst højre hjørne med teksten "Forfalskning", efterfulgt af det niveau af Forfalskning du har brugt. Teksten skal være stor nok til at kunne læses uden hjælp. Du kan se at et dokument er forfalsket, hvis niveauet ikke er højre end dit eget.
Forfalskning 3	<i>Ja, jeg er her for at hente kronjuvelerne til rensning. Jeg har en seddel fra Kejseren her. Du er en mester inden for dit fag.</i>	Du kan lave dokumenter, og forfalske dem op til dit niveau i Forfalskning. Du skal markere dokumentet i nederst højre hjørne med teksten "Forfalskning", efterfulgt af det niveau af Forfalskning du har brugt. Teksten skal være stor nok til at kunne læses uden hjælp. Du kan se at et dokument er forfalsket, hvis niveauet ikke er højre end dit eget.
Undergrunds Kontakter	<i>Du kender lyssky folk, og ved hvad der sker i Imperiets undergrund. De kan vide ting som ordentlige mennesker måske ikke ved.</i>	Du kan 1 gang per spilgang spørge en Spilleleder om information, som kunne tænkes at være kendt af kriminelle, smuglere, og andre folk på den forkerte side af loven. Du kan også skrive breve til dine kontakter, og få svar næste spilgang.
Dirke Låse 1	<i>I starten var det din søsters dagbog du dirkede, men du fik smag for det, og nu kan du bryde ind hos naboen uden problemer.</i>	Du kan dirke låse lavet med Låsesmed 1. Det tager 5 minutter at dirke en niveau 1 Lås. Kræver et låse dirke sæt.
Dirke Låse 2	<i>Vagterne burde virkelig være bedre til at sætte gode låse på deres ting. De her er for nemme...</i>	Du kan dirke låse lavet med Låsesmed 2. Det tager 2.5 minutter at dirke en niveau 1 Lås, og 5 minutter at dirke en niveau 2 Lås. Kræver et låse dirke sæt.
Dirke Låse 3	<i>5 minutter i Kejserens palads, og så er ikke engang døren indtil hans sovekammer sikker mere.</i>	Du kan dirke låse lavet med Låsesmed 3. Det tager 30 sekunder at dirke en niveau 1 Lås, og 2.5 minutter at dirke en niveau 2 Lås, og 5 minutter at dirke en niveau 3 lås. Kræver et låse dirke sæt.

Snigmord	<i>En kniv det rigtige sted, en pil imellem skulderbladene. Mord er en kunst, og du ved hvordan man maler et mesterværk med blod.</i>	Du kan 1 gang per spilgang give +4 skade med en kniv, kastekniv eller pil, så længe dit offer ikke er i kamp. Hvis du har Giftkundskab kan du lægge dit niveau i det oven i skaden. Denne ekstra skade virker ikke på Golemmer og Udøde.
Bonk	<i>Nogle gange er det bedst ikke at slå ihjel, bare slå dem. Hårdt, i nakken.</i>	Du kan med et ikke-skarpt våben, eller håndtaget fra en kniv, slå en person uden hjelm bevidstløs i 10 minutter. Hverken du eller personen må være i kamp.
Forklædning	<i>Du kunne være hvem som helst du ville. Med tid nok kan du ligne alle, eller ingen. En forklædningens mester.</i>	Du kan efter 15 minutters forberedelse, tage en maske på med navnet på en karakter, og så ligner du den karakter for alle der ser på dig. Du kan også, efter 5 minutters forberedelse, tage et rødt pandebånd på og så ligner du en ligegyldig person i mængden. Du kan se igennem andres forklædninger, hvis du er inden for en arms længde af dem.
Tortur	<i>Smerte er vejen til sandheden. Det ved du. Og med de rigtige værktøjer, kan selv monstre blive overtalt til at fortælle dig alt hvad de ved.</i>	Du kan med 5 minutters tortur og forhør, få et sandt svar ud af et offer. Du behøver ikke stikke knive i personen, du kan også bare forhører dem. Virker ikke hvis personen er immun overfor Nøgleordet Smerte.
Indbrudstyv 1	Nogle gange er andres ting bare bedre end dine. Og hvis du vil have dem mere end dem, hvorfor skulle du så ikke have dem? En klatretyv begynder sin karriere.	Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 sided terning, og sammenligner resultatet med listen herunder: 1: -1 KP, og du er efterlyst af myndighederne 2: -1 KP 3: Intet bytte 4: Intet bytte 5: Intet bytte 6: Rul igen, og få så meget i Kobber stykker.

<p>Indbrudstyv 2</p>	<p><i>Du har lært efterhånden hvem der har penge, og hvem der ikke har. Du kan bedre finde godt bytte, og hvem der køber de dyre ting. Men risikoen er også større nu.</i></p>	<p>Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 side terning, og sammenligner resultatet med listen herunder: 1: -2 KP, og du er efterlyst af myndighederne 2: -1 KP 3: Intet bytte 4: Intet bytte 5: Intet bytte 6: Rul 2 gange, og få så meget i Kobber stykker.</p>
<p>Indbrudstyv 3</p>	<p><i>Du er blevet en mestertyv. Der er få barriere der kan holde dig ude, og du kan spotte en tung pengepung på lang afstand. Men skulle de finde dig, skulle de fange dig, kan de få grave konsekvenser. Straffen få tyveri, er trods alt at man mister en hånd... Eller mere.</i></p>	<p>Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 sidet terning, og sammenligner resultatet med listen herunder: 1: -2 KP, og du er efterlyst af myndighederne, muligvis med en permanent straf hvis du fanges. 2: -1 KP 3: Intet bytte 4: Intet bytte 5: Intet bytte 6: Rul 1 gang, og få så meget i Sølv stykker, og muligvis mere.</p>
<p>Udbryderkonge</p>	<p><i>Hvordan gør du det? Ingen kæder eller knob kan holde dig fanget ret længe af gange.</i></p>	<p>Du kan, hvis du er uforstyrret i 5 minutter, bryde ud af at være bundet. Evnen fungerer selvom du er Ukampdygtig. Kan ikke bryde magiske bindinger.</p>

Uddannelses Evner: 13	Beskrivelse	Regeltekst
Astrologi	<i>Stjernerne og de veje de følger på himlen, kan være en dør til gemt viden. Du har lært at læse tegnene og kan måske forudse katastrofer før de finder sted.</i>	Du kan, 1 gang per spilgang prøve at forudse hændelser og vigtige situationer via stjernekort. Informationen varierer meget, og ikke alle svar er lige nemme at forstå. Kræver at man har nogle stjernekort, enten udleverede eller hjemmelavede.
Læse/skrive	<i>Du er vidt berejst, og har lært sprog ingen andre kan tale. Måske har du haft næsen i bøger, eller du har været en handelsmand med mange kontakter i forskellige områder af Imperiet. Du taler i mange forskellige tunger.</i>	Du får udleveret en sprognøgle, et alfabet som du så kan bruge til at oversætte dokumenter skrevet på andre sprog. Du kan også læse dokumenter skrevet på et sprog du kender. Hvis du skriver et dokument på et andet sprog end Jævnt, skal det skrives i øverst venstre hjørne af dokumentet. Du kan købe Læse/skrive igen for at lære flere sprog.
Handel	<i>Der er altid en god handel at blive gjort, og har man pengene, kan man hvad som helst. Du kender en god handel når du ser en.</i>	Du kan med penge købe ressourcer fra en Spilleleder, eller den Handelsansvarlige.
Håndværk	<i>En god måde at tjene penge på, er ved at lære et fag. Bonde, skovhugger, jæger, skriver, der er mange muligheder. Du har tillært dig en profession som kan tjene dig lidt penge.</i>	Du kan ved spilstart få udleveret penge eller en resurse der passer til din profession. Du kan købe Profession 3 gange. Se Håndværk afsnittet for forslag.
Låse smed 1	<i>Kunsten at holde pilfingre ude er ikke nem. Men du har lært hvordan, og kan smede låse til døre og kister.</i>	Du kan lave låse og nøgler til låse du har lavet. Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås.
Låse smed 2	<i>Når tyvene bliver smartere, må du også blive smartere. Dine låse er bedre, og mere sofistikerede. Ingen slipper ind her!</i>	Du kan lave låse og nøgler til låse du har lavet. Koster 2 Jern for en Niveau 2 Lås.

Låse smed 3	<i>Alt er sikkert, når det er dine låse der sidder på det.</i>	Du kan lave låse og nøgler til låse du har lavet. Koster 3 Jern for en Niveau 3 Lås.
Overbevis	<i>Nogle gange er sandheden ilde hørt. Men med de rigtige ord, kan du få den frem i lyset.</i>	Du kan 3 gange per spilgang, overbevise folk om at noget du siger er sandt. Men det skal være sandt i forvejen.
Akademiske Kontakter	<i>Du har igennem et liv med bøger og viden, fundet ligesindede der dele dine interesser. De svare gerne på dine spørgsmål, og nogle gange spørger de dig om ting. Viden er halvdelen af kampen.</i>	Du har kontakter indenfor lærde og historikere, og kan få informationer fra dem, ved at sende breve.
Lægekundskab 1	<i>Kroppen, hvad enten den er elver eller menneske, går let i stykker. Du har lært at lappe den sammen igen.</i>	Du kan stoppe folk fra at dø af deres sår, og over 5 minutter give dem 1 KP tilbage. (kræver Bandager)
Lægekundskab 2	<i>Sygdomme, gifte, stiksår, du er ved at være vant til det hele. Du er en dygtig læge!</i>	Du kan redde folk fra at bløde ud, og helbrede dem for 2KP over 5 minutter, eller kurere en Sygdom, eller Gift på Cirkel 1 (Kræver læge udstyr)
Lægekundskab 3	<i>Du har set det hele. Sygdomme fra syden, brandsår frabesværgelses ild, og gifte der æder hjerter. Og du har kureret det hele. Kun få ting ligger uden for dit virke at helbrede.</i>	Du kan redde folk fra at bløde ud, og helbrede dem for 3KP over 5 minutter, eller kurere en Sygdom, eller Gift på Cirkel 2 (Kræver læge udstyr)
Læremester	<i>Den næste generation er fremtiden. Du må undervise den, så de magiske kunster ikke går tabt. Om du er streng eller venlig, så er du uddannet til at lære fra dig, så andre kan gå i dine fodspor.</i>	Du kan undervise andre i Magi Cirkler, men kun Cirkler du selv har lært. Når du tager en lærling, skal de skrives ind hos Spillederen.

Kunstner 1	<i>En sang, et digt. Et ord, kan nogle gange være nok til at inspirere en træt kriger, og lade dem finde styrken til at rejse sig igen til dåd.</i>	Du kan kurere Træthed med en 5 min optræden. Halver tiden hvis i er flere der optræder samtidig.
Kunstner 2	<i>Bevægende historier om heltedåd, mytiske væsner, og mørke forræderier. Når kroppen hviler, og lytter til dine ord og sange, vil den komme sig hurtigere af sine sår.</i>	Du kan give dem der lytter 1 KP tilbage over 10 min optræden. Du kan ikke helbrede dig selv på denne måde. Halver tiden hvis i er flere der optræder samtidig.
Kunstner 3	<i>Du har hørt alle historierne, du kender alle sangene. En sand skjald, og en inspiration for alle som hører dig. Man føler at man kan give mere af sig i kampene, når dine ord om helte og skurke ligger på sinde.</i>	Du kan give de der oplever din optræden 1 Midlertidig KP, hvis de er fuldt helbredt, med en 10 minutters optræden. Halver tiden, og giv 2 Midlertidig KP i stedet for 1, hvis i er flere der optræder samtidig. Du kan også give effekten Træthed med en 5 min optræden. Du behøver først at fortælle det når du er færdig med din optræden.
Smed	<i>Med sveden på din pande, og hårdt arbejde, har du tillært dig Smedens ælde kunst. Du kender metal, og du kan arbejde med læder, og i dine hænder bliver rustninger gode igen, og våben skarpere. En sand støtte af samfundet.</i>	Du kan, med 10 minutters smede arbejde og 1 Jern resurse, lave en af følgende: Reparere Rustning: Helbrede alle RP på en rustning. (Kræver ikke en resurse, men har du en der passer til rustningen, så tager det kun 3 minutter, ikke 10) Våbenkæde: Et hvidt bånd på håndtaget af et våben, der gør brugeren immun over for Afvæbne. Forbedre Rustning: Give en Rustning 1 ekstra RP, indtil det er mistet. Forbedre Våben: Give et våben +1 Skade, 1 gang. Brugeren bestemmer selv hvornår. Reparere Golemmer: Helbrede 1KP på en Golem per 2.5 minutters arbejde. Golemmer der reparere sig selv, tager 10min per KP, og de skal have mindst 1KP når de begynder.

Kok	<i>En knivspids salt, en smule koriander, de rigtige ingredienser gør hele forskellen, og din mad er et fantastisk eksempel på det!</i>	Når du sælger mad du har haft med i spil, kan man få 1 Krops Point tilbage, ved at spise maden i 10 minutter.
Håndværk	<i>Du har tillært dig et arbejde, som ikke alle kan. Du kan være en brygger, en bonde, eller måske bager?</i>	Du har en profession der kan give dig bonusser når du samler resurser, eller give dig mulighed for at lave en resurse om til en anden. Spørg din spilleleder hvis du er i tvivl.
Magiske Evner: 18		
	Beskrivelse	Regeltekst
Aura 1**	<i>En af de første øvelser en troldmand lære, er hvordan han undgår at komme til skade. Du har lært at væve et magisk skjold om din person, som beskytter mod magiske angreb.</i>	Du kan 1 gang per kamp, vælge at absorbere en magi der bliver kastet imod dig. Du skal have en hånd fri, og "slå" besværgelsen i jorden, og sige "Aura!" når du bruger evnen. Virker IKKE imod Destruktion, eller Guddommelig straf.
Aura 2**	<i>Din erfaring med magi er blevet større, og dit behov for beskyttelse er ligeså. Med de rigtige mønstre, har du gjort dit skjold meget stærkere.</i>	Du kan 2 gang per kamp, vælge at absorbere en magi der bliver kastet imod dig. Du skal have en hånd fri, og "slå" besværgelsen i jorden, og sige "Aura!" når du bruger evnen. Virker IKKE imod Destruktion, eller Guddommelig straf.
Aura 3**	<i>Du har fundet den perfekte måde at væve magien omkring din krop på, og dit skjold kan nu modtage skader der havde fældet selv de største krigere.</i>	Du kan 4 gang per kamp, vælge at absorbere en magi der bliver kastet imod dig. Du skal have en hånd fri, og "slå" besværgelsen i jorden, og sige "Aura!" når du bruger evnen. Virker IKKE imod Destruktion, eller Guddommelig straf.
Magi Skole Cirkel 1	<i>Du har åbnet dig for magiske energier, og har lært hvordan du former Manaen til besværgelser. Men magt har en pris...</i>	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 1 Magi Skole, samt påtager dig de fordele og ulemper der følger med. Se Magi afsnittet for mere information.
Magi Skole Cirkel 2	<i>Du har fået styr på de basale ting indenfor din Skole, og kan kaste mange nyttige besværgelser. Du er ved at blive en rigtig troldkunstner!</i>	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 2 Magi Skole, samt påtager dig de fordele og ulemper der følger med. Du skal have Cirkel 1 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 2. Se Magi afsnittet for mere information.

Magi Skole Cirkel 3	<i>Du har mestret din skole. Så nu er det bare at se hvad man kan med det. Eksperimenter og nye opdagelser ligger i din fremtid! Du er en vaskeægte Mager.</i>	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 3 Magi Skole, samt påtager dig de fordele og ulemper der følger med. Du skal have Cirkel 2 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 3 Se Magi afsnittet for mere information.
Magi Skole Cirkel 4	<i>Dine lære har sagt en ting, men din erfaring siger noget andet. Du har udforsket hjørner i din Skole som andre måske ikke har kigget på, og har lært meget mere. Du er magtfuld, men din krop begynder at vise tegnene på at styre så store kræfter. En lille pris at betale.</i>	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 4 Magi Skole, samt påtager dig de fordele og ulemper der følger med. Du skal have Cirkel 3 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 4 Se Magi afsnittet for mere information.
Magi Skole Cirkel 5	<i>Du har nået toppen. Der er få bedre til magi end dig. Lærde og andre troldmænd spørger dig til råds omkring magiske anliggender, og du kan bøje virkeligheden med de rigtige ord.</i>	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 5 Magi Skole, samt påtager dig de fordele og ulemper der følger med. Du skal have Cirkel 4 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 5 Se Magi afsnittet for mere information.
Ritualist 1	<i>Ikke kun troldfolk kan udføre magi. Med de rigtige ord, fagter, og i nogen tilfælde, ofringer, kan man bukke virkeligheden. Du har lært lidt om hvordan man gør det.</i>	Du kan udføre ritualer du har fundet i spil, op til Cirkel 1.
Ritualist 2	<i>Det går mere og mere op for dig hvordan verden hænger sammen, og med instruktioner efterladt af de der kom før dig, kan du nu lave nogle fantastiske effekter.</i>	Du kan udføre ritualer du har fundet i spil, op til Cirkel 2.

Ritualist 3	<i>Du ved nu, at med de rigtige ord, kan et bjerg flyttes. Man skal bare vide hvordan. Med lys, klokke, og bog kan du ændre verden for bestandigt.</i>	Du kan udføre ritualer du har fundet i spil, op til Cirkel 3. Du kan også foreslå nye ritualer, eller forsøge at lave et selv. Kontakt en Spilleleder til at overvære dit ritual.
Alkymist 1	<i>Alt i verden består af forskellige byggesten. Hvis man ved hvordan man bryder dem ned, kan man også bygge dem op igen. Du kan lave mindre drikke og ritualer der ændre på genstande og personer.</i>	Du kan blande Alkemiske drikke, og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fundet i spil, op til Cirkel 1.
Alkymist 2	<i>Din forståelse for verden, og hvordan den hænger sammen, er vokset. Du kan nu med større sikkerhed forvandle og ændre ting. Verden er ikke helt den samme mere.</i>	Du kan blande Alkemiske drikke og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fundet i spil, op til Cirkel 2.
Alkymist 3	<i>Alt hænger sammen. Det er du sikker på nu. Du ser verden som få andre gør, og med din ekspertise, kan selv bly blive til guld...</i>	Du kan blande Alkemiske drikke, og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fundet i spil, op til Cirkel 3. Du kan forsøge at lave nye drikke og Alkemiske ritualer. Du kan også lave et forsøg, i håbet om at få nye opskrifter. Kontakt din Spilleleder og spørg.
Håndkaster *	<i>Du er speciel. På en måde som få i denne verden er. Magien kommer let til dig, og du kan instinktivt bruge forskellige arkane håndtegn, i stedet for talte ord.</i>	Du kan anvende Håndtegn i stedet for Riter til visse besværgelser og ritualer. Se Magi sektionen for forklaringer om de forskellige Håndtegn.
Magiske Kontakter	<i>Du har færdes i nogle sære kredse. Ild elementaler, afdøde ånder, troldmænd med store biblioteker. Du har set mangt og meget, og ved at disse folk kan hjælpe dig, skulle du mangle viden om magi og den slags.</i>	Du har kontakter til ånder og magiske væsner, samt troldmænd der ved et og andet om magi og mysterier. Du kan sende et brev til disse kontakter, for at få viden om alt der er af magisk natur.

Baggrunds Evner:		
Adelig *	Du er født (eller adopteret) ind i et af de 7 store Huse, og har bevis for at dit blod er bedre end alle andres. Du er blevet undervist mangt og meget, men har aldrig løftet et våben i dit liv. Hvorfor skulle man også det når man er adelig?	Du får et adelsbrev, som beviser at du tilhører et af store Huse. Du har mere at skulle have sagt overfor det jævne folk, men må ikke starte spil med Kriger Evner. Du starter også din karakter med flere penge end andre.
Veteran af den Tredje Krig *	<i>Da Den Hvide Flamme kom fra Øst, med sin hær af soldater stod du klar. Du har sloges i Den Tredje Krig, og har set venner og brødre falde ved din side. Din krop har lidt under de mange slag, men du har lært så meget af krigen.</i>	Du starter med 1 mindre maksimal KP end din race beskriver, men må vælge 1 ekstra evner, som skal være fra Kriger Evne listen. Din karakter skal være mindst være 50 år gammel.
Velsignet af guderne *	<i>Guderne ser mildt på dig. Det vælger du i hvert fald at tro på. Under præsternes kyndige besværgelser kommer du dig hurtigere end alle andre.</i>	Når du bliver helbredt af med Divinisme magi, får du dobbelt så meget KP tilbage som normalt. Dette kan ikke overstige dit maksimale antal KP. Divinisme Magi Cirkler koster 1 EP mindre. Du kan ikke lære Behændigheds Evner.
Forbandet *	<i>Om du har trodset en heks eller troldmand, eller om guderne bare ikke kan lide dig, er op til dig. Men, en frygtelig forbandelse hviler over dig. Måske ved du det, måske ved du det ikke endnu...</i>	Du får en Forbandelse, bestemt af din Spilleleder. Du får den ikke nødvendigvis udleveret ved startet af spillet, da den måske først rammer dig senere. Du må vælge en ekstra evne ved karakter skabelse.

Svagt helbred *	<i>Din krop er sygelig. Præster og Druider kan ikke finde ud af hvad der er galt med dig, så du valgte at søge indad i stedet for. At bære en rustning og et sværd er ikke alt her i verden. Du kunne heller ikke om så du ville. Du er snu og klog på andre måder.</i>	Du starter spil med 1 KP som maksimum. Du må ikke købe Kriger Evner, eller lære Magi skole Cirkler nogensinde. Din krop er for svag. Du må vælge 2 ekstra evner ved karakter skabelse.
Veluddannet *	<i>Du har lært lidt omkring livet. Mere end de fleste. Men det har kostet dig muligheden for at lære at svinge et sværd.</i>	Du må ikke vælge Kriger Evner ved karakter skabelse, men må vælge en ekstra evne, som ikke står i Kriger Evne Listen.

11 KAMP REGLER

Krig og kampe er en uundgåelig del af vores virkelighed. Men hvornår er det "en kamp"? Hvordan virker mine Kropspoint? Hvad i alverden er Midlertidige Kropspoint?! Bare rolig, vi går det igennem nu.

Nævekamp:

Det er ikke alle kampe der skal løses med trukne sværd. Nogle gange er det bare en uoverensstemmelse imellem to personer, og hvis ikke de kan snakke sig til fornuft, så må næverne tale!

Så længe at ingen har trukket våben endnu, så kan du starte en Nævekamp.

Når du vil starte en Nævekamp, skal du gå op til den du vil slås med og fortælle dem hvor meget Nævekamp du har.

Hvor meget du har fremgår af den race du har valgt at spille, plus hvad end evner du har der lægger til Nævekamp.

Så skal ham du udfordre fortælle dig hans Nævekamps værdi. Den der har højest vinder.

Et eksempel kunne være at en gut går forbi en stor ork, og spilder hans øl.

Den store ork går over og lægger en hånd på spilderens skulder, og siger, "Nævekamp 6." Den han udfordre skal så fortælle ham sin Nævekamps Værdi. I det her tilfælde, er det en Elver med en stak bøger. Han har en Nævekamps værdi på 3. Han siger så, "Nævekamp 3." Og så udspiller de to spillere, en showfight. Altså, de lader som om, at de slås, men UDEN at røre ved hinanden.

Man må IKKE, gribe fat i hinanden, eller løbe fra kampen. Hvis du vil flygte fra en fjende, skal du løbe før han er inden for arms længe af dig. Og kan han løbe hurtigere end dig, så kan han starte en nævekamp, med mindre at du trækker et våben...

Vinderen af Nævekampen er, vinderen, og taberen bliver slået bevidstløs i 5 minutter, men har ellers ikke taget egentlig skade.

Kamp:

Når et våben bliver trukket, er det ikke for sjov mere. Så gælder det liv eller død. Når du, eller din modstander har trukket et våben, er Nævekamp ikke længere en mulighed.

Dine Regelkort kan ofte nævne at "Du kan 1 gang per kamp...". Men hvad er "En Kamp"?

Når to grupper sider trækker våben og begynder at svinge dem imod hinanden, så er en Kamp startet. Så længe at de to sider stadig slås, så er Kampen i gang. Først når en side har vundet kampen, og der ikke er flere angribere, eller de har overgivet sig, så er Kampen slut. Hvis nogen så begynder at angribe igen, så starter en ny Kamp.

Man kan altså ikke bare løbe væk fra en kamp, og så løbe tilbage igen, i den tro at så kan man bruge sine evner igen. Kommer du tilbage fra de døde/døende, midt i en kamp, er kampen stadig i gang, og dine evner er ikke klare igen. Så brug dine evner med omtanke!

Kropspoint, Rustningspoint, og Midlertidige Kropspoint:

Hvor meget liv du har, eller hvor mange slag du kan tage før du ligger døende, er bestemt af dine Krops Point (KP), dine Rustnings Point (RP) og dine Midlertidige Krops Point (MKP).

Kropspoint, er din krop som den er, uden rustning, uden magi, bare ren muskler og træning. De er det sidste du mister, når du bliver slået på.

Rustningspoint, kommer fra det panser du har taget på for at beskytte dig selv. Hvis IKKE du har Rustnings brug evnen, så får du kun +1 RP for hvad end rustning du har på. Du ved endnu ikke hvordan du skal bære den ordentligt. Hvis du køber evnen, så bruger du de værdier som Rustningsbrug fortæller dig du får for din rustning (+2 for Læderrustning, +3 for Ringbrynje, og +4 for Pladerustning.)

Kun den rustning du har på yderst, og kun det du har på din overkrop tæller. Så hvis du har ringbrynje på under din pladerustning, så er det pladerustningen der gælder, ikke ringbrynjen.

Dine armskinner og benskinner tæller IKKE for noget, men har en effekt hvis du har Rustningsbrug.

Rustningspoint kommer ikke igen af sig selv, og skal "helbredes" hos en smed.

RP forsvinder før dine KP forsvinder.

Midlertidige Kropspoint repræsenterer kampgejst, magi, eller andet er har givet dig mere liv. Det kan komme fra mange forskellige steder, og så længe de ikke kommer fra det samme sted, så kan man godt lægge dem sammen.

Så har du lyttet til en Kunstner, der har givet dig +1 Midlertidig Kropspoint, og en Præst der har gjort det samme, så har du $1 + 1 = +2$ Midlertidig Kropspoint.

De er altid de første der forsvinder når du tager skade.

Lad os se på et eksempel på alle tre typer.

Et menneske har 3 Kropspoint. Han har så også Udholdenhed 1, så han har 4 Kropspoint. Så tager han en læderrustning på. Men da han ikke har Rustningsbrug så får han kun 1 Rustningspoint for det. Så velsignes han af sin lokale præst, som giver ham 1 Midlertidig Kropspoint.

Nu kan han så tage imod $4 + 1 + 1 = 6$ slag før han lægger sig.

Han går ud i kamp og er på den forkerte ende af en Trolds kølle. Trolden rammer ham og siger "3 i skade!" Før forsvinder hans Midlertidige Kropspoint, og så går det igennem hans Rustningspoint, og så rammer det sidste hans Kropspoint, og efterlader ham på 3 Kropspoint, og en ødelagt rustning.

Et sidste slag fra Trolden, igen med 3 skade, bringer ham på 0 Kropspoint. Og hvad så nu?

Døden:

Når du rammer 0 Krospoint er du døende. Du er ikke helt død endnu, så læg dig ned (hvis det er mudret eller vådt, kan du nøjes med at sætte dig på hug), og spiller at du er enten besvimet, eller ligger og bløder ud på jorden. Hvis ikke du bliver helbredt af en læge eller magibruger, så vil du efter en 5-10 minutter dø. Hvis din gud har et tempel/kirke i spilområdet, så går du derhen, og kommer tilbage til livet med 1 Krospoint og ramt af Træthed i 15 minutter. Har du ikke et sted at komme tilbage, går du til Gudernes Lund og kommer tilbage til Livet. (Spørg din Spilleleder hvor dette er.)

Hvis du ligger på 0 KP, og der kommer en og giver dig 1 Midlertidig Krospoint, kan du rejse dig som normalt.

Kommer der derimod nogen med en kniv eller andet våben og rollespiller at de gør det helt af med dig, dør du med det samme, og skal blive liggende i 5-10 minutter før du går til genopstandelse. Det kan jo være at de har planer med din krop. En Nekromantiker kunne måske bruge den til at lave en zombie ud af.

Lad være med bare at rejse dig op og gå, giv de andre tid til at lave noget rollespil med din død. Det er god stil.

Død er ikke noget som beboerne i vores verden Sargos har skullet bekymre sig om i år tusinder. Det er normalt at falde i kamp og genopstå senere i sin guds område, eller et lignende sted. Kun de få hvor Skæbnes gudinden har besluttet at det er deres tid, dør for alvor, og deres sjæl går til deres guds rige.

12 RESURSER

Handelsvare, luksus genstande, og andre ting man kan finde i miner og i skoven er Resurser. Disse kan være krav i ritualer, kan hjælpe jeres samfund med at blomstre. De er også ingredienser i visse opskrifter, og nogen skal bruges til at bygge bygninger med.

De kommer i tre kategorier: Fødevarer, Byggematerialer, og Ingredienser.

Fødevarer er alt der kan spises:

- Frugt
- Øl
- Brød
- Korn
- Kød

Byggematerialer bruges til at lave bygninger, reparere rustninger, og en masse andet:

- Skind
- Jern
- Træ
- Sten

Ingredienser skal oftest bruges i opskrifter og i alkemiske drikke og gifte:

- Giftige Svampe
- Urter
- Ritual Genstande

Måden du får indsamlet resurser på, er enten ved at købe dem hos den Handlende. Han har hver spilgang en mængde forskellige resurser han kan sælge dig.

Eller du kan gå ud og finde dem selv.

Hvor meget du får ud af at samle resurser, afhænger af to ting. Hvor du gør det, og om du er uddannet til at samle det (Om du har et Håndværk der relaterer til det)

- At indsamle uden et specielt område, og uden et Håndværk, giver dig 1 af den resurse du vil indsamle.
- Er du også uddannet til at indsamle den specifikke resurse, giver det yderligere +1 resurse.

Altså, hvis en skovhugger går ud i skoven for at fælde et træ for Træ resurser, får han 1 + 1, fordi han har valgt Skovhugger som sit Håndværk.

Går han derimod ned til farmer Geruds æbleplantage og går på æblerov, får han kun 1 Frugt.

Nogen resurser kan kun laves, eller indsamles, hvis der er et område lavet til det. Og det kræver at der er nogen der bygger det.

Al resurse indsamling tager 15 minutter at færdiggøre, og skal meldes til den Handlende før man går ud.

Uden et Håndværk, og uden en gård eller mine at samle resurser i, kan du stadig gå ud i skoven og samle disse resurser.

- Frugt
- Kød
- Skind
- Træ
- Urter
- Giftige Svampe
- Sten

Resurser der kræver en speciel bygning eller område for at blive samlet:

- Korn (En mark eller bondegård)
- Jern (En tilbygning til Minen)
- Brød (Et Bageri)
- Øl (Et bryghus)
- Ritual Genstande (Et tempel eller Kirke)

Alle områder, på nær skoven, kan maksimalt producere 10 resurser på en spilgang. Skoven kan afgive 25 per spilgang. Når de er blevet opbrugt, kommer der ikke mere før næste spilgang, så brug dem med omtanke.

Det kan ske at mystiske hændelser, eller held/uheld, ændre på hvor mange resurser der er.

Bygninger

En del af at genopbygge Hamlet og lokale området, består i at lave nye bygninger. Siden vi ikke kan lave rigtige bygninger, så må vi gøre det på anden vis.

En væg skal illustreres ved enten at bygge en væg af pinde og grene, der, når spillet er slut, skal lægges ned igen, så dyr og andet vildt kan gå hen over det.

Man kan også tage en snor med stof bånd, og spænde det ud imellem træer og grene, for at vise at her er en væg.

En dør er en tyk gren med et Hvidt stofbånd bundet om. Er der ikke en Lås på den, kan den åbnes af alle.

Priserne i resurser for at bygge en ny bygning er således:

- En væg, 5 voksenskridt i længe = 1 Sten og 1 Træ
- Et resurseområde = 4 Sten, 4 Træ, og 2 Jern

Alle nye bygningsprojekter skal godkendes af en Spilleleder.

13 MAGI, MAGISKE GENSTANDE, OG RITUALER

Magi blev givet til de første dødelige i tidernes morgen. Det kommer dog i forskellige afskygninger, og det at kanalisere magien igennem sig, kan have... interessante konsekvenser for kroppen.

Det kræver meget af krop og sjæl at bruge magi, og de der studere de forskellige skoler af magi, er enormt stærke i sjæl og magisk potentiale, men svage i kroppen.

For dem der ikke har styrken til det, er der Ritualer. Ritualer er nedskrevne manuskripter, der leder brugeren med ord og symboler, til at bøje verden til deres vilje.

Ritual magi er som oftest også omtalt som "Fattigmands Magi", af de mere uddannede individer i hovedstaden.

Der findes syv skoler af magi:

- Elementalisme: Hvor du bruger elementerne til at skade og hjælpe.
- Nekromanti: Hvor du kommunikerer med udøde, og skaber zombier.
- Mentalisme: Hvor du påvirker folks følelser og tanker.
- Sortkunst: Også kaldet Heksekunst, hvor du spaltes din sjæl for magt.
- Okkultisme: Hvor du ændrer på dig selv og andre fysisk, i søgen efter magt og viden.
- Druide Stien: Hvor naturen og skoven er din ven, og andres fjende.
- Divinisme: Hvor du kanalisere din guds helende, og sommetider destruerende kræfter.

Mentalisme har ikke været praktiseret i flere hundrede år, og ingen ved længere hvordan det gøres. Det er blevet forbudt nogensinde at praktisere, og skulle man opdages som Mentalist, vil man lide døden ved Imperiets hånd.

Sortkunst er ligeså forbudt. Guderne selv og deres præst ser det som den ultimative blasfemi, da sjælen bliver ødelagt af brugen. Hekse, eller sortekunstnere, har ofte forsamlinger af tjenere omkring sig, og kan kaste skræmmende forbandelser på de der krydser deres vej.

Okkultisme har også været en tabt kunst i mange hundrede år. Gamle historier hævder at de der bruger det ikke bliver svagere, men stærkere, men at de fordærves i sindet, og bliver gale af deres magt.

Druide Stien er ikke forbudt, men ses ned på som en... mindre form for magi.

For at lære magi, så kræver det en Læremester. Enten en spiller, eller en ISR (Ikke Spiller Rolle), som har evnen Læremester. Og for mange af de anerkendte Skoler af magi, skal man have noget basisviden først, i form af Arkanisme Skolen. Ikke anerkendt som en skole i sig selv, mere som en grundskole, der lægger fundamentet for de andre skoler.

De der kræver at man har lært de to cirkler af Arkanisme er, Elementalisme, Nekromanti, Mentalisme, og Sortkunst.

Magi er ikke for svage sjæle. Det kræver arbejde, og træning, men man kan opnå ufatteligt meget magt igennem det.

Ritualer:

Ritualister kan i spil finde manuskripter hvor der står hvordan et ritual skal udføres, hvad der skal bruges, og om ritualet kan udføres igen, eller om manuskriptet skal afleveres til en Spilleleder efter udførelse.

Et ritual vil som regel være opdelt i tre stadier: Opbygning, Formål, Afsending.

For at ændre verden skal der energi til. Dette kan gøres igennem messen, taler, afbrænding af ofre, dans og sang. Når man så har Opbygget nok energi, så giver man den et Formål. Hvad det så end er, om det er et magisk skjold, at transmutere en resurse om til en anden, eller gøre marker mere frodige. Når Formålet så står klar for alle deltagere, skal det Afsendes. Dette er ritualets finale, hvor trommerne bliver stille, og lysende slukkes, kraniet knuses, eller hvad end der nu afslutter ritualet.

Nogle gange kan det være at instruktionerne står på et sprog, og de magiske ord står på et andet, så må man finde nogen der kan oversætte det for en.

Magiske genstande (GYF):

Det ville ikke være en magisk fantasiverden, uden magiske genstande og fortryllede sværd.

Når du finder en magisk genstand ude i spil, vil den have et Lilla bånd om sig. Der er også et tal, enten på båndet, eller på en seddel. Før genstanden kan tages i brug skal den identificeres af en troldmand eller en ritualist med det rigtige ritual.

Når det er gjort, så går du til din Spilleleder som giver dig dens GYF (Giver Yderligere Fordele) kort, som så forklare hvad tingen gør.

Bemærk, at en GYF kan stjæles fra dig, hvis du dør, eller hvis du efterlader den et sted.