

# FORLANDET — Grundklasser

Uffe Thorsen

15. maj 2022

## Indhold

<i>Grundklasser</i>	2
Dværg	2
Forlænding	6
Frelst	10
Gadeskarn	14
Halving	18
Lærling fra Akademiet	22
Lykkeridder	26
<i>Andre startklasser</i>	30
Bjærglænding	30

## Dværg

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

*Dværge klarer sig godt i udforskningen af huler. De er bastante krigere, der kan holde orker og gobliner stangen, og deres evner til at modstå trolddom, gifte og andre ubehageligheder gør dem ferme til at udforske undergrunden. Dværge kommer fra små samfund i bjerge og bakker, hvor de bor isoleret.*

**Traditionelle dværgenavne:** Thyra, Alfrigga, Lyngheid, Lofnheid, Berla; Threin, Eitri, Brokkr, Dain, Hreidmar

### Særlige evner

**Grådighed:** Dværge er grådige og har ulempe på alle afværgeslag der handler om besiddelse.

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

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

**Livspoint:** 8 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t8

**Angrebsbonus:** +0 (+1 med økser og hamre)

**Resistensbonus:** +1

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, hammer, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, hammer, økse, 2 spyd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Læderkyras, hammer, slagøkse, Kortbue, 10 pile, 2 spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, hammer, slagøkse, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer
17-18	Skælpanser, metalkjold, hammer, slagøkse, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Begærets mønt
5-8	Lykkemønt, modgift
9-12	Helbredende pulver, styrkedrik
13-16	Svæveolie, styrkedrik, sovepulver
17-18	Stenolie, flammeolie, helbredende drik, Koldt skær lys (10x10 min)

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Læderkyras	+3	
Ringbrynje	+5	magisk interferens, støjende
Skælpanser	+6	magisk interferens, støjende
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	magisk interferens

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

*Støjende:* Rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger).

	<b>Skade</b>	<b>Effekt</b>	<b>Særkende</b>	<b>Afstand</b>
Hammer	1t4 (1t6)	kvass	kastevåben	5/10m
Økse	1t6 (1t8)	flække	kastevåben	5/10m
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Slagøkse	1t8 (1t10)	flække	tohåndsvåben	
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Armbrøst	1t6	pletskud	langsom	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Langsom:* Våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er ulempe på angrebet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Kvas:* Skadesternen rulles tre gange, vælg den bedste.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Begærets mønt:** Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

**Helbredende pulver:** Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

**Styrkedrik:** Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

**Svæveolie:** Personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

**Sovepulver:** Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

**Stenolie:** Sten, der påføres denne olie, kan brænde, som om det var kul. Stenolie kan

bruges til at bygge bål af sten eller til at brænde sig gennem stenvægge. En dosis er nok til 1 kubikmeter sten.

**Flammeolie:** Denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointtæring for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Koldt skær lys:** Lyset dækker oplyste ting med et tyndt lag is, som tør så snart lyset går ud. Den frosne overflade på ting gør alt glat og vanskeligt at have med at gøre. Alle har ulempe til deres handlinger i lysskæret, og levende væsner tager 1t4 i skade hver runde.

## Forlænding

*Forlandet er et ødeliggende, men forholdsvis mildt område. Her afveksler den ene bakke den næste og lyden af får og geder er aldrig langt borte.*

*Forlændinge er kendt for deres gode humør og evner til at håndtere husdyr såvel som vilde dyr.*

**Traditionelle Forlænding-navne:** Elsi, Milja, Ulla, Jenna; Isto, Samu, Eero, Jaska

### Særlige evner

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

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

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

**Livspoint:** 8 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t8

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +1

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, kølle, slynge, 20 sten	2 små sække, fyrstøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kølle, spyd, kortbue, 20 pile	2 små sække, stor sæk, fyrstøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, tæppe, 15 sølvstykker, 5, 2 geder dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, kortbue, 20 pile	rygsæk, fyrstøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, tæppe, 25 sølvstykker, 7, 2 geder, 2 får dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrstøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørret ration, 15 får
17-18	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrstøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer, 15 får, hyrdehund

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Styrkedrik
5-8	Helbredende drik (2 doser), styrkedrik
9-12	Helbredende pulver, Modgift, Dødemandsstøv
13-16	Lykkemønt, sovepulver, vækkelys (10x4timer), helbredende drik (2 doser)
17-18	Elverstøvler, Lokkemønt, Flammeolie

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Slagkofte	+2	
Læderkyras	+3	
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	magisk interferens

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Kølle	1t8	slå omkuld		
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Slagøkse	1t8	flække	tohåndsvåben	
Sværd	1t8	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Langbue	1t8	pletskud	tohåndsvåben	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Slå omkuld:* Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har fordel.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Styrkedrik:** Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Helbredende pulver:** Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

**Dødemandsstøv:** Dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistenstjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Sovepulver:** Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek

mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

**Vækkelys:** Lyset bruges i lejre til at beskytte de overnattende. Vækkelys brænder i ekstrem lang tid; lyset spenderer kun en andel efter fire timer (i modsætning til de andre lys, der spenderer en efter ti minutter). Bevæger nogen eller noget inden for lysets kreds, vil alle sovende i området straks vågne (lysets effekt aktiveres ikke af ligegyldige ting, som en gren, der bevæger sig i vinden).

**Elverstøvler:** De smukke elverstøvler er lavet af fineste og blødeste skind, og dekoreret med sirlige grønne mønstre, som forestiller løv. Støvlerne støjer ikke, og giver deres bærer +2 bonus på at liste og at snige sig.

**Løkkemønt:** Lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistenstjek mod 12 for ikke at træde frem og gribe mønten. Effekten virker så længe den kan ses.

**Flammeolie:** Denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

## Frelst

*En frelst er en person med en særlig forbindelse til de udødelige. Frelste kan være tilknyttet en kirke eller kult, men de kan også være folk udenfor der bare tilfældigvis er blevet berørt af det guddommelige.*

**Traditionelle frelst-navne:** Magdalene, Jezebel, Eva; Lot, Judas, Moses

### Særlige evner

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

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

**Bringe balance:** Frelste kan reetablere balance i skabelsen ved at trække på deres magiske forbindelse til verden. Den frelste kan Bringe balance en gang om dagen ved håndspålæggelse. Bringe balance har ved hver anvendelse en af følgende effekter:

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

**Livspoint:** 6 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t6

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +1

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrstøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kortsværd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrstøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, spyd, kortbue, 20 pile	rygsæk, fyrstøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrstøj, lanterne, 2 flasker olie, reb med entrehage, pen og blæk, 8 pergamentark, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 6 dagsrationer og 2 tørrede rationer
17-18	Ringbrynje, daggert, sværd, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrstøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, pen og blæk, 8 pergamentark, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 6 dagsrationer og 2 tørrede rationer

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Helbredende drik, modgift
5-8	Lykkemønt (2 styk)
9-12	Sovepulver, helbredende drik
13-16	Efterårsblæst drik, helbredende pulver, modgift, ligpulver
17-18	Helbredende pulver, modgift (2 doser), Æterisk lys (5x10min), gulvlys (5x10min), dødemandsstøv

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Slagkofte	+2	magisk interferens, støjende
Læderkyras	+3	
Ringbrynje	+5	
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	
		magisk interferens

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

*Støjende:* Rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger).

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Økse	1t6	flække	kastevåben	5/10m
Kortsværd	1t6	afvæbne		
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Sværd	1t8	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Armbroest	1t6	pletskud	langsom	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Langsom:* Våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er ulempe på angrebet.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Sovepulver:** Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

**Efterårsblæst drik:** I denne drik er essensen af efterårsblæsten destilleret, og drikker man væsken, kan man spy et kraftigt vindpust. Alle i område 2m bredt og 20m langt rammes af et kraftigt vindpust, som slår dem omkuld og vælter ting (angreb: vindpust+4; skade: væltes omkuld, kan enten bruge en runde på at rejse sig, eller rejse sig med det samme og få ulempe resten af runden). Med pustet følger løv og visne blade.

**Helbredende pulver:** Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

**Æterisk lys:** Æterisk lys gennemlyser sine omgivelser og gør dem let spøgelsesagtige at se på. I æterisk lys kan man se gennem vægge, væsner og andet, som rammes af lyset, og lysets stråler bremses ikke.

**Gulvlys:** Anbragt på et gulv skaber gulvlys en bizar effekt, da der hvor lysskæret er, dannes et gulv. Gulvlys kan anvendes til at skabe en solid flade over et hul, ud over en skrænt eller tilsvarende. Gulvlys har ingen effekt på gulve, men dækker huller, så man kan gå på dem.

**Dødemandsstøv:** Dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistenstjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

## Gadeskarn

*Gadeskarn er en blanding af gadebørn, småforbrydere, fattigrøve og hustlere. De er kendetegnet ved at være nederst i hierakiet og vant til at overleve på trods af det.*

**Traditionelle gadenavne:** Porcia, Tacita, Lille-skid; Anton, Spurius, Nifinger

### Særlige evner

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

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

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

**Livspoint:** 6 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t6

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +0

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, kølle, slynge, 20 sten	2 små sække, fyrstøj, 2 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kølle, spyd, kortbue, 20 pile	2 små sække, stor sæk, fyrstøj, 5 fakler, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, fyrstøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, lille sæk, fyrstøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, pen og blæk, 8 pergamentark tæppe, 35 sølvstykker, 5 dagsrationer, 4 tørrede rationer
17-18	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, langbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, stor sæk, fyrstøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 5 dagsrationer, 6 tørrede rationer

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Lykkemønt
5-8	Helbredende drik (2 doser)
9-12	Lusket mønt, modgift
13-16	Månemønt, helbredende drik, styrkedrik, svæveolie
17-18	Dværgedirk (+2 dirke låse), lykkemønt, begærets mønt, helbredende pulver

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Slagkofte	+2	
Læderkyras	+3	
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	magisk interferens

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Kølle	1t8	slå omkuld		
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Slagøkse	1t8	flække	tohåndsvåben	
Sværd	1t8	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Langbue	1t8	pletskud	tohåndsvåben	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Slå omkuld:* Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har fordel.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Lusket mønt:** Denne guldmønt vender altid tilbage til sin ejermand, hvis denne bruger mønten til at handle for.

**Månemønt:** Om natten udstråler månemønter samme lysskær som månen. Er det nymåne, stråler den som nymånen, og er det fuldmåne, stråler den som fuldmånen. Væsner og effekter, der påvirkes af måneskær, påvirkes også af månemønter, som f.eks. varulve.

**Styrkedrik:** Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

**Svæveolie:** Personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

**Dværgedirk:** Dirkesættet er bedste dværgehåndværk og giver +2 på dirke låse-tjeks.

**Begærets mønt:** Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolldom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen

i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay:  
Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

**Helbredende pulver:** Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

## Halving

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

*Halvinger er hyggelige rejsefæller, og selvom de ikke er gode til at komme frem i vildmarken, så holder de ofte humøret højt. De er ikke kendte for deres evner udi kamp, men de manglende kundskaber opvejes ofte af deres gode humør og deres evne til at blive overset på slagmarken.*

**Traditionelle halvingnavne:** Gamme, William, Roderick, Torn, Eg; Elsebeth, Rose, Jasmin, Rebekka, Jeanette

### Særlige evner

**Uvant med rejser:** Halvinger har -4 på deres rejsetjeks.

**Bedre forplejning:** Halvinger kan højne moralen for deres rejseselskab. Halvingers rejseselskab får +4 ekstra livspoint tilbage efter hver overnatning, når de har selskab af halvingen.

**Fulde af liv:** Halvinger er desuden modstandsdygtige over for nekromantisk magi: fordel på alle resistensslag; modstanderen har ulempe på sine nekromantiske angreb.

**Små:** Halvinger er svære at ramme grundet deres beskedne størrelse, halvinger har +1 forsvarsbonus.

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

**Godt boldøje:** Halvinger har et godt boldøje, så de har +1 angrebsbonus med afstandsvåben og kast.

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

Obs. hvis der er flere forskellige modstandere, skal resultatet matches mod de forskellige typer af modstandere for at se, hvem der lader halvingen i fred. F.eks. i en kamp mod orker, gobliner og en drage, kan det sagtens ske, at orker og gobliner overser halvingen, men at dragen ikke gør det.

Obs. denne evne virker kun, hvis der er andre som tager væsners opmærksomhed. Hvis halvingen er alene eller sammen kun med andre halvinger, virker evnen ikke.

**Livspoint:** 6 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t6

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +0

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, hammer, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 10 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, daggert, kortsværd, slynge, 10 sten	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 10 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, kortsværd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer, 5 tørrede rationer
17-18	Skælpanser, daggert, kortsværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 10 dagsrationer, 10 tørrede rationer, lille ølanker

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Lykkemønt
5-8	Helbredende drik (2 doser), styrkedrik
9-12	Modgift, Dødemandsstøv
13-16	Lykkemønt, sovepulver, vækkelys, helbredende drik (2 doser)
17-18	Elverkappe, Lokkemønt, Flammeolie

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Læderkyras	+3	
Ringbrynje	+5	magisk interferens, støjende
Skælpanser	+6	magisk interferens, støjende
Træskjold	+1	
Metalskjold	+2	magisk interferens

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

*Støjende:* Rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger).

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Hammer	1t4	ktvas	kastevåben	5/10m
Økse	1t6	flække	kastevåben	5/10m
Kortsværd	1t6	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Kvas:* Skadesternen rulles tre gange, vælg den bedste.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointtæring for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Styrkedrik:** Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

**Dødemandsstøv:** Dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistenstjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

**Sovepulver:** Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

**Vækkelys:** Lyset bruges i lejre til at beskytte de overnattende. Vækkelys brænder i ekstrem lang tid; lyset spenderer kun en andel efter fire timer (i modsætning til de andre lys, der spenderer en efter ti minutter). Bevæger nogen eller noget inden for lysets kreds, vil alle sovende i området straks vågne (lysets effekt aktiveres ikke af ligegyldige ting, som en gren, der bevæger sig i vinden).

**Elverkappe:** Den smukke elverkappe er lavet af blød og hårdfør uld, som er vævet

sammen til en smuk kappe, der er grågrøn og dekoreret med løv i grønne farver. Kappen har en forunderlig evne til at falde i med omgivelserne, og den giver bæreren +4 bonus til at skjule sig.

**Lokkemønt:** Lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistenstjek mod 12 for ikke at træde frem og gribe mønten. Effekten virker så længe den kan ses.

**Flammeolie:** Denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

**Svæveolie:** Personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

## Lærling fra Akademiet

*De fineste troldmænd kommer ud af Kejserrigets Akademi for Troldkyndige, populært kaldet Akademiet.*

**Traditionelle lærlingenavne:** Aurelia, Polypella; Quintifix, Bernard, Pif

### Særlige evner

**Trolddomskyndig:** Evnen til at anvende trolddom og adgang til fire basisfærdigheder.

**Hærdet:** Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (troldfolk begynder med 8 i stedet for 4). Hærdet for troldfolk skyldes de meget hårde oplæringstraditioner, der er blandt troldfolk.

**Livspoint:** 8 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t4

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +0

### Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Tryllebog, daggert, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Tryllebog, slagkofte, daggert, spyd, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Tryllebog, slagkofte, træskjold, daggert, kølle, slynge, 20 slyngesten	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Tryllebog, læderkyras, daggert, sværd	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer
17-18	Tryllebog, læderkyras, træskjold, daggert, sværd, armbrøst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Begærets mønt
5-8	Helbredende pulver
9-12	Dødemandsstøv, helbredende drik (2 doser)
13-16	Sovepulver, flammepulver, modgift (2 doser)
17-18	Begærets mønt, lykkemønt, sovepulver, flammepulver, Vågelys (8x1timer), Drømmelys (3nætter)

## Særlige regler

Lærlinge får adgang til magisk angreb, forsvar, svækkelse og indsigt.

### Magisk angreb – glimt af magt

*Lærlingen slynger en klump af ukontrolleret trolddom mod fjenden, der rammer med et smæld og en fæl lugt af ozon.*

Lærlingen kan ramme en enkelt fjende inden for 15m. Lærlingen skal lave et magisk angreb (1t20 +intelligensbonus +angrebsbonus) mod modstanderens resistens (med behændighedsbonus), hvis de rammer gør angrebet 1t6 +intelligensbonus i skade.

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

### Magisk forsvar – skjold af kraft

*Lærlingen løfter hånden og forhindrer våbnet i at nå sit mål ved at gribe det med en usynlig kraft.*

I den næste time, så længe lærlingen koncentrerer sig, kan lærlingen hver kamprunde gøre det sværere for en modstander inden for 5m at ramme. Modstanderen får ulempe på sine angreb.

Trolddommen kan også beskytte mod nedfaldende sten eller lignende og vil i så fald give fordel på at undgå at blive ramt.

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

### Magisk svækkelse – mangel på styrke

*Lærlingen løfter armen og med en bydende gæstus får han fjenden til at falde på knæ og gispe efter vejret.*

Lærlingen udpeger et offer og laver et magisk angreb (1t20 +visdomsbonus +angrebsbonus) mod væsnets resistens (med udholdenhedsbonus). Hvis angrebet lykkedes

kan fjenden ikke trække vejret. Hver fulde runde hvor lærlingen er komplet uforstyrret sænkes offerets tærskel med én. Når offerets tærskel når nul kvæles offeret. Hvis lærlingens koncentration brydes sænkes offerets tærskel ikke længere.

Denne evne virker ikke mod ofre der ikke trækker vejret.

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

### Magisk indsigt – spor af vælde

*Lærlingen åbner med magi et tredje øje i panden på sig selv. Øjet stirrer direkte gennem virkelighedens slør og viser magiske sammenhænge for lærlingen.*

I den næste time får lærlingen **sanse magi** evnen. Denne giver +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.

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

### Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Slagkofte	+2	
Læderkyras	+3	
Træskjold	+1	

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Kølle	1t8	slå omkuld		
Sværd	1t8	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Armbroest	1t6	pletskud	langsom	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Langsom:* Våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er ulempe på angrebet.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Slå omkuld:* Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har fordel.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Begærets mønt:** Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

**Helbredende pulver:** Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

**Dødemandsstøv:** Dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistenstjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Sovepulver:** Pulveret kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

**Flammepulver:** Kastes dette pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

**Begærets mønt:** Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Vågelys:** Dette lys holder døde på afstand. Lig, der ligger inde for lysskæret, kan ikke forvandles til gengangere, og gengangere skal bruge et styrke-tjek (eller intelligenstjek, hvis kropsløse) mod sværhedsgrad 10 for at komme ind eller påvirke folk i lysskæret.

**Drømmelys:** I skæret fra dette lys, begynder alle sovende at drømme, og i deres drømme konfronterer de et problem, som plager dem, og de kan i drømmen spørge til en løsning, som der kan gives et ja/nej svar på.

## Lykkeridder

*Lykkeriddere er folk der er rejst til Forlandet for at prøve lykken som vagter, soldater eller måske endda eventyrere. De er hårdføre folk indstillet på at møde livet lige på og hårdt.*

**Traditionelle lykkeridder-navne:** Aeliana, Antonina, Lucilia Maxima; Albanus, Gnaeus, Gaius, Quintus

### Særlige evner

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

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

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

**Hverdagssmed:** Lykkeriddere er vant til at skulle reparere sine egne våben og rustninger. +2 på slag til at udbedre skader på våben, rustninger og simpelt udstyr.

**Livspoint:** 10 +værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t10

**Angrebsbonus:** +1

**Resistensbonus:** +0

## Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, kølle, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, kølle, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Ringbrynje, daggert, slagøkse, spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 7 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, sværd, spyd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 1 tørret ration
17-18	Skælpanser, daggert, sværd, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 2 tørrede rationer

## Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	Styrkedrik
5-8	Styrkedrik (2 doser), helbredende drik
9-12	Lykkemønt, flammepulver, Vågelys
13-16	Flammepulver, Smedemønt, modgift
17-18	Smedemønt, edderkoppeolie, styrkedrik, vinterolie

## Regler for udstyr

	Forsvar	Karakteristika
Læderkyras	+3	
Ringbrynje	+5	magisk interferens, støjende
Skælpanser	+6	magisk interferens, støjende
Træskjold	+1	

*Magisk interferens:* Rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.

*Støjende:* Rustningen støjer (-2 på snige og lignende handlinger).

	Skade	Effekt	Særkende	Afstand
Daggert	1t4	dødeligt stik	kastevåben	5/10m
Kølle	1t8	slå omkuld		
Slagøkse	1t8	flække	tohåndsvåben	
Spyd	1t6	spiddet	kastevåben	10/20m
Sværd	1t8	afvæbne		
Slynge	1t4	pletskud		10/30m
Kortbue	1t6	pletskud	tohåndsvåben	50/150m
Langbue	1t8	pletskud	tohåndsvåben	100/200m

*Kastevåben:* Våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.

*Tohåndsvåben:* Våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold.

*Dødeligt Stik:* Rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.

*Spiddet:* Angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.

*Flække:* Enten smadres modstanderens skjold og modstanderen tager skade, eller modstanderens forsvar svækkes, så modstanderen har -2 forsvar resten af kampen.

*Slå omkuld:* Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har fordel.

*Afvæbne:* Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.

*Plets kud:* Der er +4 til skaden.

**Styrkedrik:** Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

**Helbredende drik:** Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

**Lykkemønt:** Skænker fordel på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

**Flammepulver:** Kastes dette pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

**Vågelys:** Dette lys holder døde på afstand. Lig, der ligger inde for lysskæret, kan ikke forvandles til gengangere, og gengangere skal bruge et styrke-tjek (eller intelligens-tjek, hvis kropsløse) mod sværhedsgrad 10 for at komme ind eller påvirke folk i lysskæret.

**Smedemønt:** Smedet af dværge har mønten den særlige evne at den kan slibe skarpe våben. Hvis mønten bruges til at skærpe en klinge, vil våbnets effekt kunne aktiveres på 18-20 i den næste kamp. Magien holder en time eller til en kamp, og mønten kan anvendes 1 gang om dagen.

**Modgift:** Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistens-tjek (gift) med fordel. Modgift virker mod gifte, sygdomme og

infektioner.

**Edderkoppeolie:** Denne olie giver personen evnen til at klatre på gulve og lofter som en edderkop, og personens kæber forvandler sig til at ligne en edderkops. Vedkommende kan angribe med dem; Angreb: Edderkoppebid+6; skade 1t4+gift; gift: rul mod resistens (gift) med +2 bonus; ved succes rammes personen af smerter, som giver ulempe i 1t4 runder.

**Vinterolie:** Metaller, der påsmøres olien, bliver iskolde. Våben bliver farligere med deres frosne klinger, mens rustninger bliver isnende kolde. Våben påført olien giver 1t8 i frostskaade ved siden af våbnets skade (dvs. frosne våben giver op til to sår) – effekten holder kun til et succesfuldt angreb, men en dosis er nok til seks våben. Frostne rustninger giver bæreren 1t8 i skade, hvorefter effekten ophører.

## Bjærglænding

*Bjærglændinge er hårdføre, hårdhændede og behårede folk der bor i bjergenes sværest tilgængelige dale.*

*Et liv omgivet af gobliner og monstre har hårdet dem og gjort dem klar til at overleve det værste.*

**Traditionelle Bjærglændingnavne:** Frida, Halla, Oddrun, Runa; Ulfgeir, Snorri, Ulfred, Arnar

### Særlige evner

**Hærdet:** Karakterens basis-livspoint er dobbelt så stor (bjærglændinge begynder med 20 i stedet for 10).

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

**Uvelkommen:** Bjærglænginde skal betale halvanden gang så meget for udstyr og ydelser i forlændingenes byer.

**Livspoint:** 20 + værdi af udholdenhed

**Førstehjælpsterning:** 1t10

**Angrebsbonus:** +0

**Resistensbonus:** +1

### Udstyr

	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	x	x
5-8	x	x
9-12	x	x
13-16	x	x
17-18	x	x

### Magisk udstyr

	Magisk udstyr
3-4	x
5-8	x
9-12	x
13-16	x
17-18	x