

**ROO
LIVE**

JEG SPILLER ROLLESPIEL I DEN MØRKE SKOV

Rollespilsforeningen Guldborgsund
- Hver den 1. søndag i måneden

Regelsæt

Regelsæt

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| <i>Regelsæt</i> | 1 |
| Regelsæt | 2 |
| Regelsæt | 2 |
| Sådan starter man | 4 |
| Til forældre og nye rejsende i rollespils-universet..... | 4 |
| Guide til Baggrundshistorie (BG) | 5 |
| Gode råd | 6 |
| Generelle Regler | 7 |
| Opførsel på spilstedet | 7 |
| Alkoholpolitik | 7 |
| Sikkerhed | 7 |
| Snyd | 7 |
| Diverse | 8 |
| Breve og pergamenter | 8 |
| Banner: | 8 |
| Tilfangetagelse | 8 |
| Handel | 8 |
| Smugleri | 9 |
| Stjæle..... | 9 |
| Verden | 10 |
| Imperiet | 11 |
| Imperiets Provinser | 12 |
| Bretonnia..... | 16 |
| Lorenskoven..... | 18 |
| Kislev | 19 |
| Tilea | 19 |
| Estalia..... | 20 |
| Norsca | 21 |
| Grænseområderne | 21 |
| De nordlige ødemarker..... | 22 |
| Araby..... | 22 |
| De Sydlige Lande..... | 23 |
| Racer og karakterer | 24 |
| Generelle karakterregler..... | 24 |
| Kropspoint (KP)..... | 24 |
| Racer | 25 |
| Mennesker..... | 25 |
| Vampyrer | 25 |
| Halvlinger..... | 25 |
| Dværge..... | 26 |
| Elvere | 28 |
| Orker og gobliner..... | 30 |
| Andre racer..... | 32 |
| Beastmen..... | 32 |
| Kaosdværge..... | 32 |

| | |
|------------------------------------------------|----|
| De Udøde | 32 |
| Ogre..... | 33 |
| Øglemænd | 33 |
| De underjordiske | 33 |
| Kaos | 33 |
| Guder..... | 34 |
| Menneskenes guder..... | 34 |
| Imperiet – Sigmar og Ulrich | 34 |
| Bretonnien - Søens Frue..... | 36 |
| Dværgenes guder..... | 36 |
| Halvlingernes guder | 36 |
| Elvernes guder..... | 36 |
| Højelvere | 36 |
| Skovelvere..... | 37 |
| Mørkelvernes gud | 37 |
| Orkerne og Goblinernes guder | 37 |
| Kaosdværgenes guder | 37 |
| De underjordiskes gud | 37 |
| Kaosguderne..... | 37 |
| Professioner og evner..... | 39 |
| Almene evner | 39 |
| Evner | 40 |
| Evne beskrivelser | 40 |
| Professioner..... | 43 |
| Magi | 45 |
| Magisystem | 45 |
| Urter | 53 |
| Urtesystemet..... | 53 |
| Runesmedning..... | 55 |
| Runemagier | 57 |
| Våben, skjolde og rustning..... | 60 |
| Våben | 60 |
| Våben | 60 |
| Skjolde | 61 |
| Rustning | 61 |
| Kamp..... | 62 |
| Kamp..... | 62 |
| Andre kamp-metoder | 63 |
| Døden/ dødeligt såret | 64 |
| Points..... | 65 |
| Leksikon..... | 66 |
| Udtryk vi bruger indefor rollespil: | 66 |
| Diverse fraser og gloser til brug i spil:..... | 66 |
| Karakterark..... | 68 |

Sådan starter man

Til forældre og nye rejsende i rollespils-universet

Da vi ved det kan være meget at overskue for både nye spillere, der aldrig har spillet, og for forældre til rollespillere, har vi valgt at lave dette punkt.

For at kunne spille godt rollespil fra gang til gang, skal man have en baggrundshistorie. En baggrundshistorie kaldes også for en BG. Den fortæller om den karakter man spiller, hvilken race man er og hvilke evner karakteren har.

Fra gang til gang modtager man, som spiller, erfaringspoint, disse kaldes også EP. Erfaringspoint bruges til at købe evner for. En karakter starter altid med et fast antal EP, og kan så opspare EP ved spilgangene, indtil man har nok til at købe de evner man ønsker.

En karakter har også et bestemt antal kropspoint, kaldet KP, afhængigt af race og om man kan bruge nogle af sine erfaringspoint til at købe flere kropspoint. Kropspoint betyder i bund og grund "hvor meget liv" man har. Dvs. at når man bliver slået på i kamp mister man KP, og når alle ens KP er væk, så er man død/dødeligt såret, og skal helbredes for at kunne spille videre den dag. Er det helt galt, og der ikke er nogle healere til stede kan man gå til spilmestrene og blive genoplivet.

Spilmestre er dem der holder styr på spillet og hjælper med vejledning. Er der uoverensstemmelser om udfaldet af handlinger i spil, eller er man i tvivl om en karakter kan udføre en bestemt handling osv. Er det dem der bestemmer. Spilmestrene er der for spillernes skyld. Har man spørgsmål eller problemer, uanset hvad det måtte dreje sig om, kan man altid komme til Spilmestrene.

Når man skriver en karakter SKAL man have den godkendt af spilmestrene for at kunne spille den.

Inden man går hjem fra spil skal man forbi spilmestrene og modtage sine EP for spilgangen. Man kan kun få EP hvis man har lavet en karakter, og man kan kun få EP for den karakter man har spillet. Dvs. de kan ikke overføres til en anden karakter.

Når man dukker op til spil skal ens våben, hvis man har dem selv, godkendes, så vi er sikre på at man ikke kan komme rigtigt til skade med dem. Har man rustning skal den også godkendes. Hvis ikke ens rustning er godkendt, så virker den ikke som rustning. Våben må ikke volde andre rigtig skade.

I spil får man også spilpenge, disse kan bruges til at købe genstande/tjenester i spil.

I slutningen af dette dokument finder man et Karakterark som kan printes ud og udfyldes, eller man kan skrive en BG ud fra det og maile det til spilmestergruppen, på rogspilmester@gmail.com

Guide til Baggrundshistorie (BG)

Dit karakternavn (og evt. et tilnavn el. lign)

Karakterens alder

Karakterens race, og evt. folkeslag indenfor denne race

Karakterens profession, dvs. er man smed eller landevejsrøver, og hvilke evner har man købt for sine EP.

Karakterens trosretning, dvs. hvilken gud tror man på, og hvor troende man er.

Karakterens baggrund, dvs. hvor er man født, hvem er/var ens familie(nævn fx 3-5 familiemedlemmer, der måske har haft indflydelse på ens personlige udvikling), hvad er der sket i ens liv, hvorfor er man der hvor man er nu?

Hvordan har man evt. opnået nogle af de evner man besidder? Er der nogle ting man særligt godt kan lide/ikke lide/man hader? Er man venlig/ond/uvenlig/intolerant/gavmild osv.? Er man særligt bange for noget?

Man kan fortælle de større oprids af hele karakterens liv, måske lidt om nogle skader mm. Der kan forklare karakterens personlighed og evt. kampevner.

Man kan også fortælle hvordan en karakter reagerer under angreb eller i andre situationer.

Man kan også fortælle om karakterens drømme og ønsker, og evt. knuste håb.

Man må gerne beskrive sin karakters våben, og måske endda brug af disse.

En **god** BG kan betyde tilladelse til særlige evner. (og at man har mistet hele sin familie i et ondsindet orkangreb er lidt for brugt, og frarådes derfor ☺)

I slutningen af regelsættet er der et karakterark, man enten kan printe og udfylde, eller udfylde og printe. Det er godt til at holde styr på ens evner og basishistorie osv. Her kan man også få noteret sine EP mm. Man bør også altid have sin BG med sig også.

Eksempel på meget kort BG: (vi foretrækker lange BGER ☺)

Adolf Hammersvinger

Adolf Hammersvinger er en ung mand, af menneskeracen, han er 25 vintre og omrejsende smed. Han er født og opvokset i den nordlige del Imperiet, og har derfor haft sin del af kampe mod grønhudere, og er derfor en ganske habil kriger, med sin krigsøkse. Han er eventyrlysten og er draget ud i verden for at opleve andet end at leve, arbejde og dø i sin fødelandsby. Nu er han nået til Reikland, hvilket glæder ham da han længe har villet se de steder han elskede gud Sigmar har betrådt.

Da han kommer til Wolfhohl, og ser at der omkring kroen er en lille beboelse, og desuden er mange rejsende ved kroen, slår han sig ned for et stykke tid, og udøver smedefaget.

Gode råd

Fornuftig påklædning går naturligvis forud for et fedt udseende, men vi elsker når disse ting kan kombineres. En simpel kofte er en fantastisk ting, da den kan bruges både sommer og vinter (da den er åben i siderne, er der rigeligt plads til vinterjakke inden under). Varme og vandtætte støvler/sko er vores bedste venner ☺.

Det er altid bedst at finde sig en gruppe at gå rundt med, så man har nogle at spille med. Er man ikke med i en gruppe, kan man komme til spilmestrene, så finder vi en gruppe til jer.

Det er altid godt at have en Baggrundshistorie/en ide om hvad man vil spille, før man møder op. Da man skal have tilladelse til visse racer, er det bedst at sende en BG til spilmestrene i god tid, så ikke man dukker op helt sort i hovedet, og måske ikke har mulighed for at kunne spille mørkelver.

Det er altid bedst at lave en karakter der passer til ens egen fysik. Er man fx kun 1 meter høj, er man ikke stor nok til at spille stor skræmmende ork, men kan fx spille goblin eller snotling.

Generelle Regler

Opførsel på spilstedet

Det er forbudt at smide skrald andre steder end i skraldespandene.

Efter spilstop skal alle spor af lejre o. lign være slettet.

Off-game ejendele skal opbevares ude af syne fra spillerummet.

Det er strengt forbudt at pille ved andre spilleres private ejendele.

Alkoholpolitik

Alkohol må hverken medbringes off- eller in-game.

Overtrædes dette medfører det bortvisning.

Sikkerhed

Alle våben og al rustning skal være godkendt ved våbenkontrollen.

Det er forbudt at slå i hoved og skridt.

Slag der ved et uheld rammer disse steder på kroppen tæller ikke.

Sker det alligevel, ved et uheld, skal man sikre sig at vedkommende er ok, og undskylde.

Alt rollespil skal foregå med respekt for ens medspilleres grænser. Dvs. at hvis en spiller råber/siger sikkerhedsordet ”danmark”, skal man **øjeblikkelig** holde op med at fx slå på personen.

Spillere over 16 år, som føler de kan holde til det, kan vælge at deltage i ”**hård kamp**”, dvs. at de og deres modstandere slår hårdt, når de slås. Dette vises ved at de bærer et **rødt armbind** (skal sidde tydeligt).

Derimod kan spillere der ikke føler sig trygge ved kamp, og **ikke vil slås**, vælge at bære et **hvidt armbind** som viser at de ikke vil deltage i kamp. Dette **skal** respekteres.

Snyd

Overtrædelse af spillereglerne kan medføre bortvisning.

Bevidner du snyd fra andre spillere, er du forpligtet til at gøre spilmestrene opmærksom herpå, da spilmestrene ikke kan være til stede alle steder på en gang, for at kontrollere at alt foregår i overensstemmelse med reglerne.

Husk at hvis du selv snyder, ødelægger du oplevelsen for alle andre, og du kan ikke forsvare at klage over at andre snyder.

Diverse

Breve og pergamenter: Der kan sendes brev til andre byer om hjælp, forsyninger, varer og alt andet fra omverdenen. Disse breve bliver fragtet gennem handlende for 1 eller 2 Pfenning, men man kan selvfølgelig også selv bringe det til en af de nærliggende byer, hvis man vil. (Dette kræver dog at ens karakter kommer tilbage fra rejsen næste spilstart). Der skal skrives uden på brevet, hvilket sprog det er skrevet på (se evnen Læse og skrive). Spilteknisk: Brevene kan eventuelt sendes til spilmestrene, hvis man ønsker et svar.

Lilla bånd: Symboliserer en gyf en magisk genstand, som skal have et gyfkort. Desuden kræver størstedelen af gyffer også et ritekort, med den påkrævede aktiveringsrite, og et spilmesterstempel

Banner: En gruppe der bærer et **banner**, er immune overfor frygt, så længe de befinder sig indenfor 10 meters afstand af banneret, mens det holdes oprejst. En bannerbærer kan kun forsvare sig med et ethånds-våben. Hvis han falder i kamp kan en anden tage banneret op og overtage hans plads.

At bære: Det er tilladt at bære en person efter princippet "Kan man, så kan man" (dvs. kan du slæbe en kammerat off-game, så kan du også slæbe ham in-game).

Tilfangetagelse: ved tilfangetagelse af personer skal tilfangetagerne sikre at fangen ikke, off-game, lider fysisk eller psykisk ubehag.

Man bør ikke holde nogen fanget, uden accept fra fangen off-game, i mere end 30 min.

Hvis fangen, før der er gået 30 min off-game, ikke længere vil deltage i fangenskab, er tilfangetagerne forpligtede på at slippe ham/hende fri. Personen kan dog, herefter ikke gå i spil som samme rolle, på samme spildag. Vi opfordrer til at man ikke holder spillere fanget længere tid end højst nødvendigt, af hensyn til deres spil.

Klatre: Man kan **klatre** over mure, hvis man har evnen klatre. Vægge af stof tæller som mure, og skal opstilles så det er muligt at kravle under dem off-game. Dette gør det ud for at klatre over muren in-game.

Døre og porte: kan med en **rambuk** brydes ind/ned. En rambuk er en træstamme på mindst halvanden meter i længden og mindst 10 cm i diameter, bruges til at slå døre/mure ind. Der skal 4 personer til at bruge en rambuk. (der skal gerne være en spilmester til at observere, og bedømme hvornår porten/muren er brudt igennem)

Ingen former for opstillede bygninger o. lign. må beskadiges eller nedbrydes off-game.

Handel foregår med de spilmønter, dvs. Pfenning, og tokens der findes i vores verden.

Evnen handle giver spillere mulighed for, mellem spilgange, at handle ind og ud af spilområdet. Kontakt spilmestrene.

Spillere uden evnen handle, kan stadig handle, men de får ikke det samme udbytte af handlen, som hvis de har evnen.

Man kan også benytte sig af byttehandel, dvs. bytte sig til varer, med andre varer.

I spil er handelskort, der symboliserer de genstande der kan handles med.

Smugleri foregår efter aftale med spillemestrene og evt. smuglerkoordinatere (dvs. evt. gangstere og lign.), og omfatter handel ind og ud af spilområdet med ulovlige varer. Alle smuglervarer skal være markeret med et blå bånd. Hvis en karakter bærer smuglergodt på sig, kan han fjerne båndet, men skal stadig have båndet på sig. Når han lægger smuglergodt fra sig skal båndet igen påføres smuglergodt.

Stjæle: Tokens og spilpenge kan stjæles med evnen Stjæle, denne evne beskrives under evner.

Det er ikke muligt at stjæle fra telte, kister eller lign. ved at sætte klemmer på dem. Tokens og spilpenge kan også stjæles efter "Kan-Man-Så-Kan-Man" princippet (dvs. er det forladt/ligger på et bord bag ejer eller lign.).

Bemærk:

Tyveri af privatejede spilgenstande, inkl. tasker, punge o. lign. som indeholder spilpenge eller tokens, foregår udelukkende efter offgame-aftale mellem tyven og offeret.

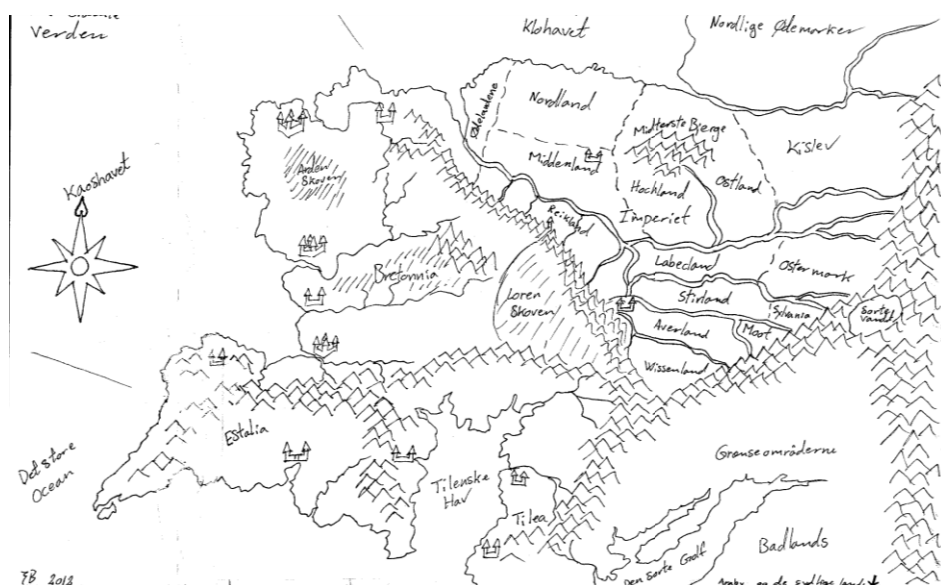
Det understreges, at tyveri af andet end spilpenge og tokens, som offeret ikke i forvejen, offgame, har givet sit samtykke til, tæller som reelt tyveri og kan politianmeldes.

Verden

Warhammer er en verden omspændt af krig. Den onde kraft Kaos spreder sig, og truer med at udslutte eller inficere og mutere alt oprindeligt liv.

Visse dele af Warhammer er allerede korrumpeteret og inficeret af Kaos.

Warhammer består af to store kontinenter, den Nye Verden og den Gamle Verden.



Den nye verden består af jungle på den sydlige del af kontinentet, og gold og kold ørken og bjerge på den nordlige del af kontinentet. Den sydlige del af den Nye Verden bebos, ifølge beretninger fra opdagelsesrejsende, mest af mystiske øglelignende junglevæsner, som aldrig forlader deres jungle. På den nordlige del, fortælles der, at en stor population af kaos-inficerede væsner lever, heriblandt en stor gruppe af mørkelvere.

I den Gamle Verden er der flere forskellige nationer, bestående af dværge, mennesker, elvere eller orker og gobliner. Småfolk bor iblandt mennesker, ligesom en del dværge også gør. Ellers holder dværgene til i bjergkæden, Gråbjergene, der deler kontinentet i to. På hver side af bjergkæden er der to store hovednationer og flere mindre. De to hovednationer er Bretonnia og Imperiet.

Vi befinder os ved den lille landevejskro, Wolfhohl, i Reikland i Imperiet, i skoven nær byerne Bogenhafen og Ubersreik, nær bjergpasset Axe Bite Pass, hvor fæstningen Helmgart ligger. Dette er ved bjerggrænsen mellem Imperiet og Bretonnia, tæt ved Loren-skoven. Året er 2510.

Skovene i Warhammer kan være farlige steder, og begiver man sig væk fra civilisationen, især alene, er der risiko for at man ikke vender tilbage.

Imperiets møntfod kaldes Kobber Pfenning, Sølv Shilling, og Guldkrone.

Imperiet

Imperiet er den største nation blandt de gode racer. Det består hovedsageligt af mennesker og bliver regeret af deres kejser, Karl Franz, og hans 11 Folkevalgte Grever.

I Imperiet bor både mennesker, dværge og halvlinger.



Imperiet bestod oprindeligt af en mængde menneskestammer, blandt andet Unberogen, et vildt krigerfolk, som blev ledet af den enestående, og unge kriger Sigmar, som bedrev store heltegerninger og fik samlet alle disse stammer til Imperiet. Blandt andet reddede han en dværgekonge, som belønnede ham med en magisk runehammer. Desuden indgik dværgene og unberogen-stammen en alliance, som senere kom til at omfatte hele Imperiet.

Sigmar blev, grundet alle sine heltegerninger, kronet som kejser, under navnet Kejser Sigmar Heltehammer, og Imperiets tidsregning begynder den dag han blev kronet.

Sigmar var storsindet og gav lederne af de oprindelige stammer magt, så disse 11 overhoveder, tilsammen er højeste magt, næst efter Kejseren. Disse 11 Grever besidder hver et runevåben, fremstillet af dværgene, næsten tilsvarende Kranieflækkeren, som hvert symboliserer et af Imperiets landområder.

Sigmars hammer går i arv fra Kejser til Kejser, fra far til søn, ligesom de 11 andre runevåben også går i arv fra far til søn, blandt de 11 grever.

Sigmar betragtes i dag som en gud, og tilbedes også som gud.

Imperialister byder den teknologi der findes omkring dem, fx fra dværgene, velkommen. Dvs. at de gerne benytter krigsmaskiner, musketter mm. Når de går i krig.

Imperialister minder i udseende og påklædning om renæssance-tyskland, og navne og stednavne er også tysk-inspirerede.

Imperiets Provinser

Nordland

Nordland er en af de mindre mægtige provinser i Imperiet, hovedstaden er Salzenmund. Størstedelen af deres indflydelse kommer i form af det faktum at den nordlandske kystvej er klart fortrukket af nordboerne frem for at gå igennem Drakwald-skoven som ligger i Middenland, af denne grund er der mange steder hvor der kræves told af Imperiet. Nordlandet er også kendt for sit standhaftige søværn og marinetropperne som kæmper med livet som indsats for at forsvare kysten mod endeløse angreb fra Norscha.

Middenland

Middenland er en af de mest vigtige nationer i Imperiet, på grund af nationens størrelse og på grund af dens fremtrædende stats by Middenheim som er i centrum for tilbedelsen af guden Ulric. Middenland er også den nation som har den berygtede Drakwald skov som er forræderisk og kendt for at være et sted hvor orker og beastmen holder til for at plyndre og angribe Imperielle patruljer og karavaner. Middenland var hjemsted for det gamle folkefærd Teutogens, på Sigmars tid. Middenlands banner er rødt med et hvidt slot, og et blå skjold med et hvidt ulvehoved.



Reikland

Reikland er hjertet af Imperiet og der hvor Kejseren bor. Derfor er hæren i Reikland også den bedst udrustede, da den er kejserens personlige livvagt. Den Reiklandske hær menes at indeholde de mest disciplinerede soldater og de er berømte for deres præcision og stålvilje. Reikland er Unberogens oprindelige land, og her Sigmar trådte sine barnesko. Den officielle farve for Reikland er hvid og det officielle symbol er en ørn.



Ostland

Ostland er stort set dækket af skov og for en stor del også af bjerge og klippeområder. I de klippefyldte områder af Ostland holder orker, gobliner og værre ting til i de mange huler, og derfor er Ostlænderne en hårdfør flok, med et ry, over hele Imperiet, for at være særdeles hårde, grove eller modige, afhængigt af hvem man spørger. Ostland er kendt for sine Bjergmænd og spejdere, og bidrager til Imperiehæren med de bedste spejdere og søgere. Dog er det også almindelig kendt at ostlænderne drikker temmelig meget, pga det kolde klima. Desuden er fuldskæg almindeligt på disse kanter, også mod kulden, påstås det. Det er almindeligt at tilbede Sigmar i byerne, men i de mere øde egne tilbedes også Taal, Rhya og Ulric. I denne region af Imperiet lever også en del Ogre, og de er endda integrerede borgere, og velanset af ostlænderne. Symbolet for Ostland er en tyr, og farverne er sorte og hvide.

Hochland

Hochland betegnes ofte som Ostlands lillebror, dog aldrig i Hochland. Selvom folkene i hochland har ry for at være mere tætbyggede og hårdføre end andre, er dette ikke tilfældet. Folkene i Hochland er efterkommere af Cherusens-folket. De er dygtige jægere, bueskytter og stifindere, og hæren består af alle disse dygtige krigere, ofte bevæbnet med det våben Hochland er mest kendt for, nemlig jagtriflen. Denne geniale opfindelse er opfundet af ingeniøren Leon Todmeister. I de særligt skovfyldte områder er det ikke sjældent at Taal tilbedes, men i resten af landet tilbeder man både Sigmar, Rhya og Ulric. Hochlands symbol er et hvidt Imperielt kors på en rød mark, og den almindelige uniformsfarve er rød og grøn.

Ostermark

Ostermark er Imperiets mest østlige provins, og deler dets nordlige grænse med Kislev. Da landet i modsætning til sine naboer er meget frugtbart, og ressourcefuldt, er Ostermark hovedsageligt en landbrugsprovins. Denne lav-teknologiske form for "industri" fører ofte hån med sig fra visse andre stater, hvor indbyggerne betegnes som dumme og simple. Ostermarks befolkning er dog ikke tabt bag af en vogn, og er foruden dygtige landbrugere også meget erfarne krigere, da de ofte bistår Kislev i deres kamp mod de invaderende kaosmagter fra nord. Det regionale symbol er en rød manticore (en løve med scorpionhale og flagermusevinger) med krone på. Farverne på hærens uniformer er typisk gul og lilla eller hvid og lilla.

Talabecland

Talabecland har sit navn fra naturguden Taal, og ligger i midten af Imperiet. Her boede engang Taleutens-folket. Det er meget sparsomt befolket, og stortset alle byerne ligger langs floden Salabec, og floden Stir. Stortset alle der bor i Talabecland er gode til at finde rundt i skovområder, og derfor er de talabecanske hære nogle af de mest effektive i skovområder. Hærens farver er rød og gul og regionens symbol er en rød ørn med krone på.

Stirland

Stirland er en stor provins i det østlige af Imperiet, men er på trods af sin størrelse ikke tilnærmelsesvis så velhavende som Reikland, Ostland eller Middenland. Derfor har Stirlands hære

et ry for at være lidt for fremfusende i kamp, måske fordi de vil kompensere for dette. Sylvania er også en del af Stirland. Stirland blev engang beboet af Asoborn-stammen, og stirlænderne er efterkommere af disse folk. Stirlands officielle farver er grøn og gul.

Averland

Averland er som Ostermark en landbrugsregion, på trods af at landet ikke er helt så frugtbart. Dette skyldes at der er meget lidt skov i landet og derfor mange marker. Averland har den tvivlsomme ære af at forsvare Sortildspasset. Dette er det mest klare pas i tusindvis af mil og er en populær rute for plyndrende orker og gobliner. Som et resultat af i årevis at have forsvaret dette, er Averlands befolkning højagtede i kunsten at modstå belejring og forsvare sig under belejring. Averlands symbol er en gylden sol, og deres farver er sort og gul.

Wissenland

Wissenland ligger som det sydligste i Imperiet, og rygtet siger, i det nærliggende Reikland, at der er usandsynligt kedeligt. Oprindeligt hed befolkningen Menogotherne, på Sigmars tid. Hovedstaden er Wissenburg, men den nuværende valg-grevinde opholder sig mest i bystaten Nuln. Wissenlænderne er meget dygtige bueskytter og ryttere, som effektivt bekæmper horderne af grønninger, der angriber landet. Regionens symbol er en hvid løve der bærer et banner med en sol. Farverne er grå og hvide.

The Moot

Kaldes også Mootlandene, og er hjemsted for halvlignerne i Imperiet. Hovedstaden er Eicheschaten. Mootlandene har været hjemsted for halvlignerne siden før Sigmar, men var engang en del af Stirland. Det faktum at halvlignerne tidligere mest blev brugt som tjenere, særligt pga. deres kulinariske evner, gør at stirlænderne ser ned på halvlignerne, den dag i dag. Den valgte stemme fra Mootlandene er "Moots ældste" som vælges blandt de ældste i landsbyerne. Der er som sådan ikke en Mootlandsk hær, da halvlignerne ikke er de bedste krigere, men de er dog glimrende bueskytter, og kan desuden bevæge sig hurtigt og lydløst gennem skovene.

Altdorf

Altdorf er en Bystat og hovedstaden i Imperiet. Det er den største by i Imperiet, med et enormt antal indbyggere og skoler, akademier, universiteter og kollegier. Her findes alle former for uddannelser og professioner, og byen er centrum for handel og lærdom. Her findes også den store "Sigmars Katedral", den Imperielle Zoo og magi-akademierne. Altdorf er også hovedsæde for den Sigmarske kirke. Altdorfs hær er den bedst udrustede og bedst trænedede, og kun de ypperligste krigere kommer i Kejsers livgarde. Da kejseren har mange pligter, ledes byen uofficielt af et få-mands-herredømme bestående af rige handelsmænd og mindre betydningsfulde adelige. Dette betyder at korruption er almindelig. Hvis Kejseren kender til dette, gør han intet ved det. Byen med sine majestætiske bygninger til de dværg-byggede mure er et smukt og storslået syn. Altdorfs officielle farver er rød og blå.

Nuln

Bystaten Nuln er berømt for sin artilleri-skole, hvor våbenmagere laver kanoner og geværer til Imperiet. Her findes også de ældste universiteter, som muligvis endda overgår Altdorf. Nuln er

handelscentrum, pga. sin placering, for det meste af den gamle verden, selv varer fra dværgene og særligt fra Tilea. Da Nuln ligger så tæt på bjergene udsættes befolkningen ofte for angreb fra grønhuderne. Også i Nuln er der en stor Katedral indviet til Sigmar, og der findes mange præster, ypperstepræster og novicer i byen. Selvom byen er et religiøst centrum, er byen også det teknologiske centrum i Imperiet. Og mange nye spændende opfindelser stammer fra Nulns mange ingeniører. Det er naturligt at Nulns hær er svært udrustet med sortkrudtsvåben, da byen fremstiller så mange, og det er da også herfra at størstedelen af eksperterne i sortkrudtsvåben stammer. Det er almindeligt at soldaterne bærer lædervamse, der kan beskytte dem hvis deres våben eksploderer eller giver bagslag. Men den almindelige uniformsfarve er sort, med bånd og fjer i kontrastfarver.

Middenheim

Denne bystat er næstefter Altdorf, den mægtigste, den er både hovedstad i Middenland, og en selvstændig bystat. Det er ”den hvide ulv” by, og derved centrum for tilbedelse af Ulric. Soldaterne tilhørende byens hær er ofte klædt i blå og hvidt, og mange bærer den hvide ulv på deres skjolde. Det er også i Middenheim at man finder den berømte orden ”ridderne af den hvide ulv”. Byen er en stor fæstning, bygget til at modstå angreb fra nord, og beskytte Imperiet mod Horderne af Kaos og Norsemand. Det siges at byen er grundlagt af guden Ulric selv, med henblik på at være centrum for Ulric-religionen, og det siges at det var Ulrics bror Taal, der slog toppen af den klippe byen ligger på, så byen kunne bygges der.

Talabheim

Talabheim er en bystat, og selvom den ligger i det nordlige Talabecland, er byen udenfor landets herredømme. Talabheim er en af de mest uindtagelige byer i hele den Gamle Verden, da den ligger i et gammelt krater; skabt af et meteornedslag, og kratervæggene omkranser byen, som en naturlig borgmur, og den eneste indgang til byen er en tunnel der bevogtet både inde og ude af stærke forter. Da ”byen” er stor nok til at der også er mindre landsbyer og landbrug i krateret, kan byen overleve uden problemer under en langvarig belejring. Desuden er også Talabheim et stort knudepunkt for handel, da det ligger på den sydlige bred af Floden Talabec, og benyttes som færgested, derfor modtager den dybe tunnel Talagaad meget handelsgoods der transporteres ad floden. Farverne i Talabheim er røde og hvide.

Sylvania

Sylvania er en af de tabte provinser i Imperiet. Det er det fattige bagland i Stirland. Tidligere var Sylvania en delvist uafhængig stat, som blev regeret af grevskaberne i Sylvania. De sylvanske adelige indledte ”vampyr-grevernes krig”, hvor de forsøgte at erobre Imperiet. Efter det nederlag der fulgte, overtog Stirland Sylvania og indlemmede provinsen under Stirlands regerende greve. Uofficielt ledes Sylvania af en nyligt genopstanden Vampyr greve.

Drakwald

Drakwald, endnu en tabt provins, som lå mellem Ødelandene, Middenland og Nordland gik tabt under ukendte omstændigheder. Da den sidste regerende greve, Vilner, blev dræbt, blev hans rune våben sendt til den daværende kejser Boris Goldgather, til sikker forvaring. Den dag i dag kan

Drakwalds runevåben, Beast Slayer, at finde i Kejserens Skattekammer. Ingen ved hvorfor der aldrig blev valgt en ny regerende greve. Men til sidst blev landet delt mellem Middenland og Nordland. Det eneste der er bevaret af riget Drakwald, er Drakwald-skoven, som dækker det område der før var Drakwald. Det er en farlig og mørk skov, der bebos af adskillige beastmen-stammer.

Solland

Solland var engang en provins i Imperiet, men da den sidste regerende greve blev dræbt af invaderende orker, og grevens runesværd blev stjålet af Whaagh, en ondsindet ork, der stod bag angrebet, blev landet i sin lederløse tilstand kaotisk og mange flygtede til blandt andet Averland, og landområdet blev senere indlemmet i Wissenland. Når beboere i Averland taler om Sudenland, er det deres forfædres hjemland Solland de taler om, og de vil stædigt ikke anerkende indlemmelsen i Wissenland. En fælles ekspedition af mennesker og dværge har senere generhvervet runesværdet, som i dag benyttes af Reiksmarshallen.

Westerland (Ødelandene)

Westerland er et andet navn for Ødelandene. Westerland var kun landområdets navn da Ødelandene var en Imperiel provins. I dag er Ødelandene ikke en del af Imperiet, men fungerer mere som en stødpude mellem Imperiet og Bretonnia. Hovedstaden er Marienburg, og den regeres af Burgomeisterne.

Bretonnia

Bretonnia er ligesom Imperiet en menneskelig nation, nyere af dannelsen og ikke nær så stor. Bretonnias samfund er middelalderligt præget og opbygget af bønder og trælle, som regeres af hertuger og grever. Bretonnia kan beskrives som middelalderens Frankrig og England, i både strukturel opbygning, sprog og påklædning. Dvs. med tapre riddere og skøn-jomfruer.

Oprindeligt bestod Bretonnia af en masse hertugdømmer som bekrigede både hinanden og de hærgende grønhuder. En krigsherre ved navn Gilles og



hans folk, bretonerne, som var stærkt påvirket af høj-elver kulturen forsøgte at forene den nordlige og vestlige del af kontinentet.

I de gamle skrifter fortælles det at Gilles og hans folk kæmpede en hård kamp mod grønhuderne, og ved et tilfælde stødte de på en magisk sø, hvor deres gudinde Søens Frue velsignede dem med vand fra det mystiske bæger Gralen. Med denne velsignelse lykkedes det dem at slå grønhuderne på flugt, og befri de belejrede hertugdømmer. De taknemmelige hertuger svor Gilles og hans Gralsriddere troskab, og gav ham navnet Le Breton, den ukronede konge af Bretonnia. Hans søn Louis blev Bretonnias første konge.

Den nuværende konge er Kong Louen Leoncoeur.

Spirituel ledelse af Bretonnia er den mystiske personificering af Søens Frue, Den Fantastiske Troldkvinde, og dernæst Søens Jomfruer og Gralsridderne.

Bretonnia er opdelt i 14 hertugdømmer: Couronne, L'Anguille, Artois, Lyonesse, Mousillon, Gisoreaux, Montfort, Bastonne, Bordeleaux, Aquitaine, Parravon, Brionne, Quenelles, og Carcassonne.

Bretonerne lever efter et usædvanlig højt æres kodeks, som altid har været hjørnesteinen i samfundet, siden de blev samlet. Bretonnias konger er først og fremmest riddere som har svoret at tjene Søens Frue og forsvare hendes rige.

Ridderne er de ypperligste krigere i Bretonnia, og behandles med dyb og ægte respekt. Alle kan blive riddere hvis de har evnerne og modet. En ridder flygter aldrig fra kamp, og selvom alle andre er flygtet står han stadig rank tilbage og kæmper til sidste blodsdråbe.

Der er fire grupper af riddere i Bretonnia, Omrejsende Riddere, som er unge adelsmænd der skal hævde sig selv i kamp, Rigets Riddere, Opsøgende Riddere, som drager på ridderfærd, og Gralsriddere.

Ridderens Æres regler:

En sand ridder skal kæmpe mod sin fjende, mand til mand, og man må ikke bruge bue, slynge eller spyd.

En sand ridder må aldrig afslå en personlig udfordring til kamp.

En sand ridder må aldrig trække sit sværd i vrede mod en anden sand ridder.

En sand ridder må aldrig lade sig fange og må aldrig flygte fra slagmarken.

Ridderskabets syv bud:

En SAND ridder skal:

Tjene Søens Frue

Forsvare det domæne han er blevet betroet

Beskytte de svage og kæmpe for det rette

Gribe til våben mod fjender af dyd og orden

Aldrig vende ryggen til en levende fjende

Aldrig bryde en vens eller allierets troskab

Altid udvise ære og høflighed

En landsby har typisk en ridder tilknyttet som beskytter.

Bretonere har en stærk ordenssans, og intet må forstyrre deres perfekte livsform.

Der er ikke tendens til at bosætte sig i byer, bretonere fortrækker at være bønder.

Der er stor tendens til overtro, og de har en meget rig folkløse, delvist baseret på skovelverne i Lorenskoven, kaldet fefolket i folkemunde.

Bretonere har ikke tiltro til nymodens opfindelser og tendenser, og værner om deres livsstil, og man ser aldrig en bretoner med en musket. Buer var gode nok til deres bedstefædre, så de er også gode nok til dem.

Lorenskoven

Lorenskoven er hjemsted for skovelverne, og ligger i det ene hjørne af Bretonien, op af gråbjergene, ved grænsen til Imperiet. Lorenskoven er et mystisk sted hvor intet menneske bør bevæge sig ind, uinviteret, og da skovelverne er et sky folkefærd, sker dette meget sjældent. Bevæger man sig ind i Athel Loren, som skoven kaldes af elverne selv, med ondt i sinde, er det ikke sikkert at man kommer levende ud igen. Elverne passer på skoven, og i visse tilfælde kommer skoven endda til live og kæmper selv mod intrængere. Skovelverne kommer sjældent ud af skoven, men det sker, hvis de skal tilse forholdene i skovene i områderne omkring Athel Loren. Man bør aldrig, aldrig tænde åben ild, eller medbringe tændte lygter i skoven, da skovelverne vil se dette som et direkte angreb på skoven.

Kislev

Kislev er det nordligste civiliserede land i den gamle verden, og ligger nordøst for Imperiet. Kislev adskilles fra de nordlige ødemarker og norscha af troldelandene.



EB 2012 Kislevit

I den nordlige del af Kislev er landet næsten identisk med troldelandene, og består mest af tundra og ufrugtbare områder, hvilket gør at det nordlige Kislev mest bebos af nomader, der minder lidt om vores mongolske rytterstammer, som de var under Djengis Khan/ de russiske kosakker, dette folk kaldes Ungoler.

Jo længere sydpå man kommer, jo mere beboeligt og frugtbart bliver landet, selvom der stadig altid er køligt. Kislevitter bygger deres huse i utilhuggede sten og/eller træ. Dog er paladserne altid smukke og storslåede, bygget i fint tilhuggede sten, udsmykket med guld, med løgformede kupler som tage. Pga det hårde landskab er der kun 3 større byer, Erengard, Praag og hovedstaden Kislev.

Kislev regeres af kraftfulde krigertroldkvinder, der besidder en ganske særlig magi, ismagi, og en Tzar. I den sydlige del af Kislev minder befolkningen mest om vores russere og denne befolkningsgruppe er Gospodar. Sproget i Kislev lyder lidt russisk.

Tzarens hær kaldes Kossarer, og er en blanding af Ungol og Gospodar der kæmper side om side med økser og buer, Ungolerne til hest og Gospodar til fods.

Kislevitternes hovedguder er Urzun, Dazh og Tor, i syd tilbedes også Taal og Ulric.

Tilea

Tilea ligger i den syd-vestlige del af den gamle verden, og på trods af fælles sprog og kultur, mangler landet en central magt, og er derfor opdelt i flere by-styrer. Disse by-styrer ledes forskelligt, nogle er republikker andre fyrstedømmer. På trods af Tileas stridigheder, bystaterne imellem, samles de når en fælles fjende truer.

De største Tileanske byer:

Tobaro – et udpint fyrstedømme

Miragliano – et mægtigt fyrstedømme

Trantio – et turbulent fyrstedømme

Pavona – et forræderisk fyrstedømme

Remas – en rebelsk republik

Verezzo – en fredfyldt republik



Luccini – et gammelt fyrstedømme
Sartosa – et forfaldent pirat-fyrstedømme

Tilea har ikke som sådan, en hær, men hver bystat har en lejhær.

Tilea er kendt for sine mange lejesoldater, hvor iblandt mennesker er de mest almindelige, men dværge, ogre og i sjældne tilfælde, højelvere er også at finde i lejhærene.

I Tileas indland lever befolkningen af landbrug, og langs med kysterne kæmper tileanerne med Araby og Estalia om at dominere handelsruterne til havs.

Tilea minder lidt om vores Italien, og man kan, som tileaner, benytte forskellige italienske fraser, eller bruge italiensk accent når man taler, for at understrege at man er fra Tilea.

Estalia

Estalia grænser op til Bretonnia, og er en nation opdelt i flere forskellige kongeriger, og mangler en overordnet magt der samler landet.

Det nordlige af landet er goldt, og der lever de barske og hårdføre hillfigthers, her mod nord bevogter solide fæstninger bjergpassene. Mod syd er kongerigerne velhavende handelsstater hvis skibe sejler på det sydlige hav, så langt som til Araby.

Estalianere er hårdføre og stolte, og påstår at være de første mennesker der befolkede Den Gamle Verden, selvom dette, af resten af Den Gamle Verden, ikke tages seriøst.

Estalianske byer er solidt byggede og velbefæstede. De to største byer er både havnebyer og

repræsenterer de to vigtigste og mægtigste by-kongeriger. Disse to, Bilbali og Magritta, har altid rivaliseret om at være mægtigst og mest velhavende, igennem århundreder. I byerne lever befolkningen af fiskeri og handel.



Estalia har en koloni i Lustria, Santa Magritta

Da kaos sjældent er en trussel så langt mod syd, er der ikke meget der kan samle Estalias kongeriger til fælles kamp, derimod fører de forskellige kongeriger krig både mod hinanden, og Tilea, Araby og Bretonnia. Estalianere bliver dybt fornærmede hvis de forveksles med Tileanere, og det påstås at de vil hugge enhver ned der fejlagtigt henvender sig til dem på Tileansk.

Estalia kan minde lidt om vores Spanien og Portugal, og man kan derfor klæde sig lidt spansk-inspireret og også flette lidt spanske/portugisiske gloser, ord og accent ind i sin tale, for at gøre sin karakter troværdig. (fx caramba og olé).

Norsca

Norsefolket bor på halvøen Norsca, nordvest for Kislev, hvor vintrene er kolde og hårde, og varer det meste af året. Det er et bjergrigt land omgivet af hav, og det er et barskt og hårdfør folkefærd der bebor det, som er vant til kulden og de mangfoldige farlige væsner der hærger deres land. Dette barbarfolk er typisk blonde med lys hud, klædt i pels og deres krigsudstyr. De ses oftest når de plyndrer og hærger kysterne langs Imperiet, Bretonnien, Kislev og længere sydpå, men de immigrerer somme tider til den gamle verden, hvor de typisk finder arbejde som personlige livvagter og som lejesoldater. Nogle erhverver sig endda som ærlige handlende. Norsefolk tilbeder mange forskellige væsner, helte og i nogle tilfælde kaosguderne. De betragtes typisk som kaostilhængere, men er de temmelig langt fra kaos-ødemarkerne, og er de mindst favoriserede af kaosguderne. De har ikke præster, men "hellige mænd" som kaldes Vitki, seere eller shamaner. Norsemand er lidt en gråzone, idet at de ikke nødvendigvis er onde, selvom nogle af dem tilbeder kaos.



De nordlige stammer er de mest krigeriske og blodtørstige blandt norskefolkene, da de er så tæt på kaos' påvirkning. Disse stammer dræber ofte for fornøjelsen ved at dræbe, og er nådesløse i kamp. Der forekommer også ofte mutationer blandt de nordlige stammer.

De sydlige stammer er mere fredsommelige, og selvom de også driver pirateri og hærger kysterne, er det fra disse stammer at forsøg på fredelig kommunikation med den gamle verden stammer. De plyndrer for overlevelse, men foretrækker heroiske gerninger og eventyr, frem for den meningsløse nedslagtning deres nordlige landsmænd holder af. Dog bekrieger de stadig rivaliserende stammer.

Norsefolket minder meget om det gamle Skandinavien med vikinger, derfor er navnene typisk old-danske, -norske og -svenske og norskefolket går ofte klædt som de gamle vikinger.

Grænseområderne

Grænselandene bebos af immigranter fra landene i den gamle verden, både adelsmænd, bønder, politiske flygtninge, kriminelle, desertører og andre på jagt efter en ny begyndelse og et bedre liv. Tidligere boede der stort set kun grønhuder, men i dag konkurrerer grønhuderne og menneskene om området. Da menneskenes beboelser mest bare er barrikerede landsbyer, er de dårligt beskyttede mod de onsindede ork-angreb. Man overlever sjældent længe i disse områder. I nordvest-området af grænseområderne klarer kolonisterne sig dog betydeligt bedre end i sydøst, hvor orkerne dominerer området og hærger byerne. Det siges at blodfloden deler grænselandene, og der er færre orker nord for denne. Man kan dog aldrig vide sig helt sikker.

I grænseområderne finder man også dværgenes store havneby Barak Varr.

Grænseområderne består blandt andet af Khypris og Den Nordlige Grænse Sammenslutning, som arbejder sammen for at beskytte hinanden. Sammenslutningen inkluderer Akendorf, et demokratisk monarki, med en folkevalgt regent, og en befolkning på ca. 800 og en økonomi baseret på tømmer, træskærerarbejde, svin og fældejagt. Så er der hertugdømmet Brovska, med en befolkning på ca. 500 og en økonomi baseret på landbrug og kvægopdræt. Munzig ledes af en diktator, og der bor ca 520 og her lever man af tømmer, får og markedsindustri. Styrta er et principal, med en befolkning på 450 og en økonomi baseret på landbrug, kvægopdræt og vingårde. Myrmidens er grundlagt af immigranter fra Tilea og er det største rige i grænseområderne, med et befolkningstal på ca 7000.

De nordlige ødemarker

De nordlige ødemarker omringer nordpolen og er et ufrugtbart og ugæstfrit område dækket af is, som, jo længere mod syd man kommer, bliver til frossen tundra og ødemark. Disse områder bebos af norsemænd, et barbarisk og krigerisk folkefærd, som fødes til tilbedelse af kaos, da de bebod et område inficeret af kaos.

Araby

Araby er egentlig en del af det sydlige kontinent, og er at finde lige under Den Gamle Verden. Det er et enormt og forfaldent rige, opdelt i flere Kalifater, der herskes af hver deres Kalif, som igen herskes af Sultanen, som siges at være mere velhavende end nogen dværgeriger.

Byerne i Araby ligger langs kysten, da der er mest frodigt. Inde i landet, hvor der er mere ufrugtbart lever nomadefolk, som rejser hvorhen der er vand og mad, med deres dyr.

Der bor hovedsageligt mennesker i Araby.

De største byer i Araby er Lashiek, åndens havn Copher, Krydderihavnen Martek, og Al-Haikk, tyvenes by.

Folk i Araby handler og rejser meget, men bosætter sig meget sjældent udenfor Araby. Deres velstand stammer fra handel, erobringer og pirateri.

De kender til brug af sortkrudt-våben, men deres religion forbyder dem at udvikle sig teknisk og socialt.

Araby-folk handler med alle nationer, selv med Norse-men, som ellers er ret fremmedfjendske.

Folk fra Araby klæder sig med tørklæder om hovedet, og slør, for kvindernes vedkommende.



De Sydlige Lande

De Sydlige Lande er syd for Araby, og består mest af gold ørken, og tæt jungle. Ikke mange kommer der, og derfor vides der ikke meget om dette mystiske sted.

Racer og karakterer

Generelle karakterregler

Minimumskrav for en godkendt karakter er at Spilmestrene har modtaget en baggrundshistorie (BG) og godkendt den.

Når en karakter er godkendt tildeles den **15 erfaringspoint (EP)** fra starten. Herefter tildeles den 2 EP per spilgang karakteren er i spil (og 1 ekstra EP i bonus, hvis ikke man skal genoplives af Spilmestrene).

Karakterer uden baggrundshistorie og godkendelse kan spilles, men modtager ikke EP, og kan ikke bruge nogen former for evner, ud over basis evnerne.

Spilmestrene kan belønne velskrevne Baggrunds historier med ekstra EP eller evner.

Kropspoint (KP)

Alle karakterer har et antal kropspoint (KP)

Disse point er et udtryk for, hvor hårdfør den enkelte karakter er, og hvor meget skade denne kan tage imod, før personen bliver ukampdygtig.

Hver karakter har et antal KP. Karakterer iført en rustning får tildelt et antal rustningspoint (RP). RP fratrækkes først under kamp, før man når til KP. Dvs. at når RP er væk, dvs. rustningen er beskadiget under kamp, skades karakterens KP som beskrevet ovenfor.

De forskellige racer har forskellige KP.

Mennesker = 4 KP

Elvere = 3 KP

Mørkelvere = 3 KP

Dværg = 5 KP

Halvlinger = 2 KP

Orker = 7 KP

Gobliner = 3 KP

Hobgobliner = 3 KP

Snotlinger = 1 KP

Der spilles med **flydende KP**, dvs. at lige meget hvor man bliver ramt, bliver der trukket fra den samlede KP. Man mister generelt 2 KP per slag man modtager, uanset hvor man rammes.

Rustninger følger **rustningspoint(RP)** til de flydende KP, og "fjernes" før KP tager skade. (se afsnittet om våben og rustning).

Et særligt flot kostume kan tildeles ekstra KP fra Spilmestergruppen.

Alle karakterer skal tilhøre en af nedenstående racer. Der gælder særlige regler for hver race. Der henstilles til at man ikke spiller en race hvis fysiske fremtoning ligger for langt fra ens egen.

De umiddelbart spilbare racer er:

Menneske, skovlver, dværg, halvling, ork, goblin, snotling og mørkelver.

Alle racer starter med at kunne bruge et et-håndsvåben og skjold.

Racer

Mennesker

Mennesker er en meget forskelligt-tænkende race. De fleste mennesker er generelt fredelige, med ønsket om at leve lykkeligt. Det skal dog nævnes at de er grådige, griske, overlegne og med troen på at de er højere rangerende end andre racer, og naturligvis krigeriske, hvis de føler de har krav på noget. De er kloge væsner, der forstår at sprede sig til alle egne hvor det er muligt for dem at leve. Der er både gode og onde mennesker, og kaosinficerede og –tilbedende mennesker.

Menneskers start- KP: 4

Menneskers startevner:

Læse+ skrive, nævekamp 1, førstehjælp, styrke niv.1 og søge niv.1.

(Sigøjnere: Evnen Stjæle Niv. 1)

Vampyrer

Vampyrer er en slags menneskerace, men kan bedre beskrives som en intelligent udøde-race. De var døde mennesker, som blev vækket til live af den stærkeste nekromanser, Nagash, og fik tildelt overmenneskelige kræfter og evner, og kan leve evigt medmindre de halshugges og brændes. Generelt kan de ikke gøre andre til vampyrer, medmindre personen selv ønsker det, og man har en aftale med SL. Det er kun vampyrgrever der er uovervindelige, og kan dræbe, hurtigere end øjet ser. Vampyrer kan hypnotisere, så de kan overbevise folk om at de ikke er vampyrer, og at de ikke fx har bestrædet deres embede i 200 år. Som vampyr er man bleg, med spidse hjørnetænder, og man bærer tit hætte eller kappe, for at beskytte sig mod sollyset.

Vampyrers start-KP: 8

Vampyrers startevner:

Læse+skrive, styrke niv. 2, nævekamp niv. 2, Hypnose (kun en vampyrevne: gør at man kan overbevise folk om at man ikke er vampyr. Man kan ikke hypnotisere folk til at udføre alt muligt)

Kræver special-aftale med SL, og en enormt god BG.

Halvlinger

De er stort set, i udseende, som menneskene, bare halv i størrelse og med spidse ører. Halvlinger lever blandt mennesker, i små kolonier, hvor de ofte dyrker jorden, øver skovhugst, fiskeri eller driver handel. Halvlinger er små, muntre og venlige væsner, der dog, hvis truet, kan gribe til våben for at forsvare deres familier og levevis. De er kloge og godhjertede væsner der er tæt forbundet med naturen.



Halvlingers start-KP : 2

Halvlingers startevner:

Læse + skrive, urtekundskab, førstehjælp, nævekamp niv.1, styrke niv.1 og søge niv.1.

Dværge

Dværgene er mestre i jern og stål, de ubetinget de dygtigste fremstillere af våben i hele warhammer. Desværre er dværgene en langsomt døende race, både pga. indbyrdes kampe og kampe mod de onde grønheder, og kaos-væsner.

Dværge er mindre end mennesker, men kraftigere og perfekt byggede til fysisk arbejde. De er muskuløse og bredskuldrede. Deres kropsbygning er perfekt til de underjordiske tunneller hvor de lever og arbejder.

Dværge kan blive flere århundreder gamle, og deres skæg vokser hele livet. Alder er respekteret, og jo større skæg, jo mere respekt, hvilket betyder at dværge aldrig studser skæg. Dværgkvinder ses sjældent udenfor dværgenes samfund.



Dværge er usædvanligt udholdende, de er modstandsdygtige overfor sygdomme, træthed, og giftstoffer, deriblandt alkohol, som de kan indtage uanede mængder af. Desuden er dværge meget stædige, og kan ikke tales fra deres beslutninger, når de først er taget. Dværge bryder sig ikke om forandringer, hvad der morsomt nok gør dem immune overfor virkningerne af magi, men igen også gør at de ikke selv kan benytte magi, bortset fra deres runer, som de lægger ind i deres metalarbejder. Runesmede er de ypperligste våbensmede blandt dværgene, og runevåben er de ypperligste våben der eksisterer, og nogensinde har eksisteret. Runesmedning kan kun læres af en runesmed, og man skal have visse evner, før man bliver taget i lære af en runesmed.

Slægtens ære er meget vigtig for dværge, og en fornærmelse glemmes ikke, den hævnes.

Dværge stoler aldrig helt på elvere. Og de hader grønheder og skavens.

Dværgene bor alle vegne, men særligt i Imperiet, da de har en særlig alliance med Imperiet, de har dog også stadig deres eget imperium.

Karaz Ankor (dværgenes Imperium)

Dværgenes mægtige imperium Karaz Ankor i og under World Edge Bjergene bestod engang af 10 mægtige storbyer. Her blomstrede dværgenes mange kunsthåndværk og særligt smedehåndværket, runesmedningens mægtige krafter og minedriften.

Igennem tiden er mange af dværgenes mægtige byer faldet i hænderne/kløerne på ondskabens og kaos' væsner, nemlig horder af grønheder eller de mystiske underjordiske skavens, som har indtaget byerne eller lagt dem i ruiner.

Blandt de faldne byer er Karak-Ungor, hvor de ondsindede skavens benyttede deres overlegne antal og et kraftigt overraskelsesangreb til at overmande dværgene, og derved overtog byen. Det siges at de stadig forpester den før så smukke by med deres tilstedeværelse.

Gunbadbjerget blev tabt da en flok listige gobliner fik en hær af trolde til at slå portene ind, hvorefter horder af de ondskabsfulde grønhudere strømmede ind og overmandede dværgene med deres overlegne antal.

Karak-Varn der var en mægtig og stærk fæstning faldt på blot 3 dage, da de ondskabfulde orker angreb med et uventet antal orkkrigere og store underjordiske krigsmaskiner, så de kunne angribe fæstningen fra flere vinkler. Det tog dog yderligere 2 dage før orkerne kunne kalde byen deres, da talrige dværg-slayers kæmpede bravt og indædt mod orkerne og deres grådige goblin-leder. Orkerne erobrede sørgeligt nok både dværgenes mange skatte og fæstningen, som de nu benytter som deres egen.

Kort efter tabet af Karak-Varn angreb orkerne også Karak-Drazh, og det siges at det kun lykkedes en eneste modig dværg at undslippe, så han kunne overbringe nyheden om tabet til den store konge af Karak Ankor.

Kara-Azgal er tabt og i ruiner, men dog hverken til grønhuderne eller skavens. En vulkan rejste sig midt i byen og bragte varm lava og død til den før så mægtige og smukke by.

Den største befæstning i dværgenes imperium, Karak-Eighth-Peaks, blev tabt under et dobbeltsidigt angreb. Fra en side angreb kæmpe horder af grønhudere og fra en anden side angreb utallige skavens. Der blev kæmpet indædt ved begge byens porte og det tog de to indtrængende magter 7 dage at bryde portene, og herefter fulgte indædte kampe i byen, om herredømmet, desværre endte det blodigt for dværgene. De kujonagtige skavens, som frygter orkerne, flygtede fra fæstningen da de så horderne af orker.

Tabet af Karak-Eighth-Peaks er meget smertefuldt for dværgene, og de forsøger til stadighed at generobre byen, en' blodig centimeter ad gangen, men det er meget begrænset hvor meget af byen de har kontrol over.

Af de tilbageværende byer i Karaz Ankor er Karak-Kadrin, også kendt som Slayers Keep, hvor Slayerdværgene og deres Slayerkonge holder til. Slayerdværgene adlyder dog stadig kongen af Karaz Ankor, selvom de også har deres egen konge.

Dværgenes samfund er bygget sådan op, at hver fæstning/by har sin konge, men at de alle adlyder den øverste konge i Karak-A-Karak.

Derudover er der Karak-Azul hvor dværgenes håndværk stadig eksisterer, og som er rig på mineraler. Størstedelen af dværgenes resterende runesmede findes her.

I hovedstaden Karak-A-Karak sidder dværgenes konge og regerer resterne af dværgenes imperium med sin store visdom og retfærdighed. Han er hersker af guddommelig ret og kan spore sin slægt helt tilbage til Grungni.

Dværgenes start-KP : 5

Dværgenes startevner:

Smede niv 1, nævekamp niv 1, første hjælp, styrke niv.1 og søge niv.1

Dværgene kan ikke bruge våben over 1,5 m i længden.

Kræver skæg.

Elvere

Højelvere

Der fortælles i de gamle sagaer og eventyr om højelverne, som bor på den mystiske og magiske ø Ulthuan.

Det fortælles at de er smukke og kloge væsner, som enten er udødelige eller lever i flere århundreder. De siges at være overjordisk smukke, høje og slanke, med spidse ører, fin bleg hud, blege gennemborende øjne og hår i farver som verdens ædle metaller.

Desuden skulle de være så yndefulde i deres bevægelser at de kan få den bedste menneskelige danser til at synke klodset, og de er blandt verdens dygtigste krigere. Der fortælles også at de er magtfulde magikere.

Kun NPC-race (dvs. man kan ikke få lov at spille højelver)

Mørkelvere

Ifølge krønikerne og de gamle sagaer, lever mørkelverne i den nordlige del af den nye verden, Naggaroath, op til ondskabens hav. Dette skulle være et meget goldt og øde sted, hvor det siges at mørkelverne slider livet ud af de utallige slaver de skaffer sig ved at plyndre den gamle verden. Da ingen nogensinde er vendt levende tilbage fra mørkelvernes rige, kan vi kun gisne om de tilfangetagnes skæbne, som dog kun kan være grusom. Mørkelverne kaldes mørkelvere, både pga. deres mørke sind, og pga. deres let mørke hudtone.

Da et møde med en mørkelver sjældent ender med overlevende ved vi meget lidt om dem, men vi ved dog at man bør flygte, når man møder dem.

Mørkelvere kan bære alle typer rustning, og bruger generelt mørke/dystre farver.

Mørkelvere er meget arrogante, og taler også sådan:

”tiden er på min side, dødelige...”, ”du kan løbe fra mig, men ikke fra min pil.”, ”afbryd mig igen, og jeg skærer tungen af dig”.

Elveres start – KP : 3

Startevner: nævekamp niv 1, førstehjælp, styrke niv.1, mod og søge niv.1.



Kræver spidse ører, huden skal males grålig/sort, og man skal have fysik der passer på racebeskrivelsen (evt. undtaget højde), og en god baggrundshistorie.

Skovelve

Skovelve er sky, men for det meste fredelige væsner, som lever i Loren-skoven, ved grænsen mellem Bretonnia og Imperiet. De forlader sjældent deres skov, og er typisk mistroiske overfor alle der begiver sig ind i Lorenskov, og hvis nødvendigt, forsvarer de deres skov nidkært, da de anser den for hellig.

De er en race i meget nær kontakt med naturen, og selvom de er jægere/samlere dræbes og fældes intet uden en værdig grund. De bryder sig ikke om ild, da ild kan skade deres elskede skov.

Det siges at de i stedet for at fælde træer til at bygge huse, har magikere, såkaldte træsangere, der kan få træer til at gro, så de former huse, templer ol. Ligesom buer og andre redskaber også synges til deres perfekte form.

Skovelve ser ud som højelverne, ifølge de gamle skrifter, i hvert tilfælde. De er høje, slanke, med spidse ører og bleg hud. Deres hår har farve som de ædle metaller og deres øjne er blege og gennemborende. De klæder sig i naturens farver, men deres tøj er smukt udsmykket og enkelt i snittet. Man ser aldrig en skovelve i en rustning af metal.



Skovelve menes at være de bedste og mest bemærkelsesværdige bueskytter i både den gamle og den nye verden, og de er berygtede for deres kampevner, især for at kæmpe i det skjulte, og i bagholdsangreb. Dog går de ikke i krig med mindre det er for deres skov, og det siges at når det sker, går skoven også med.

Det sker at man træffer skovelve udenfor Loren-skoven, og så er det typisk fordi de tilser de omkringliggende skove.

Elvere taler meget nobelt og eftertænksomt, og lettere arrogant:

”med tiden vil du se jeg har ret”, ”nu skal vi ikke forhaste os, måske bringer morgendagen nyt lys over det hele”, ”livet er helligt, vær om det”, ”elvers venskab er en gave, ikke en selvfølge”

Elvers start – KP : 3

Elvers startevner:

Skovelve: evnen naturskjul (man tager hånden på hovedet og sætter sig på hug i bevoksning og siger naturskjul, og tæller til 10, først når man har talt til 10 er man skjult. Det

tager desuden også en ”tælning” til 10 at træde ud af naturskjul. Man kan ikke benytte denne evne til snigmord, da man afslører sit skjulested. (andre skovelvære kan godt se naturskjulte elvere)) næve kamp niv.1, styrke niv.1, urtekundskab niv. 1 og førstehjælp.

Skovelvære kan kun bruge læderrustning (visse undtagelser)

Kræver spidse ører, og fysik der passer på racebeskrivelsen (evt. undtaget højde), og en baggrundshistorie.

Orker og gobliner

Orker og gobliner er grønhudede og ondskabsfulde racer, som går i krig fordi de nyder det. De har voksagtig, elastisk hud, som med alderen bliver hårdere, og tyktflydende, stinkende blod. De er desuden immune overfor størstedelen af sygdomme og andre lidelser. Desuden føler de ikke smerte på samme måde som mennesker, og de kan sagtens miste et lem og kæmpe videre, og endda prale af det bagefter (kun for orkernes vedkommende!). Desuden har grønhuder et helt unikt fordøjelsessystem, der gør dem i stand til at æde alt. Kannibalisme er ikke ukendt blandt grønhuder, og er man mindre end de andre kan man risikere at ende i maven på sine fæller.

Orker er store, kraftige, grove og muskuløse humanoide væsner. De er mellem 1,8 og 2,1 m. høje, og betydeligt kraftigere end mennesker, med store brystkasser og kraftige overarme. De har store kraftige, tykke kranier, med kraftige kæber og fremtrædende øjenbryn, hvilket betyder at der ikke er meget plads tilovers til hjernen. De vokser hele livet, og kan derfor blive større, men da de lever hårdt, er det sjældent de bliver større end 2,5 m.

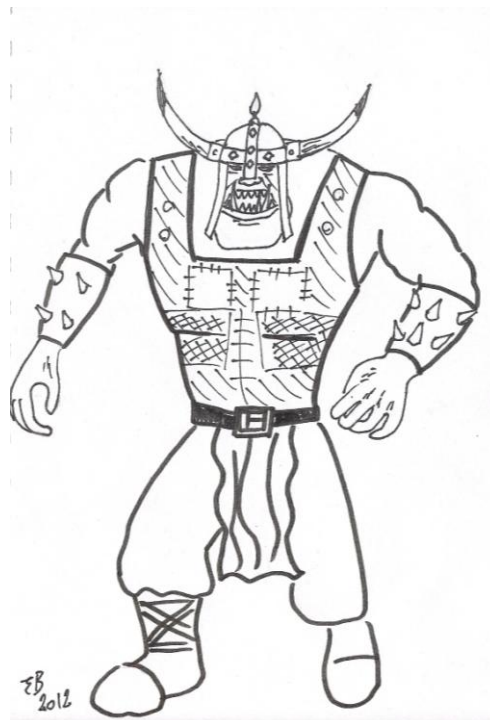
Gode sætninger og eder, der kan benyttes af orker: ”jeg kan lugte mennesker, hvem laver mad?”, ”ham den store i rustningen er min..jeg elsker dåsemad”, ”lægge arm, sir du? Fint, jeg hugger din af og lægger den her” og sådan kan det fortsætte.

Orkers start – KP : 7

Orkers startevner:

Føler ikke frygt, føler ikke smerte, nævekamp niv. 1. og styrke niv.1. og mod (hænger sammen med at de ikke føler frygt.)

At spille ork kræver en god BG, og at man er stor. Er man lille, og vil alligevel være ork, kan man spille ork-ungel. Ork-ungel er orkunger, dvs. orker som endnu ikke er fuldt udviklede. De opfører sig dog stadig fuldstændig som fuldvoksne orker, men med en tendens til at adlyde og følge de fuldvoksne orker, da størrelse er lig med magt i ork-samfundet, og da orker vokser hele livet er det altid den største der bestemmer.



Man skal tale med en spilmester hvis man vil spille ork.

At spille ork kræver desuden ork-tænder, og sminke alle steder hvor huden er synlig/ ansigtsmaske og sminke hvor hud er synlig. Man skal have et troværdigt udseende som ork, der let genkendes som ork.

Gobliner er mindre end orker, ca. på størrelse med et gennemsnitsmenneske, og de er heller ikke lige så stærke som orkerne. De er dog vældig snedige, og hævngherrige. De kan bedst beskrives som uartige børn med morderiske tendenser. Gobliner lever ofte blandt orker, hvor de fungerer som handlende og tyve. De har dog også egne stammer. Gobliner går en anelse foroverbøjet.

Hobgobliner er en slags mellemrace af gobliner og orker. De er størrelsesmæssigt lidt mindre end orkerne, og de er mere luskede og ondskabsfulde end gobliner. For en hobgoblin er forræderi medfødt, og de har udviklet et forbenet hudlag mellem skulderbladene, da de bruger ordsproget ”at dolke nogen i ryggen” meget bogstaveligt. Generelt vil ikke engang andre grønninger, have noget med hobgobliner at gøre. Hobgobliner er ikke rigtigt grønne, men mere lidt sort/brun/grøn-grumsete.

Sætninger og eder der ofte bruges af gobliner:

”det vil jeg vædde spidsen af min næse på”, ”ven i dag, mad i morgen”, ”store fisk fanges bedst med store kroge”, ”en dolk kan let ende i ryggen”.



Gobliners start- KP: 3

Gobliners startevner:

søge niv 1, førstehjælp, stjæle niv 1, nævekamp niv.1 og styrke niv.1

Kræver spidse grønne ører, spids grøn næse og grøn sminke hvor der er synlig hud (sortgrøn hvis man er hob-goblin).

Orker og gobliner er ikke nødvendigvis tilhængere af Kaos, men da Kaos ofte kan tilbyde krig og blod, finder man dem ofte blandt Kaos´ hære.

Snotlinger er mindre end gobliner og dummere end orker, og bruges ofte som ”kanon-føde”, kanon-ammunition eller ork-føde. De er meget mangfoldige og er den laveste rangerende race af grønninger. De er dumme og deres opførsel kan beskrives som entusiastiske og ukontrollable dukker. De betragtes mest som kæledyr og bruges typisk til at hente og bære genstande for deres større slægtninge, eller andre lignende simple opgaver. De er tyvagtige og vil stjæle alt hvad de kan få deres små hænder i.

De vil typisk forsøge at efterligne orkerne og goblinerne, både i kamp, og i det hele taget. Dvs. at man kan opleve en ork-leder opdne sin hær, fulgt i hælene, af en lille snotling, der imiterer han mindste bevægelse.

I kamp er deres våben typisk svampe eller pinde. De slås i grupper, men altid blandt orkerne, og benytter deres antal som en styrke i kampen. De bider og slår med deres små køller.

Snotlinger er små, spinkle og grønne, med spidse næser og spidse ører.

At spille snotling kræver spidse ører og næse, og at man er lille og spinkel.

Snotlingers start-KP : 1

Startevner: søge niv 1, stjæle niv 1, førstehjælp, styrke niv.1 (denne race besidder kun styrke niv. 1 og kan ikke få højere da de holder sig fra kamp derfor har de heller ikke muligheden for at udvikle nævekamp

Andre racer

Beastmen

Beastmen er menneskelignende væsner, der er mere dyr end menneske. De kan fx være halvt mand og halvt tyr (minotaur). De fleste er onde, da de er skabt af kaos' påvirkning af verden.

Kræver særligt tilladelse fra spilmestergruppen, og er typisk kun en NPC-race.

Kaosdværge

Dværge, der er blevet ødelagt af kaos, og kan generelt kendes på deres hugtænder, eller andre uhyggelige mutationer.

Kræver særlig tilladelse fra Spilmestergruppen.

De Udøde

Udøde er enten ånder hentet tilbage fra de døde, af en nekromantiker eller bragt tilbage til et "liv" som uddød af påvirkningen fra en warpstone, og bundet til et lig/skelet(Typisk bruges disse zombier som slaver), eller de er vampyrer, de eneste udøde der er i stand til at leve blandt mennesker. (Zombier er ikke spilbare karakterer, og derfor kun NPC)

Vampyrer var engang mennesker, men opgav menneskeligheden for evigt liv. De er nu halvt menneskelige dæmoner, der lever af blod fra mennesker for at vedligeholde deres umenneskelige styrke og bevare deres ugudelige liv. (det er sjældent man møder vampyrer, og det kræver en usandsynligt velskrevet BG, at få lov at spille vampyr)

Desuden findes der Ghouls (lig ædere) og gravkonger (døde konger bragt til live, kun med mindet om hvordan man dræber) (Kun NPC-race)

Ogre

Ogre er en stor og primitiv race, og de kan lidt beskrives som kæmper. De danner deres egne små stammer, men de findes ofte i hæren hos både mennesker og orker.

Kun NPC-race

Øglemænd

Lever i Lustrias jungler, og ses ikke udenfor den nye verden.

Øglemænd tæller Slann's, Skinks og Saurus.

Den eneste grund til at man kender til denne race, er at opdagelsesrejsende, som er vendt tilbage fra den nye verden, har berettet om dette mystiske folkefærd.

Ikke spilbar, da de kun lever i Lustria.

De underjordiske

De underjordiske, skulle leve under jorden i hele den gamle verden. Af de få der har set dem, beskrives de som behårede og dyriske af udseende, af menneskestørrelse, og gående på to ben, med onde lysende øjne og store farlige tænder. De ses sjældent på overfladen, og mange hævder at de bare er en myte eller en skrækhistorie til små børn.

Kun NPC-race

Kaos

Der er flere former for Kaos, bl.a. racer inficeret af kaos (fx kaosdværge og beastmen) og så er der enkeltstående individer, fx troldmænd der vender sig mod kaos for at få mere magt.

Kræver tilladelse fra Spilmestergruppen, og passende kostume. (dvs. at en kaos-troldmand fx skal have sort kappe og sort rustning mm.)

Kun NPC.

Guder

De forskellige racer har forskellige guder.

Menneskenes guder

Imperiet – Sigmar og Ulrich

Befolkningen i Imperiet tilbeder Sigmar eller Ulrich.

Sigmar

Tegnet for Sigmar er Sigmars Hammer.

Det siges om Sigmar at han, som kun 15årig reddede sin landsby fra et goblin-angreb, og senere det samme år ledede en redningsaktion mod en stor hær af orker der holdt dværgekongen, Kurgan Ironbeard, fanget. Dværgekongen belønnede den dygtige unge kriger med et magisk runebehæftet våben, en krigshammer med navnet Ghal Maraz (kranieflækkeren). Der opstod en alliance mellem unberogen og dværgene.

Hammeren blev Sigmars kendetegn, og den er siden gået i arv til de efterfølgende kejsere.

De gamle skrifter beretter at Sigmar samlede de mange stammer der beboede det landområde, som i dag er Imperiet, og derved skabte Imperiet.

Inspireret af dværgenes imperium, og samlede styrke, samlede Sigmar de spredte menneskestammer under et banner og fordrev orkerne fra deres område.

Sigmar blev udnævnt og kronet til Imperiets første Kejser. Han var en mægtig og dygtig kejser, og højt respekteret.

Da Sigmar havde regeret i 50 år abdicerede han for at rejse ud til World Edge- Bjergene og videre, for at udforske det ukendte. Han blev aldrig set siden af noget menneskeligt væsen.

Da han havde været væk en menneskealder blev han udnævnt til gud.

Sigmarkulten tilbyder et efterliv fyldt med ære og værdighed ved Sigmars side i kampen mod Kaos. Sigmarkulten er integreret med den politiske, kulturelle og nationale identitet og kan betegnes som en decideret folkereligion.

Sigmar tilbød selv Ulrich hele sit liv, og blev kronet i hans navn, ligesom størstedelen af det imperialistiske folk også tilbød Ulrich, indtil Sigmar selv blev udnævnt til gud.

Nu kolliderer de to religioner.

Ulrich

Ulrich var den oprindelige gud i det område og blandt de forskellige folk der nu udgør Imperiet.

Han tilbedes som gud for kamp, ødelæggelse, vinter og ulve. (han kan betegnes lidt som en barbargud). Han afbilledes typisk fulgt af ulve og med en tohåndshammer, ligesom Sigmar. (Sigmars fremstilling med hans tohåndshammer er en efterligning af Ulrich).

Ulrich beskrives som en hård, fjern og utilgivende gud, som forventer at hans tilbedere må klare sig selv.

Rhya

Rhya er modergudinden, og Taals kone. Hun er gudinde for frugtbarhed, naturen og kærlighed. Hun vises typisk som en kvinde med blomster i håret, eller som en då. Det er til hende den Gamle Verdens befolkning henvender sig for at bede om god vind, livgivende regn, sunde planter og dyr. Hun er den blide, Taals modsætning. Hun deler både templer og helligdage med sin mand og deres kræfter og tilhørsforhold overlapper ofte hinanden.

Taal

Taal er dyrenes, naturens, skovenes, bjergenes og vildskabens gud, udover at være vejrgud. Han er bror til Ulric og gift med Rhya. Han afbilledes ofte iklædt dyreskind med en hjelm med et gevir, eller et vædderkranie på hovedet. Hans søn er Manann. Taal hader Kaos-guderne indædt. Nogle jægere kalder ham ved navnet Karnos, dyrenes gud, og han har visse ligheder med elvernes jagtgud Kurnous. Fiskere kalder ham Karog, flodguden.

Manann

Manann er havenes gud og søn af Taal og Rhya. Manann vises ofte som en kraftig bygget havmand med en 5-spiret sort metalkrone, han kan tage form af en malstrøm, eller et stort søuhyre. Han tilbedes ofte af sømænd. Hans symboler er kronen, hans trefork og en albatros. Han styrer tidevandet og havstrømmene, og er lige så uforudsigelig og omskiftelig som havet selv. Undlader man at vise ham respekt og tilbede ham kan det resultere i hans vrede i form af skibe tabt i kraftige storme, knust mod klipper eller rev.

Albatros og delfiner er hans sendebude, og hjælper ofte sømænd i nød, og vil man bibeholde hans gunst, bør man aldrig dræbe dem. Man bør aldrig starte en rejse på den trettende dag i en måned. Hans største tempel er i Marienburg, hvor Albatros-ordenen holder til.

Morr

Morr er døds-guden, og vises ofte som en nobelt udseende person, eller i forklædning som en sort ravn. De almindelige symboler for Morr er raven, leen, timeglasset, den sorte rose og stenportalen. Morr er guden for den enkeltes død, for de døde og for at føre de døde sikkert til dødsriget. Han er også guden for drømme, da drømmeriget ikke er langt fra dødsriget. Morr tilbedes typisk først nær dødslejet, men da alle, før eller siden kommer til Morr, har han altid tilbedere.

Ursun

Ursun, Bjørnenes Fader, tilbedes typisk ikke ret mange andre steder end i Kislev. Helt tilbage til Gospodar-folkets tid tilbad man bjørne, og betragtede dem som hellige dyr. Ursun afbilledes ofte som en stor hulebjørn, med gyldne klør, tænder og krone, ellers vises han som en kraftig mand med stort skæg og kraftigt behårede arme, og vildt hår, iført intet andet end et lændeklæde. Tilbedere af Ursun bærer ofte symboler med bjørne, eller bjørneansigter, og i nogle tilfælde guldmedaljoner med en bjørnepote. Der bygges ikke templer i Ursuns navn, men det er ikke sjældent at huler der bebos af særligt farlige bjørne betragtes som helligdomme.

Dazh

Dazh er sol- og ildgud, og tilbedes ikke ret mange steder, udover Kislev. Det siges at han tog solens hemmelighed om ild, og gav den til stammefolkene, så de kunne holde sig varme, og overleve de kolde vintre. Tak og bønner siges ofte til ham, når man har ild/tænder ild. I det sydlige Kislev tilbedes han typisk som beskytteren af hjemmenes hjerte(ildstedet) og betragtes som guden for gæster og folk i nød. Han vises ofte som en ung mand med langt bølgende hår, omgivet af hede.

Han ses som en personificering af solen. Hans symboler er solen og ild, og guld betragtes som meget helligt. Det er typisk kun præster der bærer guld. Der er en slags rivalisering mellem Dazh og Ulric, idet at Ulric også er gud for vinter, og solen, og derved Dazh, ikke ses meget om vinteren.

Tor

Tor er torden- og krigsgud. Også han tilbedes typisk kun i og omkring Kislev. Han er en stor, firkantet, muskuløs kriger med en kæmpe økse med et skaft af eg, som han bruger til at kløve himlen, når det er tordenvej. Han er den mest aktive gud for kislewitterne, og hans navn indgår tit i forbandelser/bandeord. Hans symboler er øksen og lynet, og ofte kombineres de, så øksens skaft er lynet. Tors metal er sølv, og særligt vældige krigere har ofte sølvtråde flettet ind i deres skæg, som tegn på taknemmelighed fra folket. Tors templer er groft byggede, af kampesten, med massive trætage, og findes oftest på bakketoppe.

Bretonnien - Søens Frue

Bretoniannerne tilbeder Søens Frue, som overrakte en magtfuld og hellig gral, til de første gralsriddere, der hjalp dem til at overvinde fjender i overtal.

Søens Frue skaffer sig tjenere ved at stjæle alle de børn der har magiske evner, i tre-års-alderen.

Pigerne bliver troldkvinder i hendes tjeneste, præstinder under navnet Søens Jomfruer, drengene ses aldrig igen. Denne skrækkelige tradition accepteres af ren og skær religiøs hengivenhed som en naturlig del af religionen.

Dværgenes guder

Dværgene tilbeder Grungni, gud for smedehåndværk og minearbejde, som er den vigtigste gud for dværgene. Det siges at han var den første der gravede mineraler op af jorden og opdagede at man kunne smelte dem til metaller og fremstille redskaber, og at han lærte det til dværgene, som derved fik redskaber til at forsvare sig mod deres fjender. Det er Grungnis hovedværdier, ed og ære som er blevet basis for hele dværg-samfundet. Grungnis to sønner er Smednir, Formeren af Malm, og Thungni, Runesmedenes gud. Grungnis bror Grimnir den frygtløse er krigsgud, og Valaya, Grungnis kone, er beskytter af dværgeracen og Gudinde for healing.

Gazul er dværgenes dødsgud, som beskytter de døde dværges sjæle. Morgrimm, som er søn af Grimnir, er ingeniørernes gud.

Halvlingernes guder

Halvlinger tilbeder de gamle naturguder. Rhya og Taal, og andre af de samme guder som fx kislewitterne.

Elvernes guder

Højelvere

Højelvernes vigtigste gud er Asuryan the defender, og derudover tilbeder de den hellige flamme.

Skovelvere

Skovelverne er vendt tilbage til deres forfædres frugtbarhedsritualer og – tilbedelse. De tilbeder to af de oprindelige guder, Isha, gudinden for høst og naturlige gaver, jorden og frugtbarhed, som med sin velsignelse holder jorden fri fra vinterens greb. Hun er en barmhjertig gudinde som hjælper alle dem der behøver det. Hendes mand Kurnous, er Jæberguden, og ånden af uberørt natur, han fremstilles ofte som et stort væsen, med elverkrop og rådyrhoved og hale. Jægerne hylder Kurnous ved ikke at dræbe mere end højst nødvendigt. Skovelvernes konge og dronning, Orion og Ariel anses for at være levende inkarnationer af Isha og Kurnous, og tilbedes derfor som guder.

Mørkelvernes gud

Mørkelverne tilbeder Khaine, gud for krigsførelse og mord, da han passer til deres ondskabsfulde og forskruede tankegang. De tilbeder ham som gud for mord, i modsætning til højelverne, der tilbeder ham som deres krigsgud.

Khaine har flere helligdage til sin ære, der alle involverer død og blodofre.

Orkerne og Goblinernes guder

Orker og gobliner tilbeder krigsguderne Gork og Mork, og deres shamaner er i direkte kontakt med disse krigsguder.

Gork og Mork er tvillingeguder og bemærkelsesværdigt ens, Gork er brutalt snedig og Mork er snedigt brutal. Deres kræfter er i kampråbene det store Waaaagh og det lille Waaaagh, som begge påkalder kræfter og velsignelse fra Gork og Mork og hjælper de påkaldende shamaner til at give krigslykke til deres hære og udføre kraftige magier.

Kaosdværgenes guder

Kaosdværgene tilbeder en ond gud, Hashut, kun kendt af deres race. Han kaldes også Mørkets Fader, og han fremstilles typisk som tyrelignende eller med tyrehoved. Han er en kaosgud som kun kendes og tilbedes af kaosdværgene. Når Kaosdværgene i sjældne tilfælde muterer til tyrelignende væsner vil de typisk blive en del af elitegarden til ære for Hashut.

De underjordiskes gud

De underjordiske tilbeder deres stygge skabergud, den Hornede Rotte, som også er et sindsbillede på de underjordiskes psyke.

Kaosguderne

Kaostilhængerne tilbeder de mørke guder. Disse Kaosguder er Blodguden Khorne, Nurgle Forfaldets Herre, Tzeentch Forandringens Herre og Slannesh Prinsen af Kaos.

Khorne er kaosgud for had, raseri og blodsudgydelse. Enhver drabshandling giver Khorne kræfter, og jo mere meningsløst og brutalt, jo bedre.

Han menes at sidde på en kranietrone, hvorfra blodet af hans døde tilhængere og deres ofre flyder.

Hans tilhængere har deres eget kampråb ” blod for blodguden, kranier til kranietronen”.

Knornes symbol er runen for kraniet. Hans tilhængere er blandt andet beastmen, kaosmarodører, kaoskrigere og kaosriddere.

Slannesh er kaosguden for begær, frås, nydelse og perfektion. Han er tvekønnet, så den ene halvdel er mandlig og den anden halvdel er kvindelig, med to sæt djævelske horn. Når han viser sig er det typisk som hankøn.

Slannesh' symbol er tallet 6, som står for både han- og hunkøn.

Han tilbedes af de mest perverse, dovne og fræselskende individer.

Slannesh og Khorne er modsætninger, da Slannesh' principper om nydelse og selvtilfredsstillelse ikke går overens med Khornes ønske om vold og evig død.

Tzeentch, forandringens herre, er dybt forbundet med magi og troldkundskab, ligesom han forbindes med mutation og udviklede planer. Det siges at han kender alles skæbne.

Hans vises ofte som en slange der vrider sig, eller en stor fugl med skiftende farve.

Nurgle er kaosgud for ødelæggelse, sygdom og psykisk korrupsion, og er, så vidt det siges, den mest aktive af de 4 store kaosguder. Nurgles største styrke er de dødeliges angst for døden og lidelse, da de stakler der inficeres af Nurgle og vender sig til ham for at undslippe deres lidelser.

Professioner og evner

Evner købes for EP, og alle karakterer starter med 15 EP (evnepoint).

Spilmestrene kan tildele specifikke karakterer bestemte evner, f.eks. på baggrund af karakterens B.G.

Visse evner kan oplæres i spil, hvilket reducerer deres pris i EP

Visse evner kan kun erhverves ved oplæring.

Der tildeles generelt 2 EP per spilgang. Dog tilføjes at, hvis man ikke har brugt sin genoplivning, får man **1 ekstra EP.**

Almene evner

Disse er almene evner som **alle** besidder og alle starter med.

Nævekamp 1: Selvforsvar er et grundlæggende instinkt. Nævekamp 1 repræsenterer den kampkunnen ALLE har med sig fra barndommen, eller har erhvervet sig i barslagsmål og lign.(undtaget er Snotlinger, som ikke kan købe denne evne. Se racebeskrivelsen)

Styrke 1: Enhver person har en naturligt medfødt styrke, som kan optrænes, ved at købe evnen styrke i et højere niveau. ALLE har styrke 1 (se evnen styrke) (snotlinger kan ikke få højere niv. End niv. 1, se racebeskrivelsen)

Søge 1: Dette gøres ved, at man sætter sig ned ved siden af den døde person, som man ønsker at gennemsøge og berører den kropsdel, som man ønsker at søge. Derefter tæller man langsomt til 30. Det er velset, at man rollespiller denne søgning, ved f.eks. at åbne tasker i bæltet på personen, og kigge i dem. Efter de 30 sekunder skal personen udlevere alle genstande og lign., han havde i/på den kropsdel. (se evnen Søge)

Våben og skjoldbrug: Det er mulig for alle at tage ét våben og/eller et skjold i hånden og bruge dette i kamp. Se under kampregler.

Bære rustning: Det er muligt for alle at tage en rustning på og bruge denne i kamp.

Bære person: Karakterer med 2 i styrke eller derover, kan bære en person. Karakterer med niv. 1 i styrke skal være 2 om at bære en person.

(Desuden er det tilladt at bære en person efter princippet "Kan man, så kan man", dvs. at hvis man kan løfte personen off-game, så kan man også løfte personen in-game)

Evner

Evner købes for EP, og alle karakterer starter med 15 EP (evnepoint).

Spilmestrene kan tildele specifikke karakterer bestemte evner, f.eks. på baggrund af karakterens B.G.

Visse evner kan oplæres i spil, hvilket reducerer deres pris i EP

Visse evner kan kun erhverves ved oplæring.

Der tildeles generelt 2 EP per spilgang. Dog tilføjes at, hvis man ikke har brugt sin genoplivning, får man **1 ekstra EP.**

En karakter kan som udgangspunkt kun have en' erhvervsevne (visse undtagelser, fx kan man have minearbejde + handel).

Alle spillere skal vælge en profession, som de har tænkt sig at spille. Efter hvilken profession man vælger, koster evnerne noget forskelligt. (se evnepriserne).

Det kan fx være smed, landevejsrøver, handelsmand, skovhugger, minearbejder, krofatter osv.

Evne beskrivelser

Evne beskrivelse:

Afkode niveau 1-5: Karakteren kan vurdere om papirer er forfalskede på samme niveau eller under.
Pris i EP: 8 per niv.

Minearbejde

Du skal bruge 1 time på at "grave" efter det du miner efter (guld, sølv, kobber, jern, ædelsten). Du kan så sælge det du har gravet op.

Pris i EP: 10

Bonk: Spilleren kan slå andre personer bevidstløse med en stump genstand (se kampregler).

Pris i EP: 3

Dirke Låse niv. 1-5: Karakteren kan dirke låse op til det niveau den har i dirke. Man starter med at være 10 min om at dirke en lås. Og for hvert niv. Bliver man 2 min hurtigere.

Pris i EP: 6 per niv.

Forfalske niveau 1-5: Karakteren er i stand til at forfalske papirer på de skriftsprog den behersker.

For at bruge denne evne skal du have skrive redskaber, papir og relevante stempler. Jo højere niv.

Jo sværere er det for andre at gennemskue det.

Pris i EP: 7 per niv.

Handel: Har man som sælger denne evne, kan man sælge ting for en Pfenning mere, har man evnen handel som køber, kan man få det en Pfenning mindre. Man behøver ikke at have evnen for at kunne handle, men man få mere ud af handlen, hvis man har.

Pris i EP: 4

Klatre: Giver evnen til at klatre over mure og porte, tæl til 30 og gå ind på den anden side. Bliver du ramt af et våben skal du starte forfra.

Pris i EP: 4

Læse/skrive: Det gør at du kan skrive og læse.

Pris i EP: 4

Mod: Gør at du ikke frygter magien ”frygt” (hvis der kastes frygt på dig så skal du bare sige immunitet)

Pris i EP: 7

Nævekamp: Det er at kæmpe uden våben, kun med dine hænder. Jo mere du har i styrke, jo større chance er der for at vinde. Den der har mest i styrke vinder. Har man lige meget kan man aftale på forhånd hvem der skal vinde, eller slå om det (sten-saks-papir er en god måde at afgøre det på)

Alle har denne evne niv. 1.

Pris i EP: 3 per niv.

Styrke: Det er den styrke som du besidder i en kamp som kæmpes med næverne, den bruges også til bære person (niv.1 skal du være to om at bære en person, har du niv.2 kan du selv bære personen. Evt. se bære person beskrivelsen.) Desuden har du større chance for at vinde i nævekamp, jo mere styrke du har.

pris i EP: 3 per niv.

Sejhed: Giver dig 1 KP per niv. Der er ingen begrænsninger.

Pris i EP: 5 per niv. Indtil man når 10 KP. Derefter stiger prisen med 3 EP per niv. (eks.: har du 10 KP og vil ha 11 KP, koster det 8 EP, og har du 11 KP og vil have 12 KP koster det 11 EP osv.)

Smede: Niv. 1 gør at du kan reparere et beskadiget våben. Niv. 2 gør at du kan reparer beskadigede rustninger og skjolde. Niv 3 gør at hvis du reparerer en rustning så får den 1 ekstra RP (dog KUN i første kamp), reparerer du et skjold, kan skjoldet kan modstå et skjold-knuser-slag EN gang(brugeren af skjoldet, skal sige immunitet, første gang der bruges skjold-knuser slag), reparerer du et våben, giver det 1 ekstra skade (dog KUN i første kamp).

Pris i EP: 5 per niv.

Runesmedning: Du kan smede magiske runer i våben og rustninger, kræver dog at du allerede har smede niv 3 og at du har haft en runesmed som læremester. For mere info se evnen runesmedning.

Pris i EP: 10.

Låsesmed: Der er 1-5 niv. denne evne, gør at du kan lave låse. (kontakt spillemester for at få låsen dertil.) Men denne evne gør også at du kan åbne låste døre og låse. Jo højere niv. Jo bedre låse kan du lave, og jo lettere kan du åbne låse og døre. Niv. 1: du kan lave en simpel lås, som let kan dirkes (niv. 1) og du er 10 min om at åbne en lås. For hvert niv. Kan du åbne låse 2 min hurtigere.

Pris i EP: 5 per niv.

Stjæle: der er 1-4 niv. Gør at du kan stjæle fra personer der ikke er døde. Niv. 1 tager 40 sek. Niv. 2 tager 30 sek. Niv. 3 tager 20 sek. Niv. 4 tager 10 sek. (Du skal holde på stedet du vil stjæle fra, og

skal holde fast i hele den tid du er om at stjæle, fx 30 sek., du kan også bruge en tøjklamme, som du sætter på det du vil stjæle fra, så længe du følger efter den og tæller, derefter går du hen og siger stjæle + dit niv. Til offeret.) Bliver du opdaget/ bliver klemmen opdaget, er forsøget afbrudt og du skal starte forfra...eller flygte for at undgå at blive fanget.

Pris i EP: 5 per niv.

Søge: 1-3 niv. Gør at du kan stjæle fra de døde, og at folk ikke kan se at du stjæler fra de døde. Niv. 1 tager 30 sek. Niv. 2 tager 20 sek. Niv. 3 tager 10 sek. Du sætter dig ned og holder om den genstand du vil åbne/stjæle fra, og tæller.

Pris i EP: 5 per niv.

Tortur: 1-2 niv. Ved niv. 1: efter 5 minutter skal vedkommende svare sandt på et spørgsmål. Niv. 2: efter 2 minutter skal vedkommende svare sandt på et spørgsmål. Ved mere end 5 gange vil personen dø.

Pris i EP: 6 per niv.

Urtekundskab: Pris i EP: 10 (med denne evne følger der 3 basis urter man kan bruge til start).

Førstehjælp: Du kan med denne evne forhindre en dødeligt såret person, i at forbløde, før han kan modtage lægehjælp. Modtager man ikke lægehjælp inden en time, går sårene op igen og man forbløder. For at bruge denne evne, skal du have forbindinger.

Pris i EP: 2.

Lægekundskab: Pris i EP: 10 per niv.

Niv 1-5 Med denne evne kan du sy sår sammen på sårede, helbrede sygdomme og tilse flere patienter på en gang. Denne evne kræver at du har evnen førstehjælp.

Niv 1: Du kan lukke sår på en patient, du skal benytte kirurg redskaber og medicin, du kan helbrede **1 Kp. I løbet af 10 min. På 1 person.** Efter en halv time er patienten oppe på halvdelen af sine KP, og efter en time, fuld KP.

Niv 2: Du skal benytte kirurg redskaber, medicin og forbindinger. Du kan helbrede **2 kp i løbet af 10 min, på 2 personer.** Efter en halv time er de oppe på halvdelen af deres KP, og efter en time er de på fuld KP.

Niv 3: Du kan behandle 3 patienter på en gang. Og kan helbrede **3 kp i løbet af 10 min.** Du skal benytte kirurg redskaber, medicin og forbindinger. Efter en halv time er patienterne oppe på halv KP og efter 1 time, fuld KP.

Niv 4: du helbreder **4 KP i løbet af 10 min.**, og du kan helbrede 4 patienter samtidig. Du skal benytte kirurg redskaber, medicin og forbindinger, et telt til at behandle og pleje i, samt tæpper. Efter en halv time er patienterne oppe på halv KP og efter en time på fuldt KP.

Niv 5: Du kan helbrede 5 patienter samtidig, og du helbreder **5KP i løbet af 10 min.** Du skal benytte kirurg redskaber, medicin og forbindinger, et telt til at behandle og pleje i, samt tæpper. Patienterne når halvdelen af deres fulde KP i løbet af en halv time og fuldt KP efter en time. Titel: Læge.

Opdage: niv. 1-4. Du kan opdage hvis der begås noget mod dig. Dvs. at du måske kan nå at forhindre at du bliver snigmyrdet, eller opdage at nogen stjæler fra dig. Opdager du, skal du sige ”opdage” og niv. Og så skal vedkommende sige sit niv. Af stjele/snigmord. Har du mere end dem, kan de ikke fortsætte, men har de mere end dig, kan de fortsætte med at stjele/snigmyrde. Har i samme niv. Afgøres det med sten-saks-papir.

Pris i EP: 10 per niv.

Snigmord: der er 1-3 niv. Du har evnen til at myrde nogen, uden at de opdager dig, eller at andre opdager dig. Det gøres ved at man stikker sit offer i armhulen med en kerneløs kniv eller ved at føre en daggert omkring halsen (uden at du rører halsen rigtigt!) og siger :” snigmord” + dit niv.

Pris i EP: 10 per niv.

Skjold-knuser-slag: (kræver 2-håndsvåben brug + 2-håndsvåben) kan kun bruges 3 gange per dag. Denne evne gør at du kan knuse et skjold med et enkelt slag fra dit 2-håndsvåben. Er du i tvivl omkring dette så kontakt en spilmester. OBS: hvis der er en som råber ”immunitet” når du benytter evnen betyder det at de kan modstå dit skjold-knuser-slag.

Pris i EP: 10

Magi: Du kan benytte forskellige magiske formler. Se Magisystemet. Man køber evnen magi, og derefter køber man en formular, som man så, fremover, kan benytte.

Startpris i EP: 10 (der medfølger 3 basis-formularer til at starte med, se i magisystemet.

Alm. Magikyndig: niv. 1 (man kan benytte alle alm. Magier der ikke kræver artefakter (dvs. sjælesten mm.))

Mager: niv 2 : koster yderligere 10 EP (man kan nu benytte alle magier, også dem der kræver artefakter og sjælesten, dog kun 1 af gangen. Nu kan man lave ritualer, til de formål man har lyst til, og skal bruge sin fantasi. Man skal dog altid henvende sig til SL før man går i gang, og for at få tilladelse) (man skal have evnen magi for at kunne købe sig til at blive mager)

Mægtig mager: niv. 3 : koster yderligere 10 EP (man kan nu benytte alle magier der kræver skyggesten, eller flere artefakter eller sjælesten. Man skal være kreativ, og selv finde på de ritualer man vil udføre, man skal dog altid henvende sig til SL før man går i gang, og for at få tilladelse) (man skal være mager, før man kan købe sig til at være mægtig mager)

Professioner

Man kan have mange professioner, men her er nogle forslag:

Bonde: man skal rydde træer væk, pløje jorden, så, høste, sælge sine afgrøder mm.

Jæger: man sætter fælder ud, går rundt med bue og leder efter spor. Ofte kan man kombinere denne beskæftigelse med at være spejder.

Minearbejder: man ”graver” efter forskellige metaller og sælger dem

Smed: man køber jernmalm og fremstiller våben, reparerer våben osv.

Tømrer: man bygger huse, både, kister, vogne, møbler og kan tage penge for det.

Postbud/ sendebud: man betales for at bringe breve og/eller pakker mellem spillerne, man kan også rejse til de større byer med budskaber.

Avisherold: man opråber nyhederne

Læge: man helbreder sårede, og kan enten gøre det af sit gode hjerte, eller tage penge for det.

Skrædder: man syr og reparerer tøj.

Handelsmand: man kan rejse om og købe forskellige genstande af andre spillere og sælge dem videre.

Skovhugger: man "hugger" brænde og tømmer. Man kan fx sælge det til tømreren og smeden.

Soldat: man er i hæren og skal adlyde sin øverste officer, og beskytte befolkningen.

Ridder: man er en nobel kriger, som beskytter befolkningen med sit liv og efterlever en masse regler for ordentlig opførsel og reel og ærlig kamp. Man skal altid redde en ungmø, hvis hun er i nød.

Spejder: man finder nye sikre ruter i skoven, hjælper fx hæren eller ekspeditioner med at finde vej, eller finde frem til røvere osv.

Landmåler/korttegner: man rejser om i skovene og tegner kort over ukendte områder.

Skriver: man skriver breve, dokumenter, testamenter mm. For andre, mod betaling.

Tyv: man lister omkring i udkanten af menneskemængder o.l. og udser sig ofre at bestjæle. Man kan som tyv ikke så godt bære et stort svær, men små knive er yderst effektive. En god tyv ser skummel og mistænkelig ud, med tøj der indikerer at han/hun er tyv. Desuden har de altid en od undskyldning på plads, hvis de bliver taget på fersk gerning.

og mange flere, kun fantasien sætter grænser ☺

Magi

Grundlæggende for magi til brug i ROG, er at det foregår på enkle personer. Massebesværgelser er ikke noget som vil være i spil. Undtaget er Rituel magi.

Magi er opdelt i nogle forskellige kategorier, nemlig almindelig magi, tro-baseret magi og rituel magi.

Almindelig magi er forskellige formularer som kan bruges til alle formål, både ondt og godt, og som generelt ikke kræver alt for mange EP.

Almindelig magi er også brugbar i trobaseret magi, både til godt og ondt.

Tro-baseret magi er når man er så stærk i troen, at ens gud giver en evnen til at udføre magi i gudens navn.

Rituel magi er den lidt mere komplicerede form for magi, der kræver lange ritualer og mange forskellige genstande mm. For at få til at lykkes. Denne type koster også typisk temmelig mange EP.

Når man har evnen magi, kan man som basis kaste 3 standard magier. Man kan vælge mellem:

Afvæbne

Vindstød

Magisk Lys

Ild

Søvn

Fysisk barriere

Derudover kan man for sine EP købe sig til flere magier. Man kan dog kun kaste formularen et begrænset antal gange per spildag/dag.

Magisystem

| Navn | Type | Pris i EP | Antal ord | Virkning | Antal gange per spildag |
|---------|------|-----------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Afvæbne | Alm. | 1 | 2 | Du peger på personen og råber afvæbne + dine 2 ord fx "smid våben". Ofret skal smide sine våben, og kan ikke samle dem op så længe du peger/kigger på ham. | 10 |
| Ild | Alm. | 1 | 5 | Du kan "tænde ild" til fx en fakkel eller et bål. Du holder et gult/rødt stykke stof imellem hænderne og | ubegrænset |

| | | | | | |
|-----------------|------|---|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| | | | | gnider det som for at lave varme, og siger dine ord. | |
| Magisk Lys | Alm. | 1 | 5 | Du kan skabe lys omkring dig, som kan modstå ondsindet mørke og følelser af at være fortabt. Kan også fordrive onde mørkevæsner. Du udtaler dine ord og tænder den lampe du har til formålet. | Ingen begrænsning |
| Ildkugle | Alm. | 3 | 8 | Du kan kaste en ildkugle efter en fjende. Fjenden tager 2 i skade. Virker ikke mod pladerustning. Du har en stofbold eller lign. I rød/gul/orange. Du udtaler din rite og kaster bolden, og råber ”ildkugle” + skade 2, hvis den rammer. | 10 |
| Frostkugle | Alm. | 4 | 10 | Du kan kaste en frostkugle efter en fjende. Fjenden tager 2 i skade. Virker mod pladerustning, men kun med 1 skade. Modvirker ildkugle. Du har en stofbold eller lign. I hvid/lyseblå. Du kaster bolden og råber ”frostkugle” + antal skade, hvis du rammer. | 10 |
| Vindstød | Alm. | 1 | 2 | Du kan kaste en fjende væk fra dig med denne evne. De tager ikke skade, medmindre de rammer noget i faldet, der kan skade fx et træ. Du skal bruge en vifte eller en pistol til at lave vindstød med, og du udtaler din rite og råber ”vindstød” hvorefter den/dem du rammer skal kaste sig baglæns væk fra dig. | Ubegrænset |
| Magisk Barriere | Alm. | 3 | 12 | Du kan lave en magisk barriere på 1 meter i omkreds. Du siger din rite og svinger en farvet bold i en snor over hovedet. Nu kan ingen komme indenfor | Ubegrænset |

| | | | | | |
|------------------------------|------|---|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| | | | | rækkevidden af bolden (max 1 meter). Du kan have andre inde i barrieren, så længe de er inden for den meter, den måler. Barrieren virker så længe du svinger bolden. | |
| Helbrede mindre sår | Alm. | 2 | 5 | Du kan helbrede mindre sår, dvs. du kan lukke et sår så ikke ofret forbløder, og han/hun modtager 2 KP. Du skal bruge 2 minutter på at køre hænderne henover såret imens du siger din rite. | 10 |
| Helbrede | Alm. | 4 | 10 | Du kan helbrede alle sår, men ikke død. Du lukker sårene og ofret modtager 3 KP. Du skal bruge 5 minutter, hvor du kører hænderne henover ofret og siger din rite. | 10 |
| Genoplive | Tro | 8 | 20 | Du kan genoplive en død person til sine fulde KP. Personen vil være lettere konfus og forvirret i en halv time. Du kører dine hænder henover personen i 10 minutter imens du udtaler din rite. | 10 |
| Neutralisere urters virkning | Alm. | 5 | 12 | Du kan neutralisere virkningen af en urt (fx gift). Du svinger et krystal henover ofret i en snor, i 5 minutter, imens du siger din rite. Derefter holder virkningen af urten op, og ofret bliver enten rask, eller hvis det er en livreddende urt han/hun lige har indtaget, dør. | 8 |
| Styrke skjold | Alm. | 4 | 10 | Du kan styrke et skjold, så det kan tåle det første skjold- knuser-slag det modtager, dog ikke de efterfølgende. Du svinger en hvid strimmel stof over skjoldet imens du udtaler din rite, dette bør vare ca. 5 | 5 |

| | | | | | |
|----------|------|---|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| | | | | minutter, derefter binder du strimlen fast om skjoldet, så den kan ses forfra. | |
| Søvn | Alm. | 2 | 6 | Du kan få en person til at sove. Du peger på personen, du udtaler din rite og råber ”søvn”. Han/hun falder øjeblikkeligt sammen og ”sover” i 5 minutter | 5 |
| Svaghed | Alm. | 2 | 6 | Du kan gøre en person svag. Dvs. at du kan fjerne en persons ekstra KP, så han/hun kun har sine basis race-KP. Du peger på personen, du udtaler din rite og råber ”svaghed”. Personen er svag lige så længe du peger og kigger på ham/hende. | 5 |
| Stilhed | Alm. | 2 | 6 | Du kan forhindre en person i at tale. Du udtaler din rite og råber ”stilhed” og peger på personen. Så længe du peger og kigger på personen, kan personen intet sige. | 4 |
| Styrke 1 | Alm. | 4 | 10 | Du kan give en person 1 KP ekstra i en halv time. Du udtaler din rite og kører hænderne henover personen i 2 minutter. | 4 |
| Styrke 2 | Alm. | 6 | 15 | Du kan give en person 3 KP ekstra i en halv time. Du udtaler din rite og kører hænderne henover personen i 2 minutter. | 4 |
| Barkhud | Alm. | 7 | 15 | Du kan give en person barkhud. Dvs. at han/hun kan ignorere de 2 første slag han/hun modtager i kamp. Du udtaler din rite og kører hænderne henover personen i 2 minutter og binder et grønt armbind om armen på personen. | 4 |
| Stenhud | Alm. | 7 | 18 | Du kan give en person stenhud. Dvs. at personen får 3 KP mere i den første | 4 |

| | | | | | |
|----------------|---------------|---|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| | | | | kamp personen deltager i, og det varer KUN 1 KAMP. Du kører dine hænder henover personen imens du udtaler din rite, i 2 minutter, og binder et gråt armbind om armen på personen. | |
| Frygt | Alm. + tro | 4 | 10 | Dvs. at alle frygter dig og løber deres vej eller virker meget bange. Du skal sige din rite og pege på en person og råbe ”frygt”, før det virker. (råbes der immunitet betyder det de har mod.) | 10 |
| Paralyse | Alm. | 5 | 4 | Du kan få folk til at være ”forstenede”/lammede i 5 min. Du peger på dit offer, udtaler din rite, og råber ”paralyse”. De er nu forstenede i 3 min. | 10 |
| Gudernes vrede | Tro | 5 | 15 | Du kan give 1 i skade, direkte på folks KP, denne evne ignorerer rustning og skjold. Du siger din rite, vifter lidt med armene, og peger på et offer og råber ”gudernes vrede” + skade 1. Der SKAL gå mindst 15 minutter før denne magi bruges igen. | 6 |
| Helligt våben | Tro | 5 | 15 | Du kan få et våben til at give 1 KP mere i skade. Du siger din rite, vifter med et gult bånd henover våbnet i 2 minutter og binder det fast på våbnet. | 5 |
| Gudernes fred | Tro + rituelt | 6 | 25 | Du kan skabe en zone af fred, hvor ingen kan udøve magi eller slås, og heller ikke ønsker det. Du laver en cirkel med havregryn på jorden, max 5 meter, og udtaler din rite, det skal vare mindst 5 minutter. ALLE inde i cirklen mister lysten til kamp, og bliver passive. | 3 |
| Naturens vrede | Tro | 2 | 5 | Man skader 1 KP med | 15 |

| | | | | | |
|------------|--------------|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| | | | | denne magi. Du udtaler din rite og kaster en grøn bold på ofret og råber ”Naturens Vrede” + skade 1, hvis du rammer. | |
| Rejse lig | Tro + rituel | 15 | 30 | Du kan rejse et lig fra døden, men liget ønsker ikke at leve, og adlyder kun modvilligt dine ordrer. Dvs. mister du kontrollen med liget, vil det straks vende tilbage til døden. Du skal bruge en stump af et stearinlys (UDEN lys), et sjælekystal (meget sjældne, og der vil være et tegn der viser at det er et sjælekystal) og 3 hår fra liget. Du udtaler din rite og samler genstandene i en lille pose imens du kører hænderne over posen og liget, og derefter posen henover liget. Dette skal vare 20 minutter. (hav ALTID en Spilmester i nærheden ved dette ritual). Du kan nu rejse liget og kommandere rundt med det. Men taber du posen/stjæles den, vil liget straks lægge sig i sin grav igen. (lig kan ikke føle smerte, og har ikke KP, men de kan miste lemmer og evnen til at gå, så de slæber sig i stedet) | 2 |
| Sjæleordre | Tro + rituel | 12 | 20 | Du kan tvinge en person til at udføre en ordre mod sin vilje. Du skal bruge et sjælekystal (sjældent) og 2 hår fra personen, som du imens du siger din rite, kommer i en stofpose, og nu er personen bundet til ordren, indtil den er udført, eller posen stjæles fra dig. Personen kan ikke fortælle nogen om dette. | 2 |

| | | | | | |
|------------------------|--------|---|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Forbandet våben | Tro | 5 | 15 | Du kan få et våben til at give 1 KP mere i skade. Du siger din rite, vifter med et sort bånd henover våbnet i 2 minutter og binder det fast på våbnet. | 5 |
| Tale med døde | Tro | 5 | 15 | Du kan føre en samtale med et lig (må max ha været død i 20 minutter). Du kører hænderne henover liget og siger din rite i 2 minutter, nu kan du tale med liget, så længe du kigger på det og holder dine arme henover det. Max 10 minutter. | 3 |
| Opdage urters virkning | Rituel | 4 | 20 | Du kan finde ud af hvilken urt der påvirker en person. Du svinger et krystal henover ofret i 5 minutter og siger din rite. Nu ved du hvilken urt ofret har indtaget. | 4 |
| Opløse magi | Rituel | 6 | 20 | Du kan opløse magi. Du skal dog vide hvilken magi der er tale om først. Du svinger en pind henover ofret/ stedet der er påvirket af magi i 5 minutter og siger din rite, derefter knækker du pinden og magien er opløst. | 4 |
| Opdage magi | Rituel | 4 | 20 | Du kan finde ud af hvilken magi der er brugt mod en person eller en genstand. Du svinger et krystal henover/ud for personen/genstanden i 5 minutter og siger din rite. Nu ved du hvilken magi der er brugt. | |
| Smerte | Tro | 6 | 5 | Du peger på en person og udtaler din rite og siger ”smerte” så længe der bliver peget på en person skal han/hun skribe af smerte. Max 5 minutter. | ubegrænset |

Goggler (dvs. magiske genstande til udførelse af magi)

Du skal som spiller selv finde de fleste Goggler. Det er kun de meget sjældne som du ikke selv tager med hjemmefra. (en goggel kan være en farvet bold i en snor, man svinger over hovedet, en ildfarvet bold man kaster som en ildkugle, eller en fakkel, glaskugler eller andet).

Som eksempel kunne nævnes Sjæle-krystallet. Dette meget sjældne krystal findes kun i MEGET begrænset omfang, og udleveres derfor af spilmestrene.

Urter

Når du har fundet de urter du skal bruge til din Gift/ Medicin går du til en spilmester og siger hvilken urt du laver, når den så er lavet får du et forseglede stykke papir på det, og beslutter om det skal være fast eller flydende form.

De forskellige urter har forskellige virkninger og koster forskelligt antal af EP.

Når man har købt evnen Urtekundskab, kan man som basis benytte 3 urter efter eget valg (med EP-pris ") dvs.:

Abbedissefod
Edelbark
Veluks
Broget bark
Fløjlsblad
Skægget gamling

Urtesystemet

| Navn | Pris i EP | Indsamlingstid | Type | Virkning | Bivirkning |
|------------------------|-----------|----------------|---------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Abbedissefod | 2 | 15 min | medicin | Helbreder 1 KP på 10 min under forbindelse | ingen |
| Edelbark | 2 | 15 min | medicin | brækmiddel | Smerter ved kraftigt opkast |
| Veluks | 2 | 20 min | medicin | Hjælper på mavepine + opkast | |
| Broget bark | 2 | 10 min | medicin | Lettere smertestillende ved mindre sår, under forbindelse | Summende næsetip |
| Fløjlsblad | 2 | 15 min | medicin | beroligende | lalleglad |
| Stjerneblad | 4 | 20 min | medicin | Kurerer 2 KP under forbindelse på 10 min. | ingen |
| Iskrone | 4 | 30 min | medicin | Forlænger en dødeligt såret persons liv med 10 min. | Blodet bliver tykkere, og patienten kan få en blodprop |
| Skægget gamling | 2 | 20 min. | medicin | Lagt som omslag virker dette totalt bedøvende på en legemsdel | ingen |
| Vårsyre | 3 | 25 min. | medicin | Energigivende og styrkende | Vanedannende (og ulovlig) |
| Elderrod | 4 | 25 min. | medicin | Meget smertestillende, når den tygges | Vanedannende (og ulovlig) |
| Sjælero | 4 | 15 min. | medicin | Giver psykisk balance og ro | Vanedannende |
| Øglens hale | 3 | 15 min. | medicin | Virker kølende, lindrende og helende under forbindelse | Ingen |

| | | | | | |
|---------------|---|---------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Rødsvamp | 4 | 20 min. | ”medicin” | Giver evnen ”Mod” i 30 min. + virker opkvikkende og styrkende i 30 min. | Vanedannende |
| Hyrderod | 6 | 30 min. | gift | Ofret falder i søvn og alle livstegn forsvinder i 10 min. | Forvirring når man vågner. |
| Snirkelbregne | 6 | 30 min. | medicin | Helbreder øjeblikkeligt 2KP på dødeligt sårede | Overaktivitet og rastløshed den første halve time. |
| Brøndlure | 6 | 40 min. | gift | Sindssyge i 20 min. (sjælero virker som modgift) | Kraftig depression i en time efter |
| Slumreurt | 6 | 35 min. | medicin | Stærkt bedøvende i 20 min. (kan bruges i forbindelse med operation) | Hyperaktivitet i en time efter opvågning |
| Glædessvamp | 6 | 40 min. | ”medicin” | Giver godt humør og optimisme | |
| Mørkerod | 6 | 45 min. | gift | Giver minus 1KP og generel svaghed og træthed i en time. Man kan ikke løbe. | Man er træt resten af spildagen, medmindre man får Vårsyre. |
| Hornblad | 6 | 25 min. | gift | Ofret bliver stum i 10 min. Og bliver let bedøvet og sløv lige så længe. | Ingen |
| Vanvidsurt | 6 | 30 min. | gift | Giver hallucinationer | Større mængder kan give forfølgelsesvanvid |
| Pinekrone | 6 | 40 min. | gift | Krampagtige smerter øjeblikkeligt, virker i 10 min | Ingen |
| Pollenæble | 6 | 20 min. | gift | Minus 1KP i 1 time | Utilpashed resten af spildagen |
| Hamperskærm | 6 | 30 min. | ”medicin” | + 2 KP i den første kamp. | Besvimet i 10 min efter kamp, og groggy når man vågner |
| Paradisstilk | 4 | 15 min. | gift | Medfører nedsat intelligens(= kraftig dumhed) i 10 min. | |
| Slangekløft | 6 | 30 min. | ”medicin” | Indtageren kan lugte gifte i mad og drikke i 30 min. | Paranoia |
| Verifilike | 6 | 25 min. | gift | Indtageren skal svare sandt på ALT i 5 min. | Kløe i hovedbunden |
| Månerod | 8 | 35 min. | gift | Stærkt sovemiddel, i 15 min. Kan man ikke vækkes. | For meget kan medføre evig søvn. |
| Elskovsflugt | 8 | 45 min. | gift | Medfører spontan forelskelse (i den person hvis navn viskes i øret) | Er meget intenst i 2 timer, derefter slutter følelsen brat. |
| Gjaldreurt | 8 | 25 min. | gift | Ustyrlig snakkelyst i 20 min. | Ingen |
| Mørkebær | 8 | 40 min. | gift | Midlertidig blindhed + | Følsom overfor |

| | | | | | |
|------------------|----|---------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| | | | | forvirring+ utilpashed i 30 min. | lys i de første 30 min. Efter synet er kommet tilbage. |
| Glemslens snerle | 8 | 40 min | gift | Giver komplet hukommelsestab fra en time før forgiftningen. | Man vil aldrig få at vide hvem der forgiftede en. |
| Jokumsblad | 8 | 40 min. | medicin | Modgift til Perleånd | Ondt i maven |
| Hvidblad | 8 | 35 min. | gift | Drysses/kastes på ofret. Ofret lider af kløe over hele kroppen, og kan kun koncentrere sig om kløen. | Modgift : Skjoldrose |
| Skjoldrose | 8 | 35 min. | medicin | Modgift til Hvidblad. Drysses/kastes over patienten. | Kan give let følelsesløshed i fingrene. |
| Klippekroner | 8 | 40 min. | ”medicin” | Giver ”Stenhud” i næste kamp (dvs. +3 KP) | Giver stive lemmer resten af spildagen. |
| Bersærkersvamp | 10 | 30 min. | ”medicin” | Fordobler indtagerens KP i den første kamp og gør ham mere aggressiv og fremfusende | Let til raserianfald + hovedpine resten af spildagen. |
| Blåflamme | 6 | 20 min | gift | Kastes/drysses på ofret. Ofret bliver superskræmt og nervøs i 10 min. | Ingen |
| Perleånd | 10 | 45 min. | gift | Ofret mister 1 KP hvert 5 min. Indtil død eller indtagelse af modgift. | Modgift: Jokumsblad |
| Solens kraft | 10 | 45 min. | ”medicin” | Indtageren opnår øjeblikkeligt fuld KP og får ekstra energi. | Ondt i venstre øre i en halv time |

Runesmedning

Denne evne er en form for magi, som kræver at man kan smedehåndværket. Den nedstammer fra dværgene, men kan også læres af andre racer.

Runesmedning kan gøre de våben der får en rune mere effektive, eller give dem en speciel magisk evne, ligesom at rustninger kan give deres bærer bedre beskyttelse, eller måske fremstå som mere skræmmende eller noble.

For at kunne få denne evne, udover den pris du skal betale i EP, kræves det at du har en **læremester som står sammen med dig i 1 time**, hvor du uafbrudt står med en hammer og banker løs på en genstand som ligger på en ambolt. Man skal jo læres op i at smede runer, da det er en form for magi, og derfor skal læres ordentligt, da man ellers kan risikere at skade de våben/rustninger/skjolde man smeder, for altid.

Runesmedning kræver nogle gange at du har en sjæle-krystal, som bliver smedet med i våbnet. Når du er færdig med at smede runer i våben eller rustninger, både med og uden sjælekrystaller, skal du

henvende dig til en spilmester, for at få genstanden godkendt og få monteret et gyfbånd og den rune der skal sidde på våbnet. Et runevåben/rustning/skjold der ikke er godkendt af en spilmester, er ikke et gyldigt runevåben, og er som ethvert andet almindeligt våben.

Gyfbåndet og runen skal altid sidde på våbnet/rusningen/skjoldet, så alle kan se at det er runesmedet. Desuden skal bæreren altid have en lap papir på sig, underskrevet af en spilmester, der forklarer genstandens evner.

Der er ingen krav om bestemte runer til en bestemt rune magi. Dvs. at det er valgfrit hvilken rune du vil bruge til hvilke formål. Alle runer kan benyttes til alle runemagier, medmindre andet er beskrevet i selve magien.

Der skal altid bruges en smedehammer og en ambolt til runesmedning, ellers kan man ikke runesmede.

Eksempel på runer nedenfor:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| ᚠ | ᚢ | ᚦ | ᚫ | ᚭ | ᚱ | ᚴ | ᚷ | ᚹ |
| J | K | L | M | N | O | P | Q | R |
| ᚰ | ᚴ | ᚶ | ᚷ | ᚸ | ᚹ | ᚻ | ᚾ | ᚿ |
| S | T | U | V | W | X | Y | Z | |
| ᚰ | ᚴ | ᚶ | ᚷ | ᚸ | ᚹ | ᚻ | ᚾ | |
| a | b | c | d | e | f | g | h | i |
| ᚠ | ᚢ | ᚦ | ᚫ | ᚭ | ᚱ | ᚴ | ᚷ | ᚹ |
| j | k | l | m | n | o | p | q | r |
| ᚰ | ᚴ | ᚶ | ᚷ | ᚸ | ᚹ | ᚻ | ᚾ | ᚿ |
| s | t | u | v | w | x | y | z | |
| ᚰ | ᚴ | ᚶ | ᚷ | ᚸ | ᚹ | ᚻ | ᚾ | |

Runemagier

| Navn | Type | Pris i Ep | Virkning og udførsel | Varighed for våbenbrugeren | Krav | Antal gange per spildag |
|--------------------|------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Styrke rustning | Alm. | 5 | Du banker løs på en rustning i 10 minutter og påfører derefter et lilla gyfbånd og der er nu 1 RP ekstra på rustningen. | 1 dag | Lilla gyfbånd og en lap papir med en rune hvorpå der står hvad magien gør. | 6 |
| Hærdet Skjold | Alm. | 6 | Du banker løs på skjoldet i 12 minutter og påfører det lilla gyfbånd. Skjoldet kan nu modstå skjoldknuserslag. | Kan tåle skjoldknuser slag 5 gange uden at knuse. | Lilla gyfbånd og en lap papir med rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Den skarpe klinge | Alm. | 4 | Du banker løs på sværdet i 8 minutter og påfører det et lilla gyfbånd bagefter. Sværdet kan nu skade 1 KP ekstra. | 5 slag | Lilla gyfbånd og en lap papir med rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Den skarpe økse | Alm. | 4 | Du banker løs på øksen i 8 minutter og påfører derefter et lilla gyfbånd. Øksen giver nu 1 KP ekstra i skade. | 5 slag | Lilla gyfbånd og en lap papir med rune hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Den hærdede kølle. | Alm. | 4 | Du banker løs på køllen i 8 minutter og derefter påfører du lilla gyfbånd. Køllen giver nu 1 KP ekstra i skade. | 5 slag | Lilla gyfbånd og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Den hårde hammer | Alm. | 4 | Du banker løs på hammeren i 8 minutter og påfører derefter et lilla gyfbånd. Hammeren giver nu 1 KP ekstra i skade. | 5 slag | Lilla gyfbånd og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |

| | | | | | | |
|--------------------------------------|--------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Stagevåb- nets kraft | Alm. | 4 | Du banker løs på stagevåbnet i 8 minutter og påfører derefter et lilla gyfbånd. Stagevåbnet giver nu 1 KP ekstra i skade. | 5 slag | Lilla gyfbånd og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Daggert- ens farlige stik. | Alm. | 4 | Du banker løs på daggerten i 8 minutter og påfører derefter et lilla gyfbånd. Daggerten giver nu 1 KP ekstra i skade. | 5 slag. | Lilla gyfbånd og en lap papir med en rune hvorpå der står hvad magien gør. | 10 |
| Den ekstra hærdede rustning | Stærk | 8 | Du banker løs på rustningen i 20 minutter, samtidig med at du har en sjæle-krystal på ambolten, og påfører derefter et lilla gyfbånd. Rustningen giver nu 2 ekstra RP. | 1 dag | Lilla gyfbånd og en sjæle-krystal og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 5 |
| Dværg- ens stolthed | Stærk | 10 | Du banker løs på et 2-håndsvåben i 25 minutter, samtidig med at du har en sjæle-krystal på ambolten, du påfører derefter et lilla gyfbånd. Våbnet giver nu 2 KP ekstra i skade | 6 slag | Lilla gyf bånd og en sjæle-krystal og en lap papir med rune hvorpå der står hvad magien gør. | 3 |
| Thung- nis rustning | Mægtig | 20 | Du banker løs på en rustning i 1 time, samtidig med at der ligger 2 sjæle-krystaller på ambolten, derefter påfører du lilla gyfbånd på rustningen. Rustningen har nu 5 RP ekstra. | 1 dag | Lilla gyf bånd og 2 sjæle-krystaller og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. | 2 |
| Grimnirs våben | Mægtig | 25 | Du banker løs på et våben i 1 time, samtidig med at der | 4 slag | Lilla gyfbånd og 2 sjæle-krystaller og en lap papir med en | 2 |

| | | | | | | |
|-----------------|--------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| | | | ligger 2 sjælekrystaller på ambolten, derefter påfører du lilla gyfbånd. Våbnet giver nu 4 KP ekstra i skade. | | rune, hvorpå der står hvad magien gør. | |
| Grungnis hammer | mægtig | 30 | Du banker løs på en anden smedehammer i 1 time, samtidig med at der ligger et mægtigt artefakt på ambolten, derefter påfører du et lilla gyfbånd på hammeren. Du kan nu udføre alle dine runemagier på den halve tid! | permanent | Lilla gyfbånd og et mægtigt magisk/religiøst artefakt og en lap papir med en rune, hvorpå der står hvad magien gør. Udtale en rite på 20 ord, før du slutter af med at smede Der skal være en spilmester til stede før du udtaler din rite! | 1 |

Før man går i gang med at udføre runemagi, skal man fortælle en spilmester hvad man vil gøre. Desuden skal man bagefter henvende sig igen, for at få runemagien godkendt.

Våben, skjolde og rustning

Våben

Våben der ikke er godkendt af våbenkontrollen må ikke bruges i kamp.

Brugere af kædevåben skal instrueres i deres brug.

Ethånds-våben må ikke være længere end din arm.

Halvandenhånds-våben (bastardvåben) må ikke være længere end fra jorden og op til din armhule.

Tohånds-våben må ikke være længere end dig selv.

Stagevåben har ingen størrelsesrestriktioner. Dvs spyd, stave og hellebarder.

Bue og pil kan være af forskellige typer, men vigtigt er at pile er 100% forsvarlige. Hjemmelavede pile kan, af sikkerhedsmæssige årsager, IKKE godkendes. (De pile man køber, er der forsikring på, i tilfælde af at der skulle ske noget).

Alle våben, uanset type, giver **2 KP** i skade (Visse undtagelser, har man et våben der giver mere i skade, skal man råbe det antal skade det giver, når man slår), uanset hvor på kroppen man rammer.

Pistoler giver 1 KP i skade, og laver samme effekt som vindstød, hvilket betyder at den der rammes kastes bagud. Man kan også få skade hvis man rammer noget/nogen. Skjolde beskytter ikke mod trykbølger fra pistoler, men man kastes ikke helt så langt tilbage, og man tager heller ikke skade på KP.

Pile giver 1 KP i skade, uanset hvor de rammer. (sigt ALDRIG efter hovedet og skridtet)

Som udgangspunkt kan alle kæmpe med deres våben som de har lyst, med følgende undtagelser: kastevåben SKAL være kerneløse, og tohåndsvåben og stagevåben SKAL bruges med begge hænder.

Kamp med to våben er tilladt for alle. Hvis man kæmper med to våben, må kun det ene være et halvandenhånds-våben. Det andet skal være ethånds-våben (Visse undtagelser).

Det er ikke tilladt at gribe fat i modstanderens våben.

Våben

| Våbentype | Pris i EP |
|--------------|-----------|
| 2 våben | 6 |
| Tohåndsvåben | 9 |
| Bue | 6 |
| Pistol | 9 |
| Stagevåben | 9 |

Skjolde

Man kan kun benytte et skjold hvis man har købt sig evnen. Eneste restriktion på skjolde er at de skal være polstrede i kanten af sikkerhedsmæssige grunde, samt for at beskytte våben mod at få større skader.

Rustning

Rustning opdeles i 4 hovedkategorier: Slagkofte, læder, ringbrynje og plade.

Slagkofte: 2 ekstra KP

Læderrustning: 3 ekstra KP

Ringbrynje: 4 ekstra KP

Pladerustning: 6 ekstra KP

Slagkofte skal dække 50% af kroppen, læderrustning skal dække bryst og ryg, ringbrynje skal dække 50% procent af kroppen, pladerustning skal dække minimum bryst.

Arm- eller benskiner tæller kun $\frac{1}{4}$ af den sædvanlige RP, både arm- og benskiner tæller $\frac{1}{2}$ af den sædvanlige RP (der rundes ned til nærmeste hele tal).

Alle kan som udgangspunkt bære alle slags rustninger, dog kan småfolk og gobliner kun bære læderrustning, medmindre de har fået særlig tilladelse til andet.

Rustninger giver point (RP) af våbenkontrollen; jo bedre, flottere eller dækkende rustning, jo flere point.

Hjelme gør dig immun for bonk.

Kamp

Kamp

Vi spiller hos ROG med at man ikke slår for hårdt, men mest markerer på modstanderen, da vi jo ikke skal påføre ægte skade på vores medspillere.

Dog kan spillere over 16 år vælge at spille med ”**hård kamp**”, som vises ved at de bærer et bredt **rødt armbind**, dvs. at når de slås, må deres modstandere slå mere til. De må dog kun selv slå til også, hvis deres modstander også bærer et bredt rødt armbind.

Igen, kan de spillere som ikke vil/tør/kan slås vælge at bære et bredt **hvidt armbind**, som fortæller at, **dem må man ikke slå på**. Dette **SKAL** respekteres.

Skade påføres ved at ramme modstanderen med et godkendt våben på torso eller lemmer. Et slag tæller kun hvis det rammer rent; lette berøringer og strejf tæller ikke. Undgå dog at slå for hårdt. Serier af hurtige slag på samme sted ("trommestik-slag") tæller som ét slag.

Det er strengt forbudt at slå i hovedet, skridt eller på hænder med sit våben, og det giver ingen skade på KP. Men hvis det uheldigvis sker, så undskyld din gerning og sørg for at sikre dig, at vedkommende er uskadt (det kan ske for den bedste kriger).

Alle karakterer har et antal kropspoint (KP). Disse point er et udtryk for, hvor hårdfør den enkelte karakter er, og hvor meget skade denne kan tage imod, før personen bliver ukampdygtig.

KP er ikke lokaliseret noget bestemt sted i kroppen og betegnes derfor som flydende.

Man tager generelt altid 2 KP skade uanset hvor man. Alle våbentyper giver samme skade(undtaget rune våben mm.) Pile og pistoler giver 1 KP i skade.

Dette kampsystem gør at man ikke kan miste f.eks. en arm ved skades påførsel, men man skal stadigvæk spille skaden i den ramte kropsdel, så modstanderen kan se at denne ramte.

Karakterer iført en rustning får tildelt et antal rustningspoint (RP). Disse point fratrækkes først ved skade under kamp, når RP er væk, dvs. rustningen er beskadiget under kamp, skades karakterens KP som beskrevet ovenfor.

Hvis der opstår uenighed under en kamp, hvis du f.eks. tror at din modstander snyder med sine KP, så vent med at tage det op til efter kampen, og kontakt evt. en spilmester. (Der er ikke noget mere frustrerende end folk der begynder at skændes off-game midt i en kamp, især hvis der er andre spillere involveret).

Hvis du bliver ramt i kamp, så sørg for at folk bemærker det; spil på at du er blevet såret også selvom vi spiller med flydende kropspoint.

Efter en kamp bliver du IKKE automatisk helbredt. Du har dine skader/sår, indtil du bliver helbredt med førstehjælp eller magi. Fedt rollespil er at halte efter en kamp, gå med krykker eller lign.

Det er ikke tilladt at lade som om man er død, for at undgå at blive taget til fange eller for at undgå

andre spillere slår yderligere på én

Skade påført af en trold eller kæmpe giver 5 i skade, og du skal vælte omkuld ved påførsel af skade. Dette gælder også troldesten.

Rammes et skjold påføres skade stadigvæk, da skjolde ikke modstår disse angreb. Skjoldbæreren skal vælte!

Pistoler påfører 1 KP i skade, og vælter den ramte, med en kraftig luftbølge, så man kastes tilbage. Et skjold stopper ”kuglen”, men ikke effekten af en pistol. Derfor kastes skjoldbærere også tilbage/til jorden, men tager ikke skade til KP.

Andre kamp-metoder

Duel

To spillere kan vælge at kæmpe en duel, ved at pege på hinanden og råbe ”duel”. Man må ikke bryde ind og blande sig i en duel. Spillerne afgør sammen, hvordan duellen udkæmpes, om man slås, kæmper på viden, spiller skak osv. De afgør selv hvem der er vinderen, og hvordan han findes.

Bonk

Bonk er at slå en spiller bevidstløs, og gøres med et stumpt, **godkendt** våben, ved et slag på ryggen. Spilleren slås bevidstløs i 5 minutter og kan ikke huske hvem angriberen er.

Bonk kan **ikke** bruges i en kampsituation.

En spiller iført hjelm kan ikke slås bevidstløs.

Kvæle

Angriberen lægger en hånd på hver af offerets skuldre og siger kvæle. (dette må gerne rollespilles)

Hvis offeret har større styrke end kvæleren, kan offeret vride sig løs. (Rollespil dette)

(Offeret skal altså have styrke et niveau højere end angriberen, dvs. hvis kvæleren har styrke 2, skal offeret have styrke 3, for at komme fri).

Offeret er bevidstløs i 5 minutter og kan huske hvem angriberen er, med mindre kvælingen er gjort bagfra.

Nævekamp

Nævekamp er kamp uden våben.

Alle karakterer starter på nævekamp niv. 1

De kæmpende sammenligner før kampen deres nævekampstal(dvs. hinandens styrke og evt. erfaring med nævekamp) Den spiller der har mest styrke og erfaring vinder, meget erfaring mod en med højere styrke ender uafgjort. (er både styrke og erfaring ens kan udfaldet afgøres med sten-saks-papir)

Nævekampen skal altid rollespilles.

Vinderen af kampen afgør om han slår sin modstander bevidstløs.

Døden/ dødeligt såret

Når du når ned på 0 KP er du dødeligt såret, altså i en kritisk tilstand, og er ved at forbløde. Du er ukampdygtig, og kan ikke deltage i nogen kamp. Du kan ikke gå, men højst slæbe dig langsomt hen af jorden. Du kan ikke råbe eller tale, men kun gispe, ralle, stønne eller hviske. Hvis der ikke er nogen der giver dig førstehjælp eller magisk helbredelse, skal du blive liggende det sted hvor du er faldet i 15 min. Herefter må du rejse dig op og langsomt, og såret, bevæge dig tilbage til din lejr/hvor du nu kan finde andre, hvor du forhåbentlig kan blive helbredt. Under dette har du ½ kp. hvilket vil sige at du ikke kan kæmpe, og første gang du bliver ramt vil du gå i jorden.

Vi bruger 1 ekstra liv. Dvs. at hvis man dør under spilgangen kan man, ved henvendelse til en spilmester, blive genoplivet 1 gang per spilgang, off-game, eller man kan sætte sig ved alteret for ens gud i en halv time. Hvis man dør igen derefter, kan man ikke genoplives samme spilgang, men man kan evt. tage en NPC-karakter resten af spilgangen. Hvis man, i løbet af spilgangen, ikke har haft behov for genoplivning, får man tildelt et ekstra ep ved spilslut.

Når du bliver dødeligt såret kan du hjælpes med tre ting: **førstehjælp, urter** eller **magisk helbredelse**.

De forskellige ting virker kun indenfor en specifik tidsramme:

0-30 minutter: Førstehjælp og helbredende urter

30-45 minutter: Magisk helbredelse

45-60 minutter: Magisk genoplivelse

Din karakter kan genoplives in-game indenfor en time/Indtil du rejser dig off-game, af en magikyndig der kan genoplive dig.

Hvis din karakter genoplives kan du **ikke** huske personerne eller omstændighederne omkring din død.(dvs. du kan ikke fortælle dine venner hvem der dræbte dig).

Vi opfordrer spillere til at spille deres evt. dødsscene så dramatisk som muligt, men understreger at, i samme øjeblik en karakter er på 0 KP, mister den evnen til at påføre andre skade. Dvs. INGEN slag fra en døende tæller (dvs. ikke noget med at lige at hugge i din modstander på vej ind i døden).

Hvis du spiller en karakter, uden at have afleveret en BG (baggrundshistorie), kan du godt gå i spil efter du er død og har holdt en pause, men du bedes tage nyt navn og spille en ny rolle. Spil under ingen omstændigheder på at hævne dig på dem der slog dig ihjel.

Points

Race KP

Mennesker = 4 KP
Elvere = 3 KP
Mørkelvere = 3 KP
Dværge = 5 KP
Halvlinger = 2 KP
Orker = 7 KP
Gobliner = 3 KP
Høbgobliner = 3 KP
Snotlinger = 1 KP

Der spilles med **flydende KP**, dvs. at lige meget hvor man bliver ramt, bliver der trukket fra den samlede KP.

Rustninger fjører **rustningspoint(RP)** til de flydende KP, og "fjernes" før KP tager skade.

Alle våben, uanset type, giver **2 KP** i skade (Visse undtagelser).

Pistoler giver 1 KP i skade, og laver samme effekt som vindstød, hvilket betyder at den der rammes kastes bagud. Man kan også få skade hvis man rammer noget/nogen. Skjolde beskytter ikke mod trykbølger fra pistoler, men man kastes ikke helt så langt tilbage, og man tager heller ikke skade på KP.

Pile giver 1 KP i skade, uanset hvor de rammer. (sigt **ALDRIG** efter hovedet og skridtet)

Våben

| Våbentype | Pris i EP |
|--------------|-----------|
| 2 våben | 6 |
| Tohåndsvåben | 9 |
| Bue | 6 |
| Pistol | 9 |
| Stagevåben | 9 |

Rustning

Slagkofte: 2 ekstra KP
Læderrustning: 3 ekstra KP
Ringbrynje: 4 ekstra KP
Pladerustning: 6 ekstra KP

Leksikon

Udtryk vi bruger indefor rollespil:

In-game = når man er i spil, og er sin karakter.

Off-game = når man ikke spiller sin karakter, hvis man fx skal på toilet, eller når der er spisepause osv. Man kan under spil vise at man er off-game, ved at holde sin hånd på hovedet.

SL = spilmester (dvs. os der planlægger og styrer spillet)

Diverse fraser og gloser til brug i spil:

Pak dig = skrub af

Bovlam = kommet til skade

Davre = Morgenmad

Drog = fjols, tumpe

Ferm = dygtig, behændig

Fidusmager = en der tager dig ved næsen

Fusentast = plattenslager, fupmager, svindler

Ganger = hest

Hingsten-sparkeme = mildt bandeord der erstatter fandenme

Kaudervælsk = vrøvl, uforståelig tale

At Kogle = at bruge magi

Krikke = gammel nedslidt hest

Kvaksalver = usagkyndig læge (som højst sandsynlig slår flere ihjel, end han redder)

Liden = lille

Lømmel = ballademager

Nidding = en person der har begået en ugerning/kriminalitet

Pøbel = befolkningsgruppe af lav social status, dette ord bruges ofte af adelen, om alle andre

Sjuft = uhæderlig person

Skarnsknægt = ballademager

Snild = snedig, kløgtig

Sporenstregs = straks

Taskenspiller = fupmager, bedrager

Tølper = ubehøvlet person

Underfuld = fantastisk, guddommelig

Utidig = uopdragen

Vindbøjtet = opblæst blæserøve

Navne

I Imperiet er navnene tysk-inspirerede:

Wolfgang, Herluf, Maximilian, Sigmund, Albert, Bruno, Konrad, Harlan, Hubert, Leonard, Leo, Adolf, Sebastian, Vilhelm

Gertrude og Frida, Ada, Adelaide, Karla, Elouise, Harriet, Kiki, Rosalind.

Forslag: Konrad von Stuber, Sigmund Laute (det tyske ord for *lut*)

I Bretonnien er navnene mere franske og engelske, og kan sagtens blandes:

(fransk) Jacques, Monty, Remi, Corban, Grant, Montgomery

(fransk) Bianca, Esmee, Ellinor, Ivy, Madelaine

(engelsk) Byron, Carl, Edgar, Arthur, Rufus, Fergus, Nigel, Tristan, Robert, Robin

(engelsk) Agnes, Ellimer, Errin, Fiona, Imogen, Kendra

Forslag: engelsk fornavn og fransk efternavn. Fx Fergus Baptiste.

Halvling- navne- forslag:

Adelard, Ronald, Alton, Bill, Olo, Flambard, Mungo, Peregrin, Seredoc, Bungo

Belladonna, Belba, Amarylis, Cora, Daisy, Esmeralda, Lobelia (og generelt alle blomsternavne)

Elvernavne-forslag:

Repter, Tasir, Haemir, Arun, Darthoridian, Jaonos, Melisander, Neldor, Fenian, Gaeleath, Onas

Allannia, Eletha, Imryel, Meriel, Lorelei, Thiata, Shael, Edraele, Ava

Dværgenavne

Dværgenavne minder om gamle vikingenavne, og mange af dem kan ende på eller starte med "grim" eller "dur".

Balin, Halgrim, Helgrim, Bandur, Baldan, Angrim, Grim osv.

Karakterark

Spillernavn:

Karakternavn:

Race:

Alder:

Profession:

Trosretning:

Baggrund:

Personlighed:

Drømme/ønsker/håb:

Største frygt:

Våben:

Evner:

EP:

EP brugt:

Spilmestergodkendelse:

Optjente EP: