



Eventyrriddernes

Regelbog til rollespil

Version: 1,0

Tryk: 1

Trykt hos: Lasertryk

Oplag: 1.000 stk.

Forfattere: Daniel Benjamin Clausen
Daniel Christian Sørensen
Nilas Christian Sørensen
Alexander Grøhn Andersen

Forsideillustration: Lars Rune Jørgensen
Logo-design: Sabrina Juul Børgesen

Illustrationer: Lars Rune Jørgensen
Liselle Angelique Awwal
Dean Spencer © used with permission.

Korrektur: Freya Kofod

Layout: Tine Fink Bagger
Daniel Benjamin Clausen
Helena Mouritzen

Kontakt: Eventyrrijderne
c/ Daniel Benjamin Clausen
Bagsværd Hovedgade 116Q
2880 Bagsværd

www.eventyrrijderne.dk

www.eloria.dk



www.facebook.com/Eventyrrijderne

Ophavsret: © 2018

ISBN: 978-87-970727-0-7

Spiltestere: En stor tak til de rollespillere som har været med til at afprøve, teste og videreudvikle Eventyrriddernes rollespilsregler.

Forord

Velkommen til Eventyrriidernes rollespils-regler

Disse regler er en større omskrivning og simplificering af Rokada-reglerne, som blev brugt til GERP-kampagnen og mange andre rollespil.

'Superheltere' regler

Eventyrriidernes regler er en type regler, der defineres som "Superheltere regler". Det betyder, at du kan gøre supergerninger, som du ikke kan i virkeligheden. Du kan for eksempel bære en tung person, have overnaturlig styrke eller kaste trylleformularer.

Gennem reglerne kan du fuldt ud være en anden person, som enten er ældre eller yngre, større og stærkere end dig selv. Og hvem vil ikke være en stor, modig ridder, en vis druide eller måske en ond skummel heks?

Vigtigst er, at du skal leve efter reglernes ånd og ikke deres ord. Husk det!

Liverollespil med Eventyrriidderne

Vores regler dækker mere end bare de klassiske kampregler. Det er meningen, at du beholder din rolle fra spil til spil og løbende udvikler rollen og gør den bedre. Du kan med tiden få flere og bedre evner, ekstra kropspoint og flere trylleformularer. Mulighederne er mange.

Jo flere gange du spiller din person, des bedre og stærkere bliver den.

Denne regelbog gennemgår, hvordan man laver en rolle og beskriver de racer du kan spille. Dernæst følger grundreglerne, kampregler, handelsregler og magiregler. Sidst i bogen er der en beskrivelse af alle evnerne, samt en beskrivelse af alle trylleformularer.

www.eloria.dk

På Eloria.dk kan du læse mere om Eventyrriidernes eventyrverden Eloria. Her finder du yderligere info om racer, lande, guder og verdenshistorien. Her finder du også en oversigt over alle de rollespil der bruger disse regler.

Dit rollespil?

Vil du selv have dit eget rollespil i kalenderen på www.eloria.dk så skriv til os med oplysninger om dit spil. Du kan også bidrage med beskrivelse af det tågerige (land) som I spiller i.

Indholdsfortengelse

Racerne	side 7	Handelsregler	side 28
Menneske	side 7	Tokens	side 28
Elvere	side 8	Landområder	side 29
Sortelver	side 9	Kampregler	side 30
Bergtusse	side 10	Våben og sikkerhed	side 30
Dværge	side 11	Hvordan foregår en kamp?	side 31
Orker	side 12	Kropspoint (KP)	side 32
Gobliner	side 13	Hvornår er man død?	side 33
Granitaner	side 14	Monstre	side 34
Krysling	side 15	Genoplivning	side 35
Unterling	side 16	Magiregler	side 36
ISP-racer	side 17	GYF	side 36
Trolde	side 17	Hellige steder	side 37
Øglemænd	side 17	Trylleformularer	side 38
Minotaur	side 17	De 15 vigtigste formularer	side 39
Faun	side 17	Ritualer	side 40
Satyr	side 17	Tryllestave, armuletter,	
Varulv	side 18	hellige symboler og bøger	side 41
Stengolem	side 18	Magiskolerne	side 42
Grundregler	side 19	Alteration	side 42
Mur	side 19	Divination	side 42
Bygning af murer	side 19	Dæmonologi	side 42
Dør	side 19	Elementalisme	side 43
Rambuk	side 20	Nekromanti	side 43
Pacificeret	side 20	Evner	side 44
Søgereglen	side 20	Trylleformularer	side 54
Spilgenstande /		Alteration	side 54
privat genstande	side 21	Divination	side 57
Spillemønter	side 21	Dæmonologi	side 60
Taget til fange	side 22	Elementalisme	side 63
Drikke	side 23	Nekromanti	side 66
Gift-regler	side 24	Evnepoint	side 70
Giftsedlen	side 24	Evneoversigt	side 71
Seddelreglen	side 25		
Game / off-game	side 25		
Dueller	side 26		
Ild og bål	side 26		
Bære person	side 26		
Nævekamp	side 27		
Udøde	side 27		

Rolleskemaet

Alle spillere skal have udfyldt et rolleskema

Du kan finde og selv printe dit Rolleskema på www.eloria.dk, men du kan også få det udleveret ved 'tjek-ind' når du møder op til et rollespil.

- 1)** Du starter med at udfylde dit rigtige navn og din rigtige alder.
- 2)** Så skal du vælge hvilken race din rolle er. Du kan læse en beskrivelse af alle de 10 forskellige racer du kan spille her i regelbogen. Når du har valgt din race, sætter du et kryds ud for racen. Du må også gerne skrive dine raceevner på evnelisten.
- 3)** Dernæst skal du skrive din rolles navn, titel og alder. Bemærk at nogle racer har en højere levealder end andre.
- 4)** Så skal du vælge evner til din rolle. Alle evner koster evnepoint (EP). Du har 5 point fra starten af. En let evne koster 2 EP, en middelsvær koster 3 EP og en svær evne koster 4 EP. Kig på evnelisten bagerst i denne regelbog. Her ser du en tabel over alle de evner du kan vælge.
- 5)** Så skal du udfylde kropspoint (KP) og nævekamp (NK). Alle starter med 2 i kropspoint og 2 i nævekamp, men visse evner gør, at man kan få flere KP eller EP. Har du valgt f.eks. udholdenhed eller nævekamp + 1, skal du lægge det til.
- 6)** Som noget af det sidste skal du finde på nogle stikord, der beskriver din rolle. Er han/hun modig, ærefuld, krigerisk, tyvagtig eller klog? Du kan sætte krydser i nogle af de felter der er i forvejen, eller finde på dine egne stikord.
- 7)** Baggrundshistorie: bagerst på rolleskemaet er der nogle linjer, hvor du kan skrive lidt om din rolle. Bare nogle få linjer er okay. Vil du skrive en fuld baggrundshistorie, er der en vejledning i bogen.

Nu er dit rolleskema udfyldt. Men før du for alvor går i gang, skal du have læst regelbogen færdig.

Rollenavn

Navnet på din rolle skal være noget eventyrligt; ikke et almindeligt hverdagsnavn. Brug **ALDRIG** dit eget navn til din rolle. Det skal være gammeldags, men også til at stave og udtale. Navnet skal passe til din race, stand og det din rolle laver. Der kan være forskellige normer for navne, alt efter hvilken spilverden og Tågerige man spiller i. Sæt dig derfor godt ind den spilverden som din rolle lever i. Læs mere om Eventyrriddernes verden på www.eloria.dk.

Der er 3 primære retningslinjer, når man vælger navn:

- 1) Brug aldrig dit eget navn til din rolle.
- 2) Tag ikke dit rollenavn fra kendte figurer fra film, bøger og computerspil. Dvs. du bør ikke hedde Harry Potter, Katniss, Voldemort eller Gandalf.
- 3) Lav ikke engelske navne eller titler. Vi spiller på dansk.

Baggrundshistorie

For at give din rolle mere fylde og ”kød på”, skal du opdigte din rolles livshistorie. Der er visse ting, du skal have gjort dig klart:

- Hvor kommer din rolle fra? Hvornår er han/hun født?
- Hvad hed og lavede din rolles forældre? Har rollen søskende? Og hvor er de så nu? Måske nogle af dine venner vil spille din bror, søster, far, mor, onkel eller barn?
- Hvad har din rolle oplevet i sit liv? Hvordan har din rolle lært sine evner? Og af hvem? Tilbeder rollen en gud – og hvilken?
- Hvilke venner har rollen? Hvilket hold er han/hun på og hvorfor?
- Er der nogle hold, racer eller personer din rolle ikke kan lide?
- Har din rolle noget udstyr eller våben som betyder noget særligt?

På www.eloria.dk finder du en tidslinje med vigtige nøgle-begivenheder i Elorias verdenshistorie som du kan relaterer til i din baggrundshistorie.

Det kan varmt anbefales at skrive baggrundshistorien på papir, eller på computer og så printe den ud, så du kan give den til din spilmester.

Racerne

Her følger en beskrivelse af racerne i i Eventyrriddernes rollespil. Du skal være opmærksom på, at racerne kan være anderledes i andre scenarier og at de varierer fra spilverden til spilverden.

Menneske

Mennesker i eventyrverdenen Eloria er, som menneskerne var i vores egen verden i middelalderen. Der er dog en væsentlig forskel: de lever i en magisk middelalderverden, der også er befolket af mange andre racer. Mennesker kan være civiliserede og bo i huse eller bygge store byer. De kan også være primitive og barbariske, bo i stammer i ødemarken eller midt imellem.

Udseende: De fleste mennesker i Eloria ser vejrbitte ud, da de er vant til at arbejde hårdt og være meget udendørs. Mange, særligt krigerne, bærer ar eller mærker efter krig. Mennesker klæder sig efter deres profession; eksempelvis bærer krigerne rustninger og våben, bønderne går klædt i praktisk og slidstærkt arbejdstøj, mens de adelige klæder sig i fornemme og farvestrålende dragter. Mennesker elsker dyre smykker, da de afspejler rigdom og status.

Sminkekrav: Ingen

Alder: Mennesker i Eloria er udvoksede, når de er ca. 15-20 år. De bliver sjældent mere end 70-80 år. Nogle magikyndige kan dog forlænge deres liv og leve i hundredvis af år.

Særlige menneskeevner:

Start-evne: Alsidig: + 1 EP fra start.

2 EP evne: Lærenem: Kan vælge én evne til 3 EP.

3 EP evne: Talentfuld: Kan vælge én evne til 4 EP.



Elvere

Elverne er en fantastisk race med lang levetid. Elverne bor i skoven og lever i pagt med naturen. De har et roligt sind og en fredelig livsfilosofi. Elverne finder de kortlevede racer noget temperamentsfulde og vilde, men elverne forsøger så vidt muligt ikke at blive blandet ind i deres stridigheder. Elverne er dygtige til magi og bruger magi med stor naturlighed i deres dagligdag.

Udseende:

Elvere er smukke væsener med spidse ører, mandelformede øjne og svungne øjenbryn. De har smukt, langt, glat hår, som de bærer udslået eller i hestehaler og fletninger. De bærer sjældent overdådige smykker, men gerne primitiv udsmykning. De går i praktisk, naturligt tøj i naturfarver, gerne lavet af naturmaterialer. De bruger våben som langsværd, langknive, spyd og buer. Elvere er gode bueskytter og har skarpe øjne.

Sminkekrav: Spidse latexører og elveroptegnelser.



Alder: Elvere i Eloria er udvoksede når de er ca. 20-25 år og ser unge ud de næste 400-500 år. De lever ofte i 900-1300 år. Først når en elver er over 1000 år, begynder der at komme alderstegn.

Særlige Elverevner:

Start-evne: Elvervisdom: En elvisk udgave af evnen Verdenskendskab.

2 EP evne: Skovens Ven: Kan ikke påvirkes af trylleformularen Stå.

3 EP evne: Træskjul: Elveren kan ved at holde med begge hænder om et træ blive usynlig og usårlig. Træet skal være tykkere end elveren selv. Kun ved at fælde træet kan man få elveren ud af sit skjul. Et træ kan fældes, hvis en karakter slår symbolsk på det med en rollespilsøkse mindst 20 gange. Personer med den 6. sans kan fornemme folk i Træskjul.

Sortelver



Sortelvere er elvere, der er født om natten. Derfor kaldes de også for natelvere.

Disse elvere er frygtet af de andre racer, da de har en tendens til at blive tiltrukket af den mørke magi. For at undgå sortelvernes tiltrækning af mørket, bliver sortelverbørn ofte forkælet og opvartet af deres forældre. Sortelvere tiltrukket af mørket har en tendens til at søge hinanden og danne egne samfund.

Mange sortelvere ser kvinder som værende langt overlegne, blandt andet fordi de skaber liv, når de føder børn. Derfor er det ofte kvinderne, der bestemmer i rendyrkede sortelversamfund.

Udseende: Som et resultat af at være født om natten er sortelvernes hud sort. Deres elveroptegnelser er hvide i stedet for sorte, men ellers har sortelverne de samme ansigtstræk som en almindelig elver. Sortelverne holder af mørke farver som sort

og lilla. De nyder at bære smykker og andre pyntegenstande. Kvinderne går i overdådige kjoler og bærer gerne skjulte knive eller andre modbydelige våben. Sortelvermænd går gerne i rustning og bærer store skjolde og mange våben.

Sminkekrav: Malet sort i ansigtet og på hænderne, spidse latexører og sortelveroptegnelser.

Alder: Sortelvere er udvoksede når de er ca. 20-25 år og ser unge ud de næste 400-500 år. De lever ofte i 900-1300 år. Først når en sortelver er over 1000 år, begynder der at komme alderstegn.

Særlige Sortelverevner:

Start-evne: Elvervisdom: En elvisk udgave af Verdenskendskab.

2 EP evne: Stålvilje: Sortelveren er immun over for trylleformularerne: tanke kontrol, kommando, frygt og evnen tortur.

3 EP evne: Træskjul (se beskrivelsen på side 8)

Bergtusse

Bergtusser er små forskræmte væsner, der trisser rundt omkring. Uheldigvis er de meget nysgerrige, hvilket gør at de meget ofte ender steder, hvor de slet ikke er modige nok til at være. Den eneste race bergtusser ikke frygter er elvere. Hvis andre racer kommer en bergtusse for nær, besvimer den af skræk... Når en bergtusse besvimer, bliver den til sten og immun for magi og skade.

Udseende: Bergtusser er små og møgbeskidte. De er oftest klædt i spraglet tøj med lapper over det hele. Deres lommer og tasker er altid fyldt med småsten, blade, sneglehuse, svampe og hvad de ellers render rundt og finder i skoven. Lige som elvere og småfolk har bergtusser spidse ører, dog ikke nær så spidse. De har sjusket hår og nogle bærer huer eller små hatte. Bergtusser bærer meget sjældent våben, da de ikke kan bruge dem uden at besvime. Nogle Bergtusser kan dog optræne deres mod, således at de tåler at være nær andre uden at besvime, og tilmed være modige nok til at være i kamp.

Sminkekrav: Sminket beskidt i ansigtet. Bergtusse optegnelser og halvspidse øre.

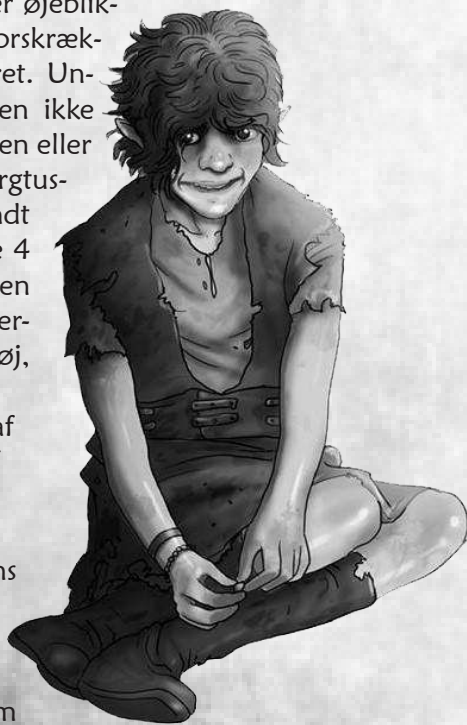
Alder: Bergtusser er udvoksede når de er ca. 11-14 år gamle og bliver sjældent mere end 60-70 år.

Særlige Bertusse-evner:

Start-evne: Forstening: Bergtussen forstener øjeblikkeligt ved enhver form for forskrækelse, samt hvis den bliver såret. Under forsteningen kan Bergtussen ikke skades af nogen former for våben eller af magi. I forstenet form er bergtussen tung og svær at flytte rundt på. Der skal være mindst være 4 personer om at bære den eller en enkelt person med evnen superstyrke. Udstyr såsom våben, tøj, punge og tasker forstener ikke.

2 EP evne: Bergtusse-mod: Forstener kun af fysisk skade. Det vil sige ikke af chok, monstre, høje lyde eller magisk frygt.

3 EP evne: Komplet forstening: Bergtussens forstening breder sig, så både tøj og ejendele på tøjet (som f.eks. tasker) forstener, men ikke levende væsner som bergtussen rører ved.



Dværge

Dværge er de fødte håndværkere og de dygtigste smede i hele Eloria. De er stædige, arbejdsomme, stærke og næsten utrættelige. De er altid meget stolte af deres håndværk og bedrifter, og tåler ikke at blive gjort til grin. Dværge brygger en stærk alkoholisk drik, der kan slå de fleste andre racer i gulvet. De elsker ædelsten, men især guld, og vil gå langt for at få fat på det.



Udseende: Dværge minder om mennesker, men er ikke ret høje. Til gengæld er de robuste (nogle vil sige tykke, dog ikke mens dværgen hører det). De klæder sig praktisk, alt efter hvad de foretager sig. Dværge klipper aldrig deres hår eller skæg, der derfor ofte når dem til maven eller knæene.

Dværge bruger gerne deres redskaber som våben for eksempel hamre og økser. De bruger gerne 2-håndsvåben men sjældent bue og stav.

Sminkekrav: Skæg/paryk eller påmalet skæg. Pude på maven. (tydelig tyk mave)

Alder: Dværge i Eloria er udvoksede når de er ca. 30-40 år og kan blive helt op til 250-300 år.

Særlige dværgevner:

Start-evne: Jernmave: Alle gifte, der indtages, virker kun i 1 min før de aftager.

2 EP evne: Mistænksom: Kan se igennem alle forfalskninger og opdager lommetyveri.

3 EP evne: Dværgeguld: Dværge får udleveret 1 Rokant ekstra ved starten af hver spilgang og/eller (optil den enkelte Spilmester) en ekstra Token for at arbejde i minen en gang pr. spilgang.

Orker

Orker er en af de mest frygtede racer i Eloria. De er store, hensynsløse, krigeriske og meget stærke. Orker bor i uciviliserede stammesamfund, der kun har én regel: den stærkeste ork bestemmer. Deres medfødte styrke gør dem til de fødte krigere, og der findes ikke mange magikere blandt orker. De få magibrugere som orkerne har, kaldes for åndemanere eller shamaner.

Udseende: Orker er ufatteligt grimme set med andres øjne. De er store og grønhudede eller brune med frygtindgydende ansigtstræk. Mange orker har kraftige underkæber med store skarpe tænder.

De klæder sig primitivt i læder og skind, og selvfølgelig de rustninger de nu kan skaffe. Deres våben er store og klodsede men også effektive. Orker fortrækker hakkede bastardsværd, 2-håndssøkser, spyd, korte buer og grumme kortsværd og knive.

Sminkekrav: Grøn eller brun maling i ansigtet og på hænderne, derudover gerne ork-tænder.

Alder: Orker i Eloria er udvoksede når de er ca. 13-15 år og bliver sjældent ældre end 50-55 år.

Særlige ork-evner:

Start-evne: Udholdenhed: + 1 KP

2 EP evne: Blodrus: En ork kan i én kamp gå i Blodrus og giver 1 ekstra skade med deres foretrukne våben. Virker i én kamp, én gang pr spilgang.

3 EP evne: Vilter: Orken kan ikke påvirkes af søvn, kom mando, smerte eller frygt i kamp.



Gobliner

Gobliner er orkernes små, nysgerrige fætre. De er spinkle, spidsnæsedede og meget snu. Gobliner er intelligente eller rettere; de er meget mere snu end orkerne. Gobliner har tendens til at styre orkerne og sætte dem til alt det hårde arbejde, som de ikke selv gider tage sig af (blandt andet kamp). Gobliner har talent for magi og mange af dem bliver shamaner eller åndemanere.

Udseende: Gobliner er små og grønne i huden. De har spidse øre, lange næser og sort, fedtet hår. Nogle har også spidset deres tænder. De går i slidt tøj, gerne noget som de har fundet eller stjålet fra orkernes krigs ofre. De slæber gerne på en masse tingeltangel, og har mange poser og tasker. Gobliner bærer korte og feje våben: Knive, kortspyd og kortsværd men også små kasteøkser og kasteknive. Gobliner er glade for at bruge gift og andre feje tricks.

Sminkekrav: Spids latexnæse- og ører. Sminket grøn i ansigtet.

Alder: Goblinerne i Eloria er udvokset når de er ca. 15-16 år, og bliver sjældent ældre end 60-70 år.

Særlige Goblin evner:

Start-evne: Lille men kvik: Har 1 point mindre i nævekamp, men starter med evnen Hemmelighed og ekstra spilpenge ved hver spilgang. (Spilmesteren bestemmer hvor mange)

2 EP evne: Snedig: Kan finde og stjæle ting, også selvom ofret har evnen Hemmelighed.

3 EP evne: Manipulation. Du kan manipulere folk du snakker med. Hvis du har snakket med nogen i min. 1 minut, kan du få dem til at gøre ting du foreslår. Dog kun kortvarigt, (max i 15 sekunder) F.eks.: At lade dig se og holde deres våben, at få dem til at skrive under på et dokument. At kigge bagud. At sætte sig ned for at binde sko selvom man ikke har sko på osv. kan dog ikke få dem til at angribe/skade deres venner eller dem selv. Offeret ved at du fik dem til det og kan ikke manipuleres af dig igen i 1 time.



Granitaner

Granitanere er et stammefolk, der oftest lever på bjerge eller i store vilde skove. De er et venligt men konkurrence-drevet folkefærd med nogle besynderlige vaner. Det kan være, at de altid tager 10 armbøjninger inden de spiser, eller at de opfatter det at give hånd som en udfordring til kapløb. For en granitaner er opmærksomhed alt, og den største straf i deres kultur er at blive ignoreret. De er store, stærke og elsker at blære sig, men har dyb respekt for andres store bedrifter. Derfor opfordrer de også ofte til konkurrencer, dueller eller anden aktivitet der kan imponere. De er meget sjældent læger eller helbredere, da de har ingen sympati overfor svaghed.

Udseende: Granitanere er grå i huden med konturer i andre nuancer. Nogle har pletter med ekstra hård hud, der ligner sten. De går ofte i storlået tøj med mærkværdige frisurer, så de får den opmærksomhed, de længes efter. Mange granitanere har tatoveringer, der dækker meget af deres krop og ansigt og de går ofte med bare arme for at vise deres tatoveringer.

Granitanere bruger gerne store og imponerende våben, men mange elsker at slå deres modstandere, hvor modstanderen har fordel. Det er ikke uhørt at granitanere har smidt deres rustning, skjold eller våben før en kamp for at gøre det sværere for sig selv.

Sminkekrav: Grå sminke på ansigt og bar hud. Gerne stenlignende latexproteser hvis muligt.

Alder: Granitanere er udvoksede når de er ca. 20-23 år og kan blive op til 150-160 år, men bliver ofte udstødt af deres slægtninge når de bliver gamle og svage.

Særlige Granitanerevner:

Start-evne: Stærkt bygget: Har +1 i nævekamp. Kan bære 1 ekstra person med evnen bære person.

2 EP evne: Stenhud: +1 KP. Kan ikke påvirkes af evnen *Bonk*.

3 EP evne: Superstyrke: Granitaneren kan bære og kaste troldesten, forstenede bergtusser og er immune over for trylleformuaren Vindpust.



Krysling

Kryslinger er et barn af 2 forskellige racer. De har alverdens udseender og de bliver ofte set som vanskabninger. De fleste kryslinger forsøger at skjule deres blandede blod og udgiver sig ofte for at være en fuldblodsrace. Deres personlighed afspejler blandingsracernes væremåde, men de er alle ret barmhjertige og forstående, da de næsten altid er afhængige af tætte venner, der kan hjælpe dem i deres indviklede liv.

Udseende: Alt fra en spids næse og grå hud, kæmpe underkæbe og langt gyldent hår til et stort skæg og hår der dækker lange elverører. Kryslinger har alle former og farver, og de mere uheldige har deformiteter. Men så kan de også have talenter, som ingen anden race kunne drømme om. Det er meget sjældent at kryslinger selv kan få børn.

Sminkekrav: Sminken tilpasses til de 2 racer som kryslingen er en krydsning af med præg fra begge racer.

Alder: Kryslinger er, uanset forældreracer, udvoksede når de er omkring 18 år og kan blive 60-70 år.

OBS: Sortelvere og elvere kan ikke krydses, da de i forvejen er samme race. Forskellen imellem dem er tidspunktet på døgnnet, hvor de er blevet født. Den ene af de to racer kan heller ikke være untermaling, da untermalinge ikke kan få børn.

Særlige Kryslingevner:

Start-evne: Blandet blod: Vælg 2 racer, som du er en krydsning af.

2 EP evne: Vælg én af dine racers evner til 2 EP.

3 EP evne: Vælg én af dine racers evner til 3 EP.



Unterling

Unterlinges sande oprindelse er uklar. En dag kom de bare op fra jorden og de har plaget de andre racer lige siden. Alle unterlinge bliver holdt sammen med mørke kræfter, og har derfor ikke dødelige behov som sult, tørst og åndedræt. De oprindelige unterlinge var onde i natur og dyriske i adfærd. De spredte deres mørke korrupsion til alt, hvad de rørte, og de fleste unterlinge der er tilbage nu, er altså uheldige sjæle, der er korruperet. Ingen ved hvordan det virker, men hvem som helst kan blive en unterling, når de dør. Nogle ser det som en sygdom eller en forbandelse, mens andre ser det som en gave, en mulighed for mere liv eller ligefrem det næste skridt i udviklingen. Mange fortsætter deres normale liv, bare som unterling, da personens sind er det samme. Dog hører man ofte om unterlinge, der bliver mere og mere lunefulde eller vanvittige som årene går.

Udseende: Unterlinge ligner lidt den race de var før de blev korruperet, men de ser alle syge eller udsultede ud. Korrupsionen strømmer synligt i deres årer.

Sminkekrav: sminkes i stil med en udød eller zombie, med mørke øjenhuler, grå kinder, og blodårer optegnet i sort eller lilla.

Alder: Unterlinge "lever" indtil deres kroppe bliver ødelagt af tidens gang, men oftest bliver de dræbt før. Der var en gang en unterling, der hævdede at være 2000 år.

Særlige Unterlinge evner

Start-evne: Sjæleløs: Tæller som udød mht. regler og magi.

2 EP evne: Dødt kød: Mister ikke kropsdele af skade.

3 EP evne: Genopstandelse: Unterlingen vender tilbage til livet med 1 KP, ca. 10 min. efter den er slået ihjel.



ISP-racer

ISP betyder **I**kke **S**piler **P**erson. Det vil sige at man ikke kan spille en sådan rolle som spiller. Derimod er det Spilmestrene, (eller deres hjælpere) der spiller disse racer. Det skyldes, at disse racer er monstre, som kun sjældent er med i spillet og kun kort tid af gangen.

Her er et udpluk af nogle af de ISP-racer som er med i Eventyrriidernes regler.

Trolde

Kæmpestore grumme, brutale væsner, med enten grå, brun eller sort pels/hud. Har ofte hjerne som en kylling og styrke som 10 okser.

Øglemænd

Grønne, skællede væsener med fiskeagtigt hoved, skarpe spidse tænder og svømmehud mellem fingrene. Går oprejst på 2 ben. Taler med hvæsende stemme. Kæmper ofte med spyd eller lange 2-håndsvåben.

Minotaur

Store skabninger med menneskekrop og tyrehoved. Stærke og blodige krigere. Er ærekære og bliver meget nemt provokerede. Kæmper ofte med meget store våben, såsom 2 - håndshamre og økser.

Faun

Små, hygsomme skovvæsener, menneskelignende, med gedebukke-ben og små horn i panden. Spiller panfløjte og elsker at fortrylle menneskekvinder. Venner med elvere. Kæmper ofte med slanke elversværd og spyd.

Satyr

Faunens onde fætter. Menneskeoverkrop, store horn og gedebukkeben med mørkebrun eller sort pels. Satyren er en drilsk djævel, der elsker at drille og slå splittelse imellem godtfolk. Barske krigere der gerne bærer rustning, hjelm og kæmper med skjold og lange våben.

Varulv

Lynkantropisk væsen med menneskekrop men ulveansigt og tænder. En vareulv er et ulyksaligt menneske, som er smittet med en sygdom (lynkantropi), så vedkommende forvandler sig til et bistert rasende udyr. Kan ikke skades af normale våben men kun af velsignede våben, magiske våben, magisk skade, sølvvåben og vievand. Vareulve kan ikke lide præsternes hellige symboler eller hvidløg.

Stengolem

En stengolem er et enormt væsen lavet af klippesten. Ofte skabt og styret af en troldmand. De har meget lav vilje og udfører deres opgaver med robotagtig præcision. Bevæger sig langsomt. Slår ofte blot med de bare næver, men med stor styrke.

Da man ikke som spiller kan spille ISP-racerne, bliver de ikke beskrevet yderligere her. Der findes også mange andre racer end de her nævnte og det er op til den enkelte Spilmester for hvert spil at bestemme, hvilke ISP-racer de vil have med.

Der findes også mange andre racer end nævnt her og det er op til den enkelte Spilmester for hvert spil at bestemme, hvilke ISP-racer de vil have med. På www.eloria.dk kan du finde flere og uddybende beskrivelser af ISP-racerne.



Din race?

Har du din egen idé til en særlig race så er du velkommen til spørger din Spilmester. Eller skrive til os på www.eloria.dk. Igennem tiden har der været mange specielle racer som vi har valgt ikke at beskrive i denne regelbog. F.eks.: Blod-elvere, havelvere, dryader, enter, feer, dragefødt, drakoner, småfolk, rustorker, ulvemennesker, sortdværge og ogres.

Grundregler

Grundreglerne er en gruppe regler, der er med til at skabe illusionen af en magisk eventyrverden. Mange af de ting vi gerne vil gøre, når vi spiller liverollespil, kan i virkeligheden ikke lade sig gøre. Derfor er der et sæt regler for hvordan vi symboliserer de ting der forgår i spillet.

Mur

En mur i reglerne kan være symboliseret på mange forskellige måder.

- Snor spændt ud mellem pinde eller træer.
- En teltvæg. (Gerne med påmalet stenmur)
- En plastiksideside i en havepavillon. (Gerne med påmalet stenmur)
- En stofmur. (Gerne med påmalet stenmur)
- En lav raftemur.
- Eller en rigtig mur i træ eller sten.

OBS: En "mur af snor" bliver ikke godkendt i alle spil, men er ofte til korte én-dagsspil og ikke til faste kampagner. Spørg din GM om du må lave sådan en mur.

Fælles for dem alle er, at uanset om der er tale om en rigtig, massiv mur eller en symbolsk mur, kan du ikke gå igennem dem. Ej heller selv om der kun er tale om en lav raftemur. Du kan kun komme igennem en mur ved en eventuel dør, hvis døren da ikke er låst.

Bygning af murer

Opsætningen af en mur (symbolmure) skal finde sted INDEN spillets start. "Bygger" du en mur under spillet skal den godkendes af en Spilmester. Det er selvfølgelig ikke muligt at bygge en 20 x 20 meter mur rundt om din lejr, få minutter inden fjenden kommer, ved bare at spænde noget snor omkring eller smide nogle raftes på jorden.

Dør

En dør kan, ligesom en mur, være symboliseret af mange ting. Det kan være en rigtig dør eller et reb spændt ud mellem to tætstående pinde eller mure, i så tilfælde skal døren være i minimum 1 m. højde. Hvis der er tale om en "symbolsk" dør, så skal du tydeligt markere, hvor døren er henne, så andre ved, hvor man kan gå ind, når døren ikke er låst.

Rambuk

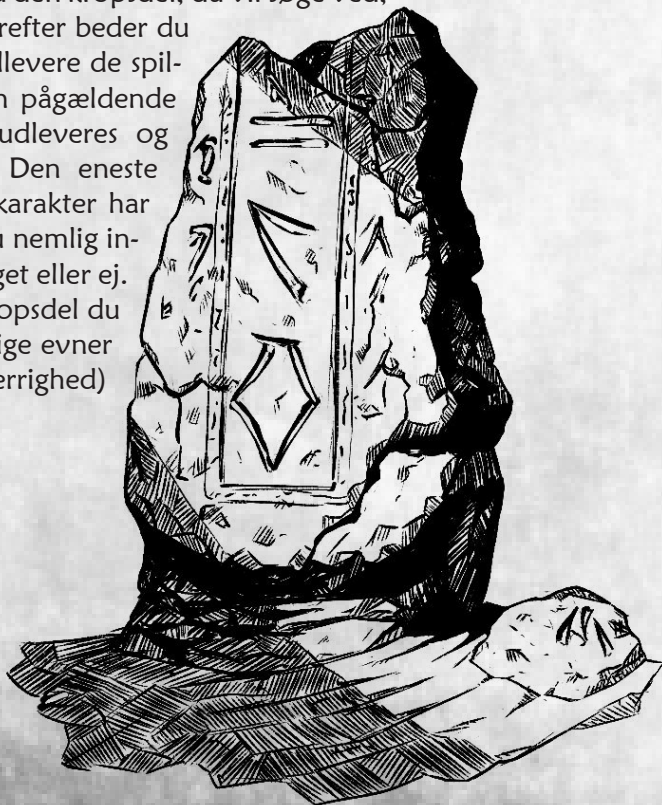
Har fjenden forskanset sig i en borg eller bygning, hvor du virkelig gerne vil ind, så kan du slå døren/porten ind (symbolsk) med en stor rambuk. Det gøres ved at minimum 4 personer tager en lang træstamme eller en stor tyk kæp og banker den ind i døren/porten 10 gange. Slagene skal være tydelige men symbolske. Efter 10 slag er døren ødelagt og døren kan kun sættes op igen hvis den er blevet repareret af en med evnen Håndværk. Hvis døren er rigtig låst / lukket, skal den åbnes indefra. Bemærk, at der kan forekomme fæstninger, hvor døren/porten IKKE kan slås ind af en rambuk. Det får du af vide til det enkelte spil.

Pacificeret

"Pacificeret" er et fælles regelteknisk udtryk for personer, som er ude af stand til at bevæge sig frivilligt. Det kan være folk der sover, er bevidstløse, dødeligt såret, bundet, lammet af gift, taget til fange eller paralyseret på magisk vis.

Søgereglen

Enhver karakter i spillet, kan gennemsøge pacificerede og døde personer. Vil du søge en person, skal du røre ved den kropsdel, du vil søge ved, og så tælle langsomt til 30. Derefter beder du den pacificeret spiller om at udlevere de spilgenstande han/hun har på den pågældende kropsdel. Kun spilgenstande udleveres og derfor ikke private ejendele. Den eneste undtagelse er, hvis den søgte karakter har evnen hemmelighed, da kan du nemlig intet finde, hvad enten der er noget eller ej. Du skal tælle til 30 ved hver kropsdel du søger, med mindre du har særlige evner der siger noget andet. (Se nysgerrighed)



Spilgenstande / Private genstande

Spilgenstande er som hovedregel ting arrangørerne sætter i spil og derfor IKKE tilhører nogle spillere. Spilgenstandene er spilpenge, gyffer, gokkler, skriftruller, skattekort og andre effekter sat i spil af Spilmestrene.

Rekvisitter medbragt af spilleren selv som eksempelvis våben, ringe, medaljoner, punge og tasker med mere er private og må ikke stjæles.

Plotgenstande er også spilgenstande, men kan godt være ejet af spilleren selv. En plotgenstand er en genstand, som har betydning for spillet uden at være magisk. Det kan være kongens ring, en hellig medaljon eller ridderens gamle arvesværd.

Spillemønter

I Eloria findes der 3 grundmønter:
kobbermønter, sølvmønter og guldmønter.

- Kobbermønten hedder en Kirant.
- Sølvmønten hedder en Lorant og er 5 Kiranter værd.
- Guldmønten hedder en Rokant og er 5 Loranter værd.

Mønterne kan have forskellige titler og værdier fra spil til spil, ligesom der kan være forskellige former og størrelser for mønter.



Taget til fange

Det er med Eventyrriidernes rollespilsregler tilladt at tage fanger. Har du fanget en fjende levende, kan du holde vedkommende som fange på ubestemt tid. Du skal selvfølgelig behandle din fange godt og byde på mad og drikke. Mad dog kun ved længere tilfangetagelse over 30 minutter. Hvis du vil binde din fange, må det kun være med symbolsk binding.

Symbolsk binding betyder, at du ganske forsigtigt binder din fange symbolsk. Det skal til enhver tid være muligt for den til fangetagne spiller at få hænderne fri i nødstilfælde eller hvis karakteren har evnen Udbryderkonge.

Henrettelsesreglen

Er en person tydeligt pacificeret, kan du påføre rollen direkte død. Det sker ved at du med et våben påføre rollen skade og sige "henrettelse", herefter er rollen død uanset kropspoint og er altså ikke døende.

Se kampregler på s. 26.

Sjælevandring

Er din karakter død eller er du på anden måde ikke til stede i spillet, angiver du det ved at sjælevandre. Det gør du ved at gå stille med en af dine hænder lagt på hovedet. Som Sjælevandrer kan og må du ikke blande dig i spillet, og du skal holde dig til kanten af stierne. Din rolle eksisterer simpelthen ikke i spillet!

Usynlighed

Visse magiske effekter kan gøre din rolle usynlig. Det symboliserer du ved at Sjælevandre, dog med den forskel at når din rolle er usynlig, skal du vikle et blåt stofbånd om dit hoved.

Derved skal alle andre spillere ignorere dig. Når den magiske virkning ophører, stopper du med at sjælevandre og du dukker op i spillet igen.



Drikke

Uden vand og drikke duer helten ikke, og i live-rollespil er der jo masser af helte. Drikkedunke og drikkekrus skal holdes i middelalderstil eller camoufleres, så det ikke ser moderne ud. Det er skik i liverollespil, at man byder gæsten på noget at drikke, men kun hvis gæsten har sit eget drikkekrus. Der regnes som uskik at besøge et sted uden at have sit drikkekrus med.

Drikke og alkohol

I Eventyrriidernes rollespil er rigtig alkohol ikke tilladt. I stedet bruges drikkevarer med smag. Den der sælger drikken eller byder gæsten på et krus, bestemmer, hvad der hældes i koppen. Dog er vand altid vand.

Her er nogle eksempler på alkohol i rollespil:

Elvevin = Æblejuice

Dværgesprit = Sprite eller Faxe Kondi.

Mjød eller øl = Cola

Øl/vin = Saftevand hvid, gul, rød, grøn osv.



Fuldskab

Din rolle kan som grundregel blive fuld af at drikke 2 gange så mange genstande "alkohol", som din rolle har KP i kroppen inklusive udholdenhed og magiske bonuser. Er din rolle fuld, skal du rollespille dette efter bedste evne, og du kan ikke bruge dine evner og magi ordentligt. Driker du mere end 4 gange så mange genstande, som din karakter har i KP i kroppen, besvimer din rolle.

Tømmermænd

Når din karakter vågner op efter at have drukket sig i gulvet, har din rolle tømmermænd. I ca. 30 minutter (eller indtil helbredt) har din karakter 1 KP mindre, og kan ikke kæmpe eller bruge evner eller magi.

Gift-regler

I liverollespil findes der flere forskellige gifte. Som symbol for gift bruges primært to ting: salt og sødemiddel.

Sødemiddel/sukker (Giftkendskab 1)

Smager din mad eller drikke MEGET sødt, er du blevet forgiftet af en sovegift. Du skal over ca. 60 sekunder rollespille, at du bliver mere og mere træt og søvrig, og til sidst falder din rolle i søvn.

Forgiftningen kan fjernes med en modgift med evnen Lægekundskab 1.

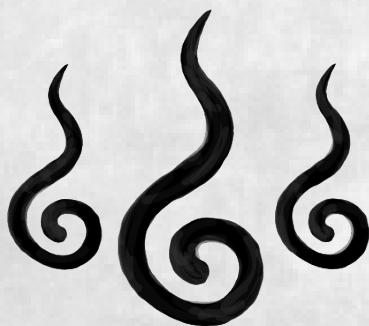
Salt (Giftkendskab 3)

Smager din mad eller drikke MEGET af salt, så er du blevet alvorligt forgiftet. Din rolle dør inden for 60 sekunder. Dvs. at du de næste 60 sekunder skal rollespille en dødsrallen.

Du kan kun overleve, hvis du inden 60 sek. får modgiften, reddes af evnen Lægekundskab 3.

Andre typer gifte

Der findes masser typer af gifte og effekter. Det er helt op til Spilmestrene. Men bruges andre effekter end beskrevet her, SKAL der vedlægges en lille giftseddel.



Giftsedlen

Du skal lægge en seddel under tallerkenen, hvis du forgifter mad, eller sætte den på flasken, hvis du forgifter væske. Du kan også vælge diskret (off-game) at give det stakkels offer giftsedlen i hånden efter vedkommende har indtaget giften.

På giftsedlens forside skal der stå, hvad giften gør og hvordan det skal rollespilles. På giftsedlens bagside skal giftens navn stå, og hvad der skal til for at modvirke eller ophæve den. Bagsiden er kun for magibrugere eller folk med lægekundskab.

Hvis du bliver forgiftet, ved du ikke selv, hvad der skal gøres for at helbrede dig, medmindre du selv har lægekundskab eller er magibruger.

Seddelreglen

Indimellem finder Spilmestrene på tiltag, som der ikke er regler for i forvejen. Til det formål bruger de seddelreglen. Er der for eksempel opfundet en ny magisk effekt, trylledrik, sygdom eller gift, beskrives denne på en seddel eller et plastickort og underskrives samt stemples af en Spilmester. Denne seddel skal gives til den/ de spillere, der bliver påvirket af reglen. En regelseddel er en off-game ting, og spilleren der får en sådan seddel SKAL have tid til at læse beskeden.

Kort-farve:

Blå

Gul

Rød

Grøn

Hvid eller Lilla

Type:

Alkymi

Gifte

GYFFER

Urter

Ritualer eller andet

OBS: En seddel i en anden farve men underskrevet og stemplet af en GM er stadig gyldig for det der står beskrevet på den.

Game / off-game

Nogle gange skal du gøre eller sige ting i rollespillet, som falder uden for spillet. For eksempel når du giver en regelseddel til en spiller, forklarer reglerne for en trylleformular eller en evne, eller hvis du fortæller til en "død" at du søger vedkommende. Alle disse handlinger kategoriseres som værende "uden for spil" eller "off-game". Det samme gælder den tid du bruger på at læse en regelseddel eller på et GYF-kort.

Alle disse små off-game handlinger har selvfølgelig intet med dit rollespil at gøre. Selvom du spiller en stum tyv, kan du stadig godt sige til en livløs person, at du søger ham. Selv om din rolle sover eller er bevidstløs, kan du stadigvæk godt sige til den, der søger dig, at du har Hemmelighed. Disse regeltekniske handlinger skal udføres stille og diskret.

Al anden off-game snak end den regeltekniske er bandlyst. Dvs. Ingen privat snak som ikke passer til din rolle. Det må vente til spillet er slut. Går du uden for spilområdet eller ind i Spilmestrenes hytte/rum, går du ud af din rolle. Læg mærke til, at der i disse regler er forskel på at "gå uden for spil" (dvs. helt ud af rollen) og så tale "off-game". Off-game bruges mest til regel-snak.

Dueller

Som våbenfører karakter kan du udfordre en anden våbenfører til duel. Dueller kan have mange årsager: For sjov, som styrkeprøve eller som æressag. Vigtigst ved disse kampe er, at det forestilles at du bruger den flade side af dit våben, så du derved ikke tildeler din modstander rigtig skade. Du bruger dine normale KP, men ved 0 KP er du kun ukampdygtig, hvilket kan symboliseres ved eksempelvis at knæle og sige: "jeg overgiver mig!" eller ved at falde forpustet om.

Husk at gøre jeres omgivelser tydeligt opmærksomme på, at det er en træningsskamp og ikke alvor, da udenforstående kan tro, at I kæmper rigtigt og måske vil påvirke kampen.

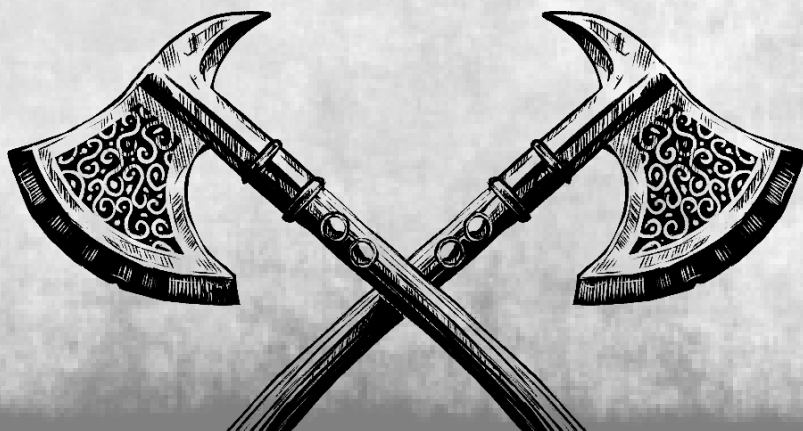
Du og din modstander kan selvfølgelig også vælge at udkæmpe en rigtig duel til døden, hvor I så bruger kampsystemet rigtigt og hvor taberen altså risikerer at dø.

Ild og bål

Du må kun lave bål i de bålpladser, som er blevet udpeget af Spilmestrene. Det er ikke tilladt at have åben ild i telte. For at holde eventyrstemningen er det bedst, hvis du bruger lanterner og flagermuslygter. Det er strengt forbudt at kæmpe med en fakkel i hånden. Til gengæld SKAL du i en kampsituation give fakkelbæreren en mulighed for at ligge faklen på jorden et sikkert sted.

Bære person

I rollespil spiller vi næsten altid stærke helte eller skurke. Det betyder, at den rolle du spiller, er så stærk, at du kan bære en død eller såret person let over skulderen. Det symboliserer du ved at lægge din hånd på skulderen af en person og off-game sige "bære person". Så kan du uden fysisk anstrengelse bære personen. Personen rejser sig op og lægger hånden på din skulder, hvorefter vedkommende skal følge dig i tykt og tyndt. Personen du bærer, skal lade sig bære frivilligt eller være pacificeret. Du må/kan ikke løbe, når du 'bærer' en person.



Nævekamp

Nævekamp er reglen for at lave et godt gammeldags slagsmål. For at afgøre hvem der vinder et slagsmål, har alle roller en nævekamps-værdi. Din karakters nævekampsværdi er fra starten af spillet altid 2 point. Du kan forøge din nævekampsværdi ved følgende ting:

Evnen Nævekamp kan give din rolle 1-3 ekstra point

Lille slagvåben: Knippel, Knojern, pind, sten	+ 1 point
Stort slagvåben: Stegepande, Kagerulle, strenginstrument	+ 2 point
En lille kniv, kastekniv, syl eller saks (i skumgummi)	+ 3 point

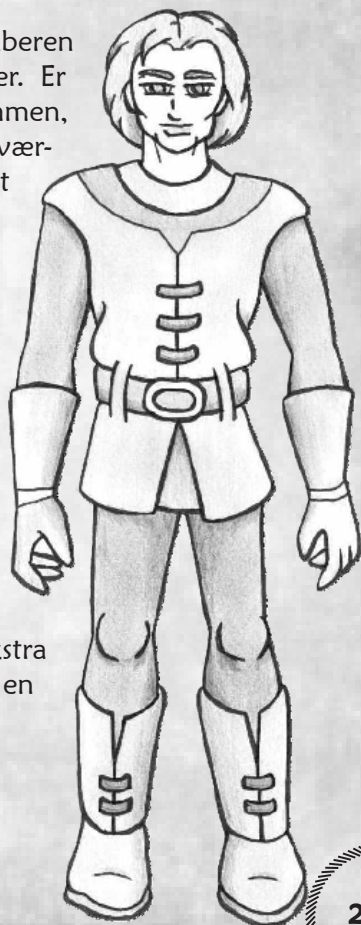
Når du vil slås mod en anden person går du hen til vedkommende og hvisker din nævekampsværdi til ham (og han/hun fortæller sin værdi). Derefter laver I begge et stuntslagsmål efter bedste evne. I må selvfølgelig ikke slå hinanden rigtigt, men det er op til jer selv at improvisere et realistisk slagsmål.

Den med højst nævekamps tal vinder slagsmålet. Taberen slås bevidstløs og vågner igen efter ca. 5 minutter. Er værdierne lige høje slår I hinanden sønder og sammen, men ikke bevidstløse. Har vinderen en nævekamps værdi 3 point højere end taberens, kan han/hun vælge at give taberen 1 KP i skade.

I det øjeblik der bliver trukket et rigtigt våben (større end en kniv) i en nævekamp, slutter kampen og der spilles med normale kampregler. Med et våben menes der et kortsværd eller større.

Udøde

Indimellem kan du støde på udøde, såkaldte levende døde, i spillet. Disse sjæleløse skabninger tager normal våbenskade, men kan for eksempel ikke kvæles og tager skade af helbredende effekter og 1 ekstra skade fra velsignede våben. Mørk magi helbreder en udød. Lys magi skader.



Handelsregler

Handelsregler er en gruppe regler som skaber illusionen af en stor omfattende verden, med massere af vareproduktion og handel. Da det imidlertid er svært at handle med rigtige varer, så er der lavet et sæt regler for symbolske varer og handel med disse.

Tokens

Tokens er en fællesbetegnelse for symbolgenstande der skal forstille at være handelsvarer. En Token bliver købt og solgt som var det de rigtige vare. En token kan være flere ting. Ofte er det en lille træklods hvorpå det står skrevet hvad det er. Eller en lille stofsæk, hvorpå der står skrevet hvad der er i sækken. Der kan være mange forskellige handelsvarer men dem mest brugt i Eventyrriddernes regler er: Træ, metal, korn, brænde, brød, frugt, grønt, kød, tømmer, tøj, uld, øl, vin og urter. Priserne på disse handelsvarer bliver bestemt i spil, og kan varierer kraftigt fra spil til spil.

Den grå pøbel er alle de almindelige mennesker der lever i eventyrverden som ikke er noget særligt. De går bare rundt og passer deres hverdag og ikke er spor heltagtige. Den Grå Pøbel er de personer som ikke er tilsted fysisk men dog stadig eksisterer i spilleverdenen for at få verdenen til at løbe rundt.

Grå-handlende er et regelteknisk udtryk for handelsfolk uden for spillet, fiktive kroejere eller kunder som køber varer og tjenester af spilpersoner med håndværk og handelsevner.

Handel. Har din rolle evnen Handelstalent har han/hun handelskontakter uden for spilområdet som forsyner rollen med udstyr / penge.

I praksis betyder det at har du evnen handel kan du gå til Spilmesterne (plotvagten) og få udleveret penge og handelsvarer. Vare, enten i form af tokens, eller i form af rigtige vare som den handlende kan sælge i spillet for spilpenge. Indimellem kan der nemlig også være rigtige varer i spillet. F.eks. vand og saft til kroen, eller brænde til bålpasseren, eller lånevåben til smedjen.

Det er tilladt for alle spillere at handle med vare og tokens, men det er kun karakterer med evnen Handelstalent som må hente tokens, vare og penge hos en Spilmester.

Afl levering af handelsvarer. Ved slutningen af et spil skal alle handelsvarer, tokens og penge afleveres til en Spilmester som så skriver ned hvor meget du afleverer.

Landområder

Det er muligt for dig at købe et landområde i spillet. Alt handel med landområder skal dog godkendes af en Spilmester.

Ejer din rolle et landområde kan det forsyne dig med handelsvarer.

Udlevering af udbyttet. Hvis du ejer et landområde, får du ved indtjekning udleveret en token af den vare som dit landområde giver i udbytte. Dette token symboliserer din produktion i området.

Jagtskov	hvor der drives jagt på forskelligt vildt, stort som småt. Udbytte: Kød og læder Håndværk: Jager giver ekstra udbytte.
Skov	hvor der fældes træer til tømmer, brænde og andre praktiske formål. Udbytte: Tømmer og brænde. Håndværk: Tømmer giver ekstra udbytte.
Urteskov/have	hvor der dyrkes og samles urter til lægelige formål Udbytte: Urter. Håndværk: Gartner giver ekstra udbytte.
Mine	hvor der graves efter jern og metaller Udbytte: guld, sølv, kobber og jern. Enten som barer eller malm.
Græsmark	hvor der går kvæg i fred for jægere og vilde dyr. Udbytte: Kød og læder. Håndværk: Kvæarvler giver ekstra udbytte.
Kornmark	hvor der plantes og høstes forskellige kornsorter. Udbytte: Korn mv. (og øl) Håndværk Bonde giver ekstra udbytte.
Frugthave	hvor der vokser frugttræer og bliver dyrket grønsager. Udbytte: Frugt & grønt, samt vin. Håndværk gartner e/ brygger giver ekstra.

Variabelt udbytte. Det kan ske at udbyttet af din jord variere. Marken blev ødelagt af uvejr, minen styrtede sammen, dyrene er syge eller skoven er brændt. Omvendt kan godt vejr og præsters velsignelser måske få din jord til at give ekstra udbytte. Udbyttet bestemmes fra gang til gang af Spilmesteren.

Håndværk og landområder. Har du både et landområde samt den tilhørende håndværker-evne, så giver dit landområde ekstra udbytte.

Har du f.eks. en kornmark og evnen Landbrug så giver din mark 3 tokens i udbytte. Du får altså én token ekstra oveni hvad din evne og dit land tilsammen giver dig. Derfor kan det betale sig for en jordejer uden tilhørende evne, at hyre en person med evner til at passe jorden.

Kampregler

I et hvilket som helst liverollespilsscenario vil der opstå en situation, hvor forhandling og tale ikke kan løse problemerne. Det er nødvendigt at tage mere barske metoder i brug. Derfor er det nødvendigt at have et dækkende og helst et realistisk regelsæt for, hvordan kampe udføres.

Våben & Sikkerhed

De våben du skal bruge til kamp i Eventyrriddernes rollespil, er bløde våben. Det vil sige købte eller hjemmelavet våben med skumgummi og latex eller skumgummi og gaffatape. Disse våben er lavet på en måde, så deres udseende ligger tæt på virkelige våben, men dog så du kan tåle at blive slået med dem uden at få blå mærker. Inden hvert rollespil foretager Spilmestrene sig en såkaldt 'våbenkontrol', hvilket er en kontrol af dine våben. Da der er følgende sikkerhedskrav til våben:

Sværd, knive, våben, økser og stagevåben: Der lægges stor vægt på hvor blød spidsen er. ALLE våben med kerne i skal have en topsikring på kernen. Dvs. at den yderste del af kernen skal kunne bøje. Derudover skal topsikringen ikke sidde for tæt på spidsen af våbnet.

Kastevåben: Alle kastevåben skal være uden kerne i.

Skjolde: Hvis skjoldet er lavet af træ SKAL der være en kantpolstring, der består af en gummislange og derefter en skumpolstring dækket af enten tape, latex eller stof. Træskjolde uden gummislange på trækanten bliver ikke godkendt.

Bue & pil: Alle buer brugt i rollespil må max trække 25 pund. Spørg våbenkontrollen, hvis du er i tvivl. Alle pile skal tjekkes igennem. Hjemmelavede pile skal have en spændskive på tværs af pinden inde i pilehovedet. Pilehovedet skal have en diameter på minimum 5 cm.

Usikre våben: Bedømmes våbnet at være for hårdt, for farligt eller hvis det ikke har nogen indbygget topsikring, så må du IKKE bruge det i rollespillet. Det bliver konfiskeret og udleveres først EFTER spillet er slut.

Hvordan foregår en kamp?

Kamp i rollespil foregår med bløde, efterligninger af middelaldervåben. F.eks. sværd, økse, spyd, daggert, bue og pil. Ønsker du at kæmpe imod en anden spiller, så bruger du dine våben efter bedste evne. Du skal slå for at ramme. Dog selvfølgelig ikke hårdt. Du må slå efter arme, ben, ryggen, eller brystet. Du må ikke slå i hovedet eller i skridtet. Bliver du ramt får din rolle 1 KP i skade. Nogle våben giver dog mere end ét KP i skade, men så får du det af vide, når du bliver ramt.

Ramt eller ej: For at et slag tæller som ramt, skal det være et rent slag, ikke et snit. Slag/hug der rammer tøj, ærmer, hænder, hoved eller som på anden måde kun

snitter dig tæller ikke. Bliver du ramt i flere kropsdele (sværdet 'hopper' fx fra armen og henover kroppen) tæller slaget kun én gang.

Våbenets halve længde tilbage: Du skal svinge halvdelen af våbnets længde tilbage, førend det kan give skade igen. Dette gælder både for hugvåben og stikvåben. Altså sværd og spyd. Du kan altså ikke slå med to knive som var de trommestikker og give 15 i skade på 2 sekunder. I tvivlsspørgsmål tæller slaget altid som værende et snit.

Av! Jeg er ramt! Hvis du bliver ramt af et våben, får din karakter skade. Udover at fratække skaden fra din karakters KP, skal du rollespille din rolles smerte. At spille på smerten er godt rollespil og en vigtig detalje, da det øger realismen. Omvendt, så giv din modstander tid til at rollespille sin smerte fra det voldsomme sår, du har påført ham.

Du har kun 2 hænder. De våben vi kæmper med i rollespil, er lette skumvåben, og det kan derfor være fristende at løbe rundt med to 2-håndsværd. Men det må du ikke. Kig på tabellen på side 30. Du må heller ikke bruge en våben/skjold-kombination, som kræver at du sammenlagt bruger mere end 2 hænder. (f.eks. en daggert og et bastardsværd).



Kropspoint (KP)

KP står for Kropspoint, som er noget alle har. KP måler din karakters livskraft og angiver hvor mange gange din rolle kan tåle at blive ramt. Som basis har alle roller 2 KP. Dvs. at man kan tåle at blive ramt 2 gange.

Våben, længde, brug og skade:

Våben	Længde	Brug	Skade
Kort våben (daggert)	Som ens underarm.	½ hånd	1
Enhåndsvåben	Fra jorden til navlen.	1 hånd	1
Bastardsværd	Fra jorden til hagen.	1½ hånd	1
To-håndsvåben	Fra jorden til over hagen	2 hænder	1
Pile. Skudt af alm. Skytte.	-	2 hænder	1
Kæmpe to-håndsvåben*	-	2 hænder	2
Pile. Skudt af Mesterskytte	-	2 hænder	3
Troldesten*	-	2 hænder	3
Troldekølle*	-	1½ hånd	3
Skjold	-	½ hånd.	0

* Kræver tilladelse af din Spilmester at bruge.

Derudover kan der forekomme våben, der giver særlig skade. Dette får du af vide af den, der svinger våbnet. Omvendt skal du fortælle din modstander, hvad der er særligt ved den skade han har taget.

Pøbelvåben giver ikke nogen våbenskade. I stedet kan de bruges til bonk, til at true eller til at slås med i en nævekamp. Det er våben som eksempelvis stegepande, kagerulle, ølkrus, knipler, knojern osv.

Kæmpe 2-håndsvåben er kæmpe store hamre, økser og spyd. Der er ingen særlige længdekrav, men din Spilmester vurderer, hvorvidt våbnet er et kæmpevåben. Det kræver evnen Styrke for at bruge det, samt skal man altid have to hænder på våbnet. Kæmpevåbner giver 2 i skade.

Velsignede og fortryllede våben er særlige våben, der har farvet stofbånd på. Den der svinger våbnet fortæller, hvad våbnet gør, der er særligt.

Ubrugelige arme og ben: Bliver du ramt to gange i samme arm eller ben, er din arm/dit ben ubrugeligt og du skal rollespille derefter. Du skal tabe det, du holder i armen, halte på benet og rollespille at du har meget svært ved at gå og stå på benet / benene.

Hvornår er man død?

0 KP = Døende

Din rolle er ikke død, når din karakter er på 0 KP. Men den er så hårdt såret, at du skal falde omkuld. Din rolle er nu døende. Din rolle kan ikke gå, kæmpe, kaste magi eller bruge evner førend du er oppe på 1 KP igen. Som døende må du gerne (men skal ikke nødvendigvis) lave en dødsrallen.

Dødsrallen er hvor du ligger på jorden og raller, skriger, græder eller gisper. Gerne så tydeligt at folk kan se, at der er noget helt galt med dig, og at du er ved at dø. Så længe der er folk i nærheden af dig, klynger din rolle sig til livet og kan modtage førstehjælp, blive healet med magi eller tilset med lægekundskab. Først når der ikke er nogen levende tilbage omkring dig er din rolle helt død. Vær opmærksom på, at når du er død, tæller du som pacificeret og din rolle kan derfor henrettes. Se Henrettelsesreglen på s. 21.

Død!

Når din rolle er død, kan du vælge at sjælevandre. (Se Sjælevandring Side 21).

Dog skal du vente, hvis der er nogen, der er i færd med at undersøge dig, eller på anden måde lægger planer omkring din rolles lig. I så fald må du spille rollen som død. Når du sjælevandrer må du kun gå tilbage til din base eller dit Hellige sted og blive genoplivet. Husk at du IKKE kan/må tale med nogen undervejs. Din rolle eksisterer slet ikke i spillet.



Av! Jeg er vist nok død.

Der er ikke noget, der hedder ”jeg er vist nok død”. Når du falder om, så gør du det med stil. Hvis du bliver ramt, så rollespil din rolles smerte fuldt ud. Skrig højt hvis du bliver henrettet og forband din modstander.

Evner der ikke virker i kamp. Der er visse evner, der ikke virker i kamp. De er som følger: Bonk, Backstab, Kvæle, Håndskade, Lammelse, samt regler for Nævekamp og Henrettelse. Når først våbnene er trukket, er det for sent med finesserne.

Monstre

I visse situationer kan du komme i kamp mod monstre i dragter eller sminke. I en sådan kamp har de fleste en tendens til at glemme, at der er en person inde i dragten, derfor slår man automatisk hårdere. Så husk, du skal slå forsigtigt og passe på de personer, der er inde i dragterne.

Monstre har forskellige muligheder for at skade din karakter. Det kan være:

Bid

Bliver din karakter bidt af et monster, tager den 1 KP i skade.

Tentakler/Kløer

Rammes du af tentakler eller kløer fra et monster, får din karakter 1 KP i skade.

Knusning

Hvis et monster omfavner dig og brøler, får din karakter et knusende favntag og ryger direkte på 0 KP i kroppen og du skal falde omkuld.

Troldestenkast: Troldesten er store tunge sten (af skumgummi). Blicher du ramt af en troldesten skal du vælte omkuld. (du SKAL vælte!) Din karakter får 3 KP i skade. Et sk-medmindre du har evnen med at gå ned på ét knæ

omkuld. (du SKAL vælte!) Din karakter får 3 KP i skade. Et skjold beskytter ikke imod troldesten, Skjoldbrug. I så fald kan du nøjes hvis du bliver ramt på skjoldet.

Troldekølle: En troldekølle som trolde, eller andre du ramt af en troldebaglæns. Din karakter får 3 KP i skade. Et skjold beskytter et slag fra en troldebaglæns. Et skjold beskytter dit skjold dig

er en kæmpe stor kølle monstre bruger. Blicher du ramt af en troldekølle skal du vakle omkuld. (du SKAL vælte!) Din karakter får 3 KP i skade. Et skjold beskytter normalt ikke imod troldekølle. Medmindre du har evnen Skjoldbrug. I så fald beskytter dit skjold dig



Genoplivning

Er din karakter død er det ikke slut på din rolle. Din karakter kan blive kaldt tilbage til livet. Din Spilmester fortæller i starten af spillet, hvordan man bliver genoplivet det spil, du er med til. Det kan være at du skal tilbage til din base, til et Helligt sted, til Dødsriget eller måske opsøge en Spilmester. Fælles for de fleste genoplivninger er dog at din rolle har **sortsind** i 10 minutter. Hvis du vælger ikke at sjælevandre, så bliv liggende og vent på at blive genoplivet med magi eller at blive båret til et Helligt sted og genoplivet med et ritual.

I et tempel, eller på andre hellige områder, kan magibrugeren genoplive din karakter ved et ritual. Det er smertefuldt at blive vækket tilbage til livet, og derfor skal du vride og vende dig, for at symbolisere at din rolle har smertefulde kramper. Ved ritualets afslutning skal du åbne dine øjne - din rolle er atter i live. Når din rolle er blevet genoplevet er den svag og har Sortsind de efterfølgende ca. 10 minutter.

Sortsind er en sindstilstand din karakter kan få på mange måder, bl.a. efter genoplivning eller magi. Når din karakter har sortsind skal du rollespille, at du er svimmel, har kvalme og kan ikke tænke og tale klart. Du må kun mumle og stønne. En karakter der har sortsind, kan ikke bruge evner eller magi og må ikke kæmpe.



Magiregler

Magireglerne er altid det svære i liverollespil. For at magi skal fungere godt er spillerne nødt til at lære en masse regler samt kende en masse forskellige symbolske handlinger. I Eventyriddernes liverollespilsregler er magireglerne dog begrænset til et minimum. Magisystemet er delt op i 4 dele. Magiske genstande, Hellige steder, ritualer og trylleformularer.

GYF

En GYF er en genstand som **G**iver **Y**derligere **F**ordele. Det er en magisk genstand som påvirker spillet regelteknisk. Derfor har en GYF altid et gyf kort, hvorpå der står hvordan den påvirker reglerne. Alternativt er reglerne for gyffen blevet forklaret af Spilmesteren ved briefinggen.

Gyffer kan være alt lige fra magiske sværd, trylledrikke, ringe, halskæder og hellige symboler til skrifferuller, bøger og små sorte sten. Kun fantasien sætter grænserne.

En gyf er en spilgenstand og må derfor stjæles, hvis det er muligt.

GYF-kortet

En gyf har altid et nummer, for at holde styr på dem. Nummeret står på gyffen og/eller på et lille stofbånd der er bundet omkring den. Får du fat på en GYF følger der et lille rødt plastik- eller papkort med.

På gyf kortet står en beskrivelse af gyffen, samt en regelteknisk forklaring af hvad den gør. Du må først læse gyf kortet, når du har taget gyffen i brug. Det svarer til at du aktiverer den.

Et Gyf kort kan også være et rødt kort sat på eller i en ting. For eksempel en regelsedel i en bog, der forklarer at bogen er forhekset, eller en seddel der forklarer, at den dør den sidder på er magisk.



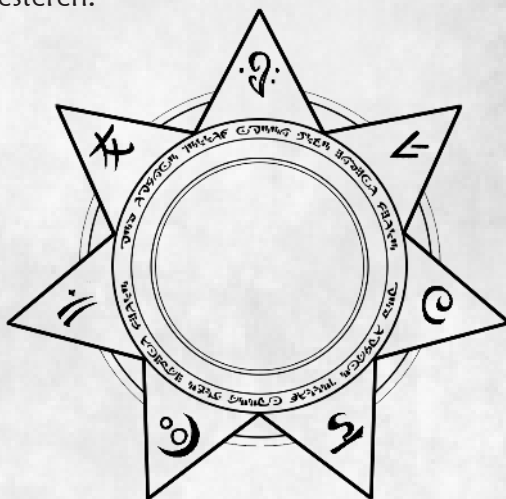
Hellige steder

Præster og andre magibrugere kan oprette hellige steder. Det kan være et tempel, et bedested eller en hellig lund. Fælles for disse hellige steder er, at stedet har sin egen magiske kraft. Jo flere præster og tilbedere, der er tilknyttet det, des mere kraft har stedet.

For at få oprettet et helligt sted, skal stedet dog først godkendes af en Spilmester, samt skal der udpeges en leder af stedet.

På de hellige steder kan tempellederen lave særlige ritualer. Det kan for eksempel være helbredelse, genoplivning, velsignelser eller mere ondsindede ting som tortur og ofringer.

Hvert hellige sted har sine egne retningslinjer og ordensregler, som bestemmes sammen med Spilmesteren.



Hellig / Guddommelig straf kan nedkaldes over formastelige, der vanhelliger et helligt område. En hellig straf skal dog være begrundet, og den er ikke automatisk dødbringende. Lederen af et helligt sted kan bestemme, hvad straffen skal være, hvis nogen begår helligbrøde på den indviede jord. En helligbøde kan for eksempel være at bære våben i et tempel, bruge offensive evner i en druidelund eller udgyde blod på åndemanagerens bedeplads. Spørg inden du går derind, hvis du er i tvivl om, hvad der er tilladt.

En hellig straf kan for eksempel være øjeblikkelig død, lammelse- og søvn eller effekter som smerte, sortsind eller kvæle.

Hvis en leder af et helligt sted giver dig en hellig straf, skal du altid gøre hvad, der bliver sagt.

Trylleformularer

Troldmænd og præster kan kaste trylleformularer. Magibrugeren fremsiger en trylleremse eller en bøn, og hvis det er en offensiv formular kaster vedkommende oftest en gokkel efter dig. For alle trylleformularer på nær 15 gælder det, at magibrugeren forklarer dig, hvorledes din karakter bliver påvirket af magien. Denne instruks foregår off-game.

Gokkel

En gokkel er en symbolsk genstand, der illustrerer magien, dens omfang og rækkevidde. Bagerst i denne bog kan du læse en beskrivelse af alle trylleformularer. Her kan du også se hvilke gokler de kræver.

Din karakter kan ikke se goklen. Kaster en troldmand en rød skumgummibold på dig, så ser din rolle altså ikke nogen rød bold komme imod sig, men en stor flammende kugle af ild. Magibrugeren skal selv sørge for at medbringe alle nødvendige gokler til sine formularer.

Formularer: vil du have, at din rolle skal kunne magi, skal du bruge et særligt magiskema kun til trylleformularer. Du bruger dine EP til at vælge magiskoler.

Du kan vælge imellem 5 forskellige skoler eller magi-grene. Hver skole har så igen 5 niveauer. Du kan godt vælge fra flere skoler.

På hvert niveau i hver skole får du adgang til forskellige antal formularer. Når du først har truffet det valg, kan det ikke tages om.

Ligesom med evnevalg kan du ikke vælge et højere niveau, før du har brugt point på at få de lavere niveauer først.

Niveau 1: Giver adgang til 3 trylleformularer. (koster 2 EP)

Niveau 2: Giver adgang til 2 trylleformularer og en kasteeffekt. (2 EP)

Niveau 3: Giver adgang til 2 trylleformularer og en kasteeffekt. (3 EP)

Niveau 4: Giver adgang til 1 trylleformular og én magisk effekt. (3 EP)

Niveau 5: Giver adgang til 1 trylleformular og ét ritual. (4EP)

Du kan kaste de trylleformularer, som du har adgang til, så ofte du vil. Nogle formularer kræver dog særlige gokler eller omstændigheder, som sætter en naturlig begrænsning på magien.

De 15 vigtigste formularer

Der er 15 trylleformularer, som enten kan bruges i kamp, over afstand eller påvirker mange personer på én gang.

Magibrugeren har oftest ikke tid/mulighed for at forklare alle spillere, hvad formularen gør. Derfor skal du som spiller, uanset om du kan magi eller ej, lære ALLE 15 formularer at kende, så du kan reagere øjeblikkeligt, hvis magien bliver kastet på dig. De 15 vigtigste formularer er:

1. Frygt
2. Livsudsugning
3. Stå
4. Svovlkugle
5. Rambuk
6. Smerte
7. Voodoo
8. Tungt våben
9. Slim
10. Kommando
11. Søvn
12. Paralyse
13. Tankekontrol
14. Ildkugle
15. Vindpust



De andre formularer

Det er ikke et krav, at du kender alle formularer i reglerne. Men det kan alligevel godt anbefales, at du læser på dem, så du kan reagere hurtigere og nemmere, hvis du skulle få kastet dem på dig en dag.

Ritekrav!

ALLE magibrugere skal sige en rite når de kaster deres magi. En rite er en trylleremse eller bøn. Denne skal siges HØJT, så folk tydeligt kan hører det og må ikke mumles eller hviskes. Der skal siges minimum én sætning pr. niveau på trylleformulareren. Bliver der ikke sagt en højlydt rite, så virker magien ikke ordenligt og du kan tillade dig at ignorere magibrugeren. Gerne med en in-game hånlige kommentar: "Ha! Gamle troldmand! Sikke du mumler! Din magi virker ikke på mig!"

Ritualer

En stor del af magien i Eloria udøves gennem ritualer. Ritualer er en fantastisk mulighed for i fællesskab at lave et fedt rollespil.

Har du valgt evnen Ritualmester (Se side 49) kan din rolle lave magiske ritualer. Man skal dog altid være minimum 2 personer til et ritual, hvoraf kun en behøver at være ritualmester. Jo stærkere et ritual er, des flere deltagere kræver det. Det er en god idé at skrive hele ritualet ned på et stykke pergamentpapir inden I udfører det.

Det er Spilmesteren, der har det sidste ord med hensyn til hvor mange I skal være, hvor lang tid ritualet varer og hvad effekten er. Men du er velkommen til at komme med dine egne bud på ritualer.

Virkemidler: Det er mange gode virkemidler til et ritual.

Mel er obligatorisk. Med mel kan man tegne streger, cirkler og symboler på jorden. Maling kan også bruges; enten vandsminke, til at male runer eller symboler og lignende på en person eller ordinær maling til at male på sten, træ, stof eller andre ting.

Levende lys er også et stærkt virkemiddel, især hvis det er mørkt, når I spiller. Levende lys i form af stearinlys, lamper og fakler kan stå på jorden eller holdes i hånden.

Røg i form af røgpiller og/eller farvet røgpuver er også en flot effekt, men spørg lige din Spilmester først, om du må bruge røg-effekter.

Teaterblod er nærmest et must, hvis der er tale om ofringer eller dæmonpåkaldelser. Man kan også bruge kunstige arme, ben og fingre som en sej effekt ved ofringer.

Gentagelser, sang og musik. En klassiker er også at have mange gentagelser af ord. Ritualmesteren siger et ord eller en sætning og deltagerne gentager så igen og igen. Det kan også være messen, sang, stampen i jorden, klappen eller musik. Trommer lyder altid fedt, men musik kan også være fløjtespil, triangler, rasler, sækkepiber eller andre sjove instrumenter som kan lave sære lyde.



Tryllestave, amuletter, hellige symboler og bøger.

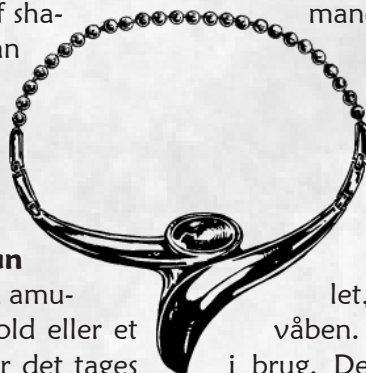
I Eventyriddernes regler til liverollespil er tryllestave, magiske amuletter og bøger og hellige symboler vigtige for alle magibrugere.

I næsten alle trylleformularer og ritualer indgår disse elementer, som man enten skal pege med eller holde fast i.

Tryllestave bliver brugt af troldmænd, hekse og druider. Uanset om det er en lille kort stav (som i f.eks. Harry Potter-filmene) eller en træ- eller en latexstav, som du også kan kæmpe med, er det en god idé at lave din egen personlige tryllestav i din fortrukne skolefarve med din magiskoles symbol påmalet. Tryllestave betragtes som en magisk genstand og tæller derfor som en GYF.

Tryllestave indgår i mange trylleformularer: magibrugeren skal røre eller vedvarende pege på en person, for at magien virker. Bliver tryllestaven skubbet væk fra ofret, ophører magien. Mister du din tryllestav, kan du ikke kaste formularer eller lave ritualer, hvor en tryllestav kræves.

Amuletter bliver brugt af shamaner, druider, åndemanere og nogle hekse. Her kan du også påmale din magiskoles farve og symbol. I visse trylleformularer og ritualer skal du holde din amulet i hånden eller på andre særlige måder, beskrevet i selve formularen/ritualet.



Hellige symboler er kun monologer. Ofte er det en amulet på stof, træ, et skjold eller et indvies af et lille ritual før det tages magiske kræfter. Hellige Symboler kan former for udøde, og beskytte imod dæmoner og ondskab. Ligesom med amuletter er der visse trylleformularer og ritualer, som kræver at du holder dit hellige symbol i hånden.

maner, druider, åndemanere du også påmale din magi i visse trylleformularer din amulet i hånden eller beskrevet i selve formularen.

for præster og visse dæmoner, men det kan også være våben. Hellige symboler skal i brug. Derefter har symbolet visse blandt andet skræmme varulve og visse

Troldmandsbøger har mange navne. Selvom en troldmandsbog ikke aktivt indgår i mange trylleformularer, kan den alligevel have vigtig betydning i spillet. Heri kan magibrugeren nedskrive riter til sine trylleformularer, vigtige in-game informationer om sin magi eller viden som verdenen. Nogle troldmandsbøger kan have magiske effekter. Men i så fald er de altid en GYF.

Magiskolerne

Alteration er den almene magiskole med de klassiske troldmænd; klædt i rober og med næsen begravet i en bog søger de at mestre de generelle magiske formularer.

Alterationisten er en mester inden for alskens former for angrebs- og forvandlingsmagi både til gavn og skade. En Alterationist ved som regel meget om magi, men måske er de ikke helt så vidende på andre områder. Det er også i denne skole, at man finder den traditionelle heks (med hat og kost; kosten kan dog ikke flyve).



Farve: Gul forbindes traditionelt med tranformation, men ikke alle transformister vælger at bære gul.

Divination er mere en blot en magiskole. I divination trækker magibrugeren kræfter fra det guddommelige. Vil du spille præst eller paladin, er dette skolen, du skal vælge. Præster eller divinister bruger lys magi til at hjælpe andre. Helbredelse, beskyttelse og genoplivninger er dagligdag for disse præster og troldmænd. Mange vier deres liv til at bekæmpe udøde, dæmoner og andet ondskab. Hvis du spiller præst, skal du vælge din guddoms symbol og farve i stedet for skolesymbolet. Din amulet eller medaljon med symbolet på er dit kæreste øje.



Farve: Blå forbindes indimellem med divination, men mange præster bærer deres Guds symbol og/eller farve.

Dæmonologi er en farlig skole og bestemt ikke for magibrugere som tvivler på sig selv. Hvis man ikke har stor styrke, bør man ikke vælge denne skole. På lavt niveau trækker dæmonologen nemlig på kræfterne fra sin egen krop for at få magisk styrke. På højere niveauer påkalder en dæmonolog kræfterne fra andre planer. En meget meget farlig form for magi. Folk med magi fra denne skole kan også kalde sig shamaner eller åndemanere.



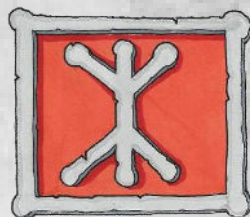
Farve: Grøn forbindes traditionelt med dæmonologi, men ikke alle dæmonologer vælger at bære grønt.

Elementalisme er en skole for troldmænd- og kvinder, der specialiserer sig i at bruge elementerne ild, jord, vand og luft til deres fordel. En elementalist kan eksempelvis kaste med ildkugler, hærde sin hud som sten eller blæse sine fjender omkuld med vindpust. Elementalister elsker ild, da den indgår i næsten alle deres trylleformularer. Derfor ser man ofte, at de går rundt i store røde eller gule troldmandskåber, samt har flammelignende-tatoveringer eller dekorative brændemærker.



Farve: Hvid forbindes traditionelt med elementalisme, men ikke alle elementalister vælger at bære hvid.

Nekromanti er ikke en magiskole for sarte sjæle. Det er den viljefaste og skruppelløses stræben efter magten over liv og død; evnerne til at omgøre begge dele og lege med området imellem liv og død. Nekromantikere på lavt niveau er kendte for at være skrøbelige men farlige modstandere. Deres magi kan forvolde stor skade med tiden, og når Nekromantikeren først er blevet rigtigt god, møder man sjældent nekromantikeren selv, men snarere dennes udøde slaver i form af zombier eller det der er værre.



Nekromantikere kaldes også for blandt andet dødekogler, dødningemester eller onde hekse.

Farve: Rød og indimellem sort forbindes traditionelt med nekromanti, men ikke alle nekromantikere vælger at bære disse farver.



Evner

Her er en komplet beskrivelse af alle evner i vores regelsystem. Evnerne koster enten 2, 3 eller 4 evnepoint (EP). Se evneskemaet. Nogle evner er opdelt i niveauer og her kan du ikke vælge en evne på et højere niveau, før du har brugt point på at få de lavere niveauer først. Nogle evner er specifikke raceevner, som kun kan vælges, hvis du spiller pågældende race. På dit rolleskema er evnerne delt op i 5 kategorier: Kriger, klogskab-, behændighed, allemand og race-evner.

6. Sans: (Allemand) Din rolle har en sjælden evne til at fornemme, når der er noget galt. Du kan fornemme, når der er nogen i nærheden. Du kan ikke rygstikkes (du tager dog normal skade fra kniven) eller bonkes. Du kan også føle, at der er noget galt, når der er usynlige personer i nærheden, eller når en elver er i Træskjul. (NOTE: du kan ikke se dem, du har kun en fornemmelse af dem) Du opdager også Lommetyveri med det samme og kan spotte en forfalskning.

Alkymi 1, 2 og 3: (Klogskab) Din rolle kan blande forskellige miksturer sammen. Du skal bruge én lille flaske pr. effekt.

Fælles for alkymi på alle niveauer er, at der laves en væske, som er flydende, der enten skal smøres på noget eller drikkes. Når du brygger drikken skal du udfylde et lille blåt kort hvorpå effekten og varigheden skal stå. Dette kort skal godkendes af din Spilmester. Du kan også få et fortrykt kort udleveret af din Spilmester.

På niveau 1: Kan din rolle lave simple og ufarlige men dog alligevel generende effekter. Eller drikke med positive opløftende effekter. Det tager 10 minutter pr. flaske/effekt. F.eks. syre (der opløser låse, våben og rustninger) slim der klister ting fast eller en opkvikker, der fjerner effekten af tømmermænd og som kan vække folk fra magisk søvn. Det kunne også være en dovenskabsdrik, stumhed eller en lattermikstur.

På niveau 2: Kan din rolle kan brygge alskens trylledrikke af middelstærk styrke. Både positive og negative effekter. Kun fantasien sætter grænsen: forelskelsesmikstur, forglemmelse, frygt, raseri og lattermildhed. Fælles for alle middelstærke trylledrikke er, at de tager 10 minutter pr. flaske at brygge, at de ikke må kunne give smerte eller skade og at varigheden af effekten **aldrig** kan overstige 30 min.

På Niveau 3: Kan din rolle brygge stærke trylledrikke: kontrollér person, galskab, ekstrem tørst, sandhedsserum, livseliksir, samt modgift til disse. Alle stærke trylledrikke er, at de tager 20 minutter pr. flaske at brygge. De må gerne kunne give skade og ulykke men dog ikke dræbe. Varigheden af effekten kan aldrig overstige 30 minutter.

Alsidig: (Menneske) + 1 EP fra rollens start.

Bergtusse-mod: (Bergtusse) En modig bergtusse forstener kun af fysisk skade, ikke af chok, monstre, høje lyde og magisk frygt.

Bersærk: (Kriger) Du kan selv vælge at aktivere denne evne, men den bliver også automatisk aktiveret, hvis nogen længere varigt har provokeret din rolle. Det tager 30 sekunder før evnen har fuld effekt. Det vil sige, at du skal gå og hidse dig op i 30 sekunder, inden evnen virker. Når du går bersærk får du 2 KP ekstra, men du kan til gengæld ikke flygte. Du skal kæmpe til den sidste fjende er død eller flygtet. Hvis du dør, skal du selvfølgelig holde op med at kæmpe. Når fjenden er død eller flygtet stopper effekten og du mister de 2 KP igen. Dette kan betyde, at din rolle dør **efter** kampen er ovre, hvis det medfører, at dine KP kommer ned under 0 og du ikke får hjælp i tide.

Blodrus: (Ork) En ork kan i én kamp gå i Blodrus og giver 1 KP ekstra skade med deres foretrukne våben. Virker i én kamp, én gang pr spilgang.

Dværgeguld: (Dværg) Dvæрге får udleveret 1 rokant ekstra ved starten af hver spilgang og/eller (hvilket er op til den enkelte Spilmester) en ekstra token for at arbejde i minen en gang pr. spilgang.

Dødt kød: (Unterling) Din rolles krop er død/følelsesløs. Din rolle mister ikke kropsdele af skade og påvirkes ikke af kvæle- eller smerte effekter.

Elvervisdom: (Elver & sortelver) En elvisk udgave af verdenskendskab.

Forfalskning: (Behændighed) Din rolle kan lave falske dokumenter, breve og værdigenstande som snyder de fleste. Kun fantasien sætter grænser. For eksempel kan du give en almindelig sten til en købmand og off-game sige: "Forfalskning: Dette er en guldklump", eller give et blank stykke papir til vagtmesteren og sige: "Forfalskning: Dette er mit adgangsbevægelse". Den anden spiller skal så spille på at han/hun bliver narret.

Forstening: (Bergtusse) Bergtussen forstener øjeblikkeligt ved enhver form for forskrækkelse, samt hvis den bliver såret. Under forsteningen kan Bergtussen ikke skades af nogen former for våben eller af magi. I forstenet form er bergtussen tung og svær at flytte rundt på. Der skal være mindst være 4 personer om at bære den eller en enkelt person med evnen superstyrke. Udstyr såsom våben, tøj, punge og tasker forstener ikke.

Førstehjælp: (Klogskab) Med denne evne kan din rolle med en forbindelse (en strimmel hvidt stof) stoppe forblødninger. Du kan ikke give KP tilbage, men du kan forhindre en døende person i at dø, når vedkommende er såret. En forbundet person (det vil sige, én som tydeligt er forbundet) kan med støtte rejse sig op og gå. Også selv om vedkommende stadigvæk er på 0 KP. Vedkommende kan dog ikke løbe, slås eller bruge sine evner eller magi. Med førstehjælp kan du vække folk af søvn og bonk uden at skulle give dem skade.

Genopstandelse: (Unterling) Ca. 10 minutter efter din rolle er blevet slået ihjel, vender den tilbage til livet igen med 1 KP.

Giftimmunitet 1: (Allemands) Din rolle er immun over for alle indtagende gifte. Dødbringende gifte gør dig dog lidt sløv i omtrent 5 minutter.

Giftimmunitet 2: (Allemands) Din rolle er immun over for alle gifte inklusiv alkohol, alkymistiske drikke og klinger smurt i gift. Din rolle kan heller ikke blive ramt af almindelige sygdomme.

Giftkundskab 1, 2 og 3: (Behændighed) Du kan finde, blande og udvinde gifte. **Fælles for giftkundskab** på alle niveauer er, at giftene skal være pulver eller piller, (ufarlige i virkeligheden) som skal sniges i mad eller drikke. Du kan også lave modgifte. Når du brygger drikken/effekten skal du udfylde et lille gult kort hvorpå effekten og varigheden skal stå. Dette kort skal godkendes af din Spilmester. Du kan også få et fortrykt kort udleveret af din Spilmester.

Visse gifte kan dog smøres på klinger eller pilespidser og derved bruges i kamp. Dette symboliseres ved, at du binder det gule giftkort fast med et gult stofbånd på din klinge (på pilen nøjes du blot med et gult stofbånd). Den næste der bliver ramt af våbnet, (inklusiv dig selv) bliver ramt af giften og skal have giftkortet udleveret. 1 dosis virker kun én gang.

På niveau 1: Kan din rolle blande forskellige lette gifte. Det tager 10 minutter pr. dosis at blande gift på niveau 1 og effekten skal være ufarlig (men gerne generende). Kun fantasien sætter grænserne: døds-, sove-, savle- eller stumhedsgift og så videre. Laver du en sovegift så brug sødemiddel som symbol for giften.

På niveau 2: Kan din rolle lave stærkere gifte. Det tager 10 minutter pr. dosis at blande en gift på niveau 2 og effekten må forvolde skade og give smerte, men må ikke kunne dræbe. Kun fantasien sætter grænserne: 'Den Falske Død', smertegift, dødningshud, lammelsesgift og så videre.

På niveau 3: Er det død og alvor. Det tager 20 minutter pr dosis at blande en gift på niveau 3 og her må effekterne gerne være alvorlige og dødbringende. Ved en dødbringende gift skal du bruge salt som virkemiddel. Det er dog VIGTIGT, at du altid forgifter den enkelte portion (f.eks. et glas eller en kop) og ALDRIG en hel kande med "vin" eller "øl". Kun fantasien sætter grænserne: sygdom, snigende død, skarptydesaft, kvælningsdrik og så videre.

Handelstalent: (Allemand) Med denne evne har din rolle forstand på handel, og har en masse handelskontakter i andre byer og lande. Din rolle kan også udskrive gældsbreve og veksle handelsvarer. Rent symbolsk handler du med en Spilmester før spillet eller undervejs. Du kan af en Spilmester få udleveret handelsvarer (rigtige eller som "tokens") eller du kan få penge til at opkøbe tokens i spil. Læs godt på Handelsreglerne på side 27.

I mindre spil bruger vi måske ikke tokens som handelsvarer eller handelssystem i det hele taget, og her kan du bruge handelstalent som **rigdom**. Det vil sige, at din rolle har en rig familie, som gør at du starter med ekstra spilpenge.

Hemmelighed: (Behændighed) Du er så dygtig til at gemme ting i hemmelige lommer i dit tøj at ingen kan finde det. Søger folk på dig, finder de intet, medmindre vedkommende har evnen snedig.

Vær dog opmærksom på at du SKAL have gemt dine ting i en lomme.

Du kan ikke få ting til at forsvinde, som du holder i hånden eller som er tydeligt synlige. F.eks. en kniv som stikker tydeligt op af lommen.

Håndværk: (Allemands) Din rolle har lært et vigtigt håndværk og kan tjene penge på det. Dette symboliseres ved at du enten får udleveret tokens (symbolske handelsvarer) eller ekstra spilpenge af Spilmestrene ved indtjekning. Som håndværker kan du også reparere døre eller porte som er slået ind med en rambuk.

Vælg selv et håndværk for eksempel: smed, bonde, bager, tømre, slagter skomager, tømre, øl brygger, minearbejder, væver, kogekone og så videre.



Jernmave: (Dværg) Alle gifte der indtages, virker kun i et 1 min før de aftages.

Ikke i dag! (kriger) Denne evne kan du bruge når din rolle i en kamp, er blevet slået ned på 0 KP, og du er faldet dødbende omkuld. Efter et stykke tid på jorden rejser du dig simpelthen op igen og vakler væk fra kamppladsen. Du har stadigvæk 0 KP og må ikke løbe, slås, bruge dine evner eller magi. Men du kan vakle hvorhen du vil (f.eks. din base eller nærmeste tempel eller lægehus) og så falde omkuld igen der.

Komplet forstening: (Bergtusse) En udvidelse til bergtussens forstening, hvor den breder sig, så både tøj og ejendele på tøjet (som for eksempel tasker og punge) forstener. Den påvirker ikke levende væsener, som bergtussen rører ved.

Kvæle: (Behændighed) Med denne evne kan din karakter kvæle andre. Det symboliseres ved at du lægger din hånd på skulderen af en person og siger "kvæle". Efter 30 sekunder er vedkommende bevidstløs og synker omkuld. Hvis du fortsætter yderligere 30 sekunder er ofret helt død. Personen som bliver kvalt må ikke sige nogen lyde. For at kvæle en person skal man også have højere eller samme værdi i nævekamp. Du skal altså huske at fortælle den person du kvæler, hvad dit niveau i nævekamp er. Du kan ikke kvæle udøde eller væsner der ikke trækker vejret. Formår personen, du kvæler at få fat i et våben, kan kvælingen stoppes ved at angribe med våbnet.

Landbrug: (Allemand) Din karakter har forstand på at arbejde med landbrug (i egen eller andres jord). Det symboliseres ved, at du ved spilstart får udleveret en token (symbolsk handelsvare), som symboliserer den varer din karakter har produceret med sin landbrugsevne i løbet af en spildag. Du får ekstra ud af denne evne, hvis din karakter ejer sin egen landbrugsjord.

Lille men kvik: (Goblin) Har 1 mindre i nævekamp, men starter med evnen hemmelighed og ekstra spilpenge ved hver spilgang.

Lommetryveri: (Behændighed) Med denne evne kan din karakter stjæle fra andres lommer. Det symboliseres ved, at du går hen bag ved en person og off-game siger: "Jeg har lige taget noget, der er i den lomme/pung/taske" og så skal personen vise dig, hvad der er i lommen/pungen/tasken. Du må så tage, hvad du kan have i én hånd (f.eks. en håndfuld mønter), som du så har stjålet. Ofret opdager det først, når vedkommende aktivt kigger i lommen/pungen/tasken efter sine ting. Du kan alternativt også bruge denne evne til at plante ting på folk. **Obs:** folk med den 6. sans opdager dig med det samme!

Lægekundskab 1: (Klogskab) Din rolle er lægekyndig og kan med en salve, nogle urter eller en forbindelse helbrede 1 KP. Forbindingen skal være på patienten i 10 minutter for at det virker. Kan fjerne og neutralisere gifte på niveau 1.

Lægekundskab 2: (Klogskab) Din rolle er lægekyndig og kan med en salve, nogle urter eller en forbindelse helbrede 2 KP. Forbindingen skal være på patienten i 10 minutter for at det virker. Kan fjerne og neutralisere gifte på niveau 2.

Lægekundskab 3: (klogskab) Din rolle er lægekyndig og kan med en salve, nogle urter, eller en forbindelse helbrede 3 KP. Forbindingen skal være på patienten i 10 minutter for at det virker. Kan fjerne og neutralisere gifte på niveau 3.

Kan også neutralisere alkymistiske drikke.

Læse & Skrive: (Klogskab) Din rolle er lærd, og kan derfor både læse og skrive. Har du ikke denne evne, skal du lades som om, at du ikke kan læse in-game breve og beskeder. Du må selvfølgelig godt læse off-game beskeder og kort.

Lærenem: (Menneske) Du kan vælge én evne til 3 EP.

Manipulation: (Goblin) Du kan manipulere folk, som du snakker med. Hvis du har snakket med nogen i minimum 1 minut, kan du få dem til at gøre ting, som du foreslår. Dog kun kortvarigt (max i 15 sekunder) for et eksempel at holde deres våben, at få dem til at skrive under på et dokument, at sætte sig ned for at binde sko selvom man ikke har sko på og så videre. Du kan dog ikke få dem til at angribe/skade deres venner eller dem selv. Offeret ved, at du fik dem til det, og kan **ikke** manipuleres af dig igen i 1 time.

Mesterskytte: (Kriger) Din rolle er en dygtigt trænet bueskytte og kan ramme meget præcist. Når du rammer en person, kan du vælge at give op til 3 KP i skade. Du skal råbe "Mesterskytte -3 i skade", når du har ramt dit offer. Du kan også vælge kun at give 1 eller 2 i skade, hvis du ikke ønsker at dræbe.

Mistænksom: (Dværg) En mistænksom dværg er ikke nem at narre. Har du denne evne, kan din rolle nemt spotte forfalskning og opdager hurtigt lommetyveri.

Nysgerrighed: (Behændighed) Med denne evne er din karakter meget nysgerrig. Dette symboliseres ved, at du kan søge en person hurtigere end normalt. Har du nysgerrighed må du søge en kropsdel på 10 sekunder i stedet for 30 sekunder som normalt. (Se søge reglen på side 20)

Nævekamp 1: Ballademager (kriger)

Din rolle har i alt + 1 i nævekamp.

Nævekamp 2: Bølle (kriger)

Din rolle har i alt + 2 i nævekamp.

Nævekamp 3: Slagsbror (kriger)

Din rolle har i alt + 3 i nævekamp.

Ritualmester 1: Fredeligt & Uskyldigt (klogskab) Din rolle har forstand på at lave magiske ritualer. Du kan lave nedskrevne ritualer på niveau 1 eller finde på dine egne ritualer, som dog skal godkendes af en Spilmester. Kun fantasien sætter grænser. Fælles for alle ritualer på niveau 1 er, at de skal vare mindst 2 minutter og kun må have fredelig og uskyldig virkning, såsom helbredelse, velsignelse og beskyttelse.

Ritualmester 2: Bonus eller Skade (Klogskab) Din rolle kan nu lave stærkere ritualer på niveau 2, som enten er nedskrevne eller selvopfundne med Spilmesterens godkendelse. Fælles for ritualer på niveau 2 er, at de skal vare mindst 5 minutter og højst må kunne give ekstra KP eller skade uden at dræbe. For eksempel fuld helbredelse, magisk fangenskab, velsignet våben, smerte, totur eller magisk beskyttelse.

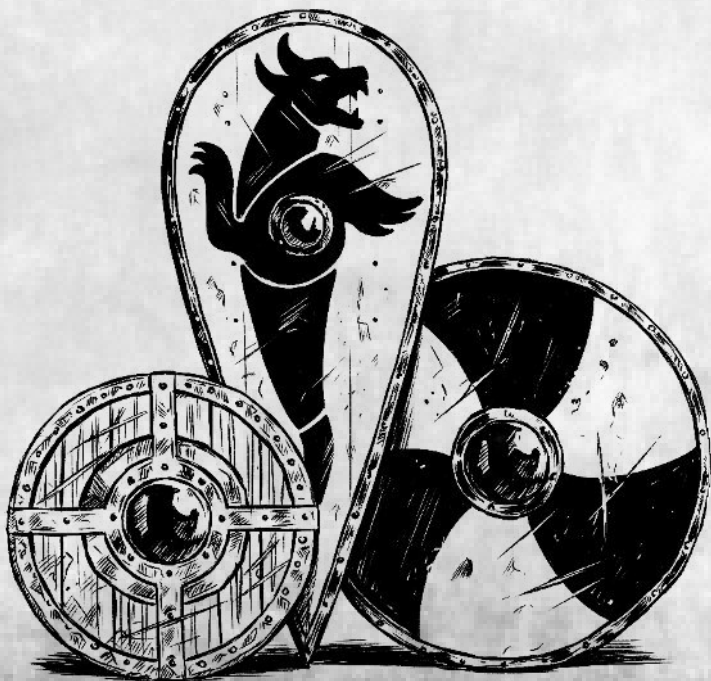
Ritualmester 3: Liv & Død (Klogskab) Din rolle kan nu lave de stærkeste ritualer på niveau 3, som enten er nedskrevne eller selvopfundne med Spilmesterens godkendelse. Fælles for ritualer på niveau 3 er, at de skal vare mindst 10-20 minutter. Her må effekten gerne være liv og død. For eksempel genoplivning, ofring, større forbandelser, sygdomme eller fortryllelse af områder, ting eller personer.

Rustningsbrug: (Kriger) Alle kan tage en rustning på. Men først når din rolle har evnen rustningsbrug, giver rustningen dig ekstra KP. Denne evne symboliserer, at din rolle ved, hvordan man bruger og vedligeholder sin rustning.

Læderrustning giver + 1 KP, ringbrynje + 2 KP og pladerustning (ryg og bryst) giver + 3 KP. Arm- og benskiner giver ikke ekstra liv sammenlagt, men forbedrer hvor mange slag dine arme og ben kan tåle, inden de er ubrugelige. De ekstra slag kropsdelen kan tåle er, det samme som rustningstypen giver i KP.

Sjæleløs: (Unterling) Tæller som udød med hensyn til regler og magi.

Skjoldbrug: (kriger) Alle kan samle et skjold op og bruge det. Men kun med evnen skjoldbrug kan din rolle virkelig stå imod, når det gælder. Når du har skjoldbrug tager du ikke skade af troldesten, hvis de rammer dit skjold, men du skal gå ned på det ene knæ. Bliver du ramt af en kæmpekølle på skjoldet, er du ligeledes beskyttet, og skal ikke som alle andre vakle baglæns.



Skovens Ven: (Elver) Kan ikke påvirkes af trylleformularen Stå.

Snedig: (Goblin) Du kan finde og stjæle ting selv om ofret har evnen hemmelighed.

Snigeangreb 1: Bonk (Behændighed) Med denne evne kan du slå folk på skulderen med en blød kølle, som er mindre end din underarm. Du må også gerne bruge pøbelvåben til at lave bonk med. For eksempel stegepander, kageruller eller ølkrus. Alt skal dog være lavet i blødt gummi/latex. Du skal sige "bonk", når du slår offeret.

Ofret, som er blevet 'bonket', skal falde lydløst omkuld, og er bevidstløs i 10 minutter. Kan ikke bruges i kamp eller mod personer der har evnen 6. sans eller bærer hjelm.

Snigeangreb 2: Rygstikker (Behændighed) Din rolle er trænet i beskidte knob og feje angreb. Du laver et rygstik ved at snige dig ubemærket op til en modstander og stikke vedkommende enten i maven eller i ryggen med en kniv. Kniven skal være kortere end din egen underarm og ofret må ikke have set bevægelsen. Du hvisker "rygstik" til offeret, som får 5 KP i skade og falder skrigene omkuld. Et Rygstik kan også gives i et venskabeligt kram.



Stenhud: (Granitaner) Din rolles hud er tyk som sten. + 1 KP og kan ikke bonkes.

Styrke: (Kriger) Din rolle er superstærk og kan bære 2 personer ad gangen. Se reglen for Bære person på side 25.

Derudover er din rolle også så stærk, at du kan bære kæmpe 2-håndsvåben. Se reglen for Kæmpe 2-håndsvåben på side 31.

Stærkt bygget: (Granitaner) +1 i Nævekamp. Kan bære én ekstra person.

Stålvilje: (Sortelver) Sortelveren er immun over for trylleformularerne: tankekontrol, kommando, frygt og evnen tortur.

Superstyrke: (Granitaner) Granitaneren kan bære og kaste troldesten og forstenede bergtusser. Den er immun over for trylleformularen Vindpust.

Talentfuld: (Menneske) Mennesker er talentfulde og lærenemme. Derfor må din rolle vælge én evne til 4 EP, når der er brugt EP på denne evne.

Tortur: (Behændighed) Med denne evne er din karakter ekspert i tortur. Når du bruger evnen, simulerer du, at du torturerer offeret (i mindst 5 minutter). Vedkommende får 1 KP i skade og skal efterfølgende svare sandt på de spørgsmål, som du stiller, hvis vedkommende kender svaret.

Oplysninger som spilleren kender til off-game, skal naturligvis ikke røbes. Uden denne evne kan man stadig godt torturere en person, men offeret er ikke tvunget til at tale sandt. Personer med evner, eller som er påvirket af trylledrikke eller magi, som gør at de ikke kan mærke smerte, kan modstå tortur og behøver derfor ikke at tale sandt.

Træskjul: (Elver & sortelver)

Elveren kan ved at holde med begge hænder om et træ blive usynlig og usårlig. Træet skal være tykkere end elveren selv.

Kun ved at fælde træet kan man få elveren, ufrivilligt, ud af sit skjul. Et træ kan fældes, hvis en karakter slår symbolsk på det med en rollespilsøkse mindst 20 gange. Personer med den 6. sans kan fornemme folk i træskjul.

Udbryderkonge: (Behændighed)

Med denne evne kan din karakter undslippe selv det strammeste reb eller det mest sikre fængsel. Denne evne giver dig lov til at undslippe enhver form for symbolsk binding, som du er blevet udsat for eller slippe ud af enhver celle, som du er lukket inde i. Dette gælder dog kun, hvis du ikke er under opsyn, da du ellers vil blive stoppet i dit forsøg på at undslippe. (se reglen for symbolsk binding på side 22)

Udholden: (Ork) + 1 KP til orker.

Udholdenhed 1: (Kriger) Denne evne gør din karakter sej og udholdende. Din karakter har brugt dage, uger og måneder på at træne kroppen til at modstå ekstrem smerte. Regelteknisk giver denne evne din karakter 1 ekstra KP.

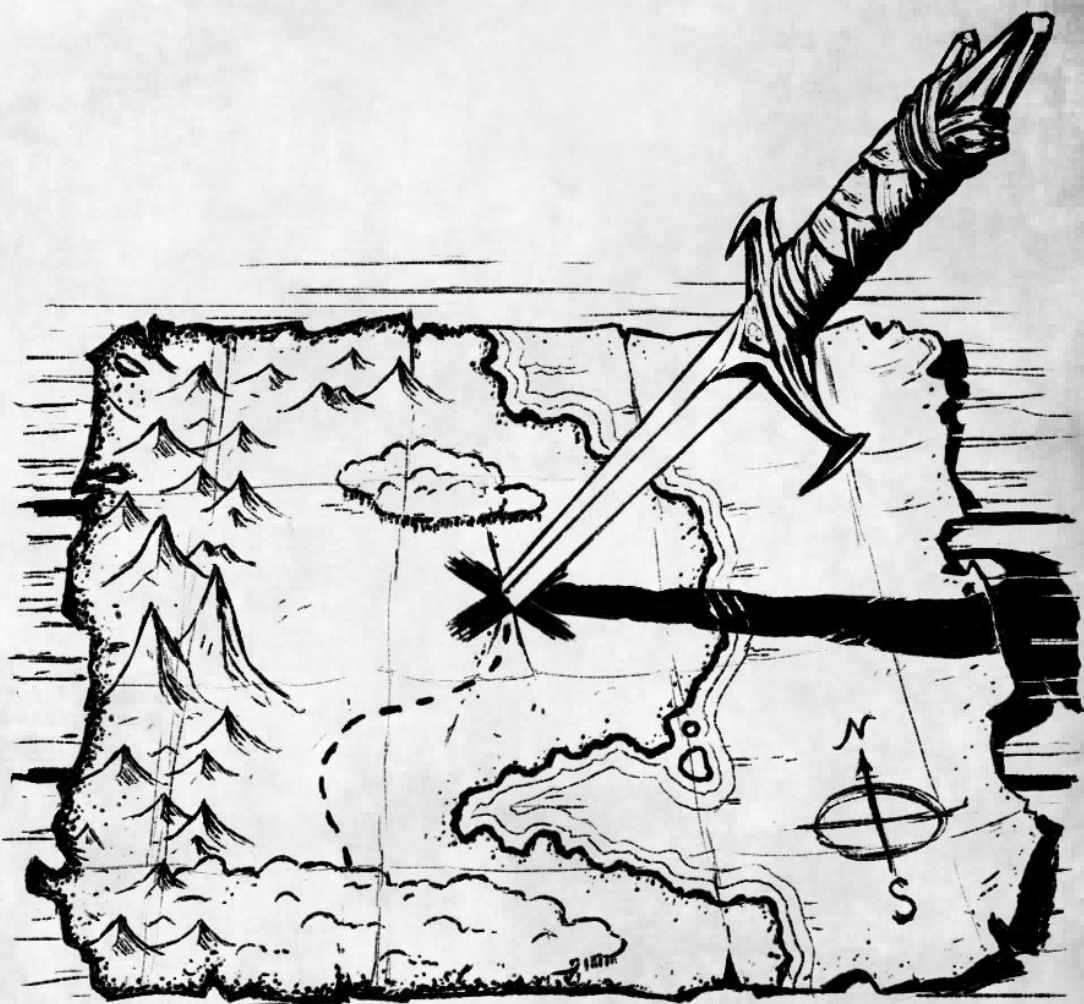
Udholdenhed 2: (Kriger) + 2 KP i alt.

Udholdenhed 3: (Kriger) + 3 KP i alt.



Verdenskendskab: (Klogskab) Denne evne gør, at din karakter har et stort kendskab til verdenen og hvad der er i den. Rent praktisk betyder det, at du må gå til en Spilmester for at få informationer omkring plotgenstande eller andre effekter, der påvirker spillet. I nogle spil kan Spilmestrene også vælge at udlevere en liste over udvalgte plotgenstande til dig eller give dig hints til plottet eller andre vigtige informationer.

Vilter: (Ork) Orken kan ikke påvirkes af søvn, kommando, smerte eller frygt i kamp.



Trylleformularer

Her er en komplet beskrivelse af alle trylleformularer i vores regelsystem. Du kan få adgang til formularerne, hvis du vælger at bruge EP på en af de 5 magiskoler. Du behøver ikke læse formular-beskrivelserne, hvis du ikke er magi-bruger, men du må selvfølgelig gerne.

Alteration - formularer og ritualer.



Niveau 1

Tungt våben: Magibrugeren kaster en blå bold og siger "TUNGT VÅBEN". Alle dem som rammes, inden bolden rammer jorden, slipper med det samme deres våben og skjolde. Genstandene kan samles op igen med det samme. Magien kan ikke blokeres.

Gokkel: Gul skumgummibold.

Varighed: Øjeblikkelig.

Slim: Magibrugeren peger på ofret med sin tryllestav og siger "SLIM". Så længe der peges, er offeret langsomt, da det ikke kan løbe, men bevæger sig, som hvis det var dækket af tykt slim.

Gokkel: Tryllestav.

Varighed: Indtil brudt.

Tungeknode: Magibrugeren binder et gult stofbånd om sin hånd, berører 1 person og siger "TUNGEKNUDE" efterfulgt af 3 ord. Personen kan i de næste 10 min KUN sige disse 3 ord i valgfri rækkefølge.

Gokkel: Gult stofbånd.

Varighed: 10 min.

Niveau 2

Kommando: Magibrugeren kaster en blå bold og siger "KOMMANDO" efterfulgt af et enstavelsesord. De næste 30 sekunder skal offeret følge kommandoen efter bedste evne. Eksempler på kommando kan være drik, løb, kravl, syng, hop, grin, spis, sov og så videre. Det eneste der **ikke** kan siges er "dø", som ingen effekt har. Magien kan blokeres med våben eller skjold.

Gokkel: Gul skumgummibold. **Varighed:** 30 sekunder.

Stenhud: Magibrugeren samler en håndstor skumsten op og forvandler sin hud til sten. Så længe stenen holdes i hånden har magibrugeren + 2 KP og kan ikke bonkes.

Magibrugeren skal bevæge sig langsomt og kan/må **ikke** løbe eller hoppe.

Gokkel: En skumsten. **Varighed:** Indtil ophævet.

Rust: Magibrugeren tager mel på begge sine hænder. Næste gang en metalgenstand berøres med begge hænder, og der bliver sagt "RUST", bliver genstanden herefter ubrugelig, indtil en smed har repareret den. Formularen kan kun bruges, hvis magibrugeren **ikke** har noget metal på sig. Denne formular kan max bruges 3 gange pr. dag.

Gokkel: Mel. **Varighed:** Øjeblikkelig.

Niveau 3

Formskifte: Magibrugeren forvandler en kropsdel til noget andet permanent. Magien tager 10 minutter og er meget smertefuld. Forvandlingen kan være alt fra spidse ører og skarpe tænder til klør og skællet hud. Formskifte formularen er udmattende og giver magibrugeren sortsind i 10 minutter. De forandrede kropsdele giver ingen evner undtagen klør, som kan bruges som våben.

Gokkel: Nødvendig udklædning/sminke. **Varighed:** 10 minutter kastetid/permanent.

Søvn: Magibrugeren kaster en håndfuld mel mod ofret og siger "SØVN". Alle som rammes af melet falder i søvn. Effekten varer i 10 minutter eller indtil man får skade. Førstehjælp kan vække folk hurtigt uden at give skade. Efter at have kastet denne trylleformular er magibrugeren selv træt og kan ikke kaste den igen i 10 minutter.

Gokkel: Mel. **Varighed:** 10 minutter.

Magisk sværd: Magibrugeren fortryller et sværd så magien kan løbe igennem det. Efter 10 minutters trolldom over sværdet bindes et gult stofbånd omkring det. Magieffekter, hvor der skal peges med hænder, stav eller anden magisk symbol, kan nu bruges igennem sværdet. Effekten varer 1 spilgang.

Gokkel: Gult stofbånd. **Varighed:** 10 minutters kastetid / 1 spilgang.

Niveau 4

Paralyse: Magibrugeren kaster en håndfuld ris og siger "PARALYSE". Alle som rammes af riset, skal stå helt stille i 5 minutter. Selv hvis offeret bliver såret eller slået ihjel, bliver kroppen stadig stående indtil virkningen ophører. Det er muligt både at forbinde og helbrede folk, der er paralyseret. Efter at have kastet paralyse er magibrugerens egen arm lammet og kan ikke bruges i 10 minutter.

Gokkel: Ris.

Varighed: 5 minutter.

Usynlighed: Magibrugeren binder et gult stofbånd om hovedet og fremsiger en lang rite, som minimum skal vare i 5 minutter. Herefter er magibrugeren usynlig og tager en hånd på hovedet. Effekten varer indtil magibrugeren bruger en evne, kaster magi eller på nogen måde påvirker andet end magibrugeren selv. Forbliver man usynlig i mere end 1 time ad gangen, får man sortsind i 10 minutter, når effekten brydes.

Gokkel: Gult stofbånd.

Varighed: Indtil brudt.

Niveau 5

Tankekontrol: Magibrugeren holder en dukke synligt op foran offeret og siger højtlydt "TANKEKONTROL" efterfulgt af en ordre eller sætning. Så længe magibrugeren står stille og peger på offeret **skal** ordren udføres efter bedste evne. Tankekontrol kan ikke påvirke den samme person mere end 1 gang hver time. Efter tankekontrollen er brudt har magibrugeren sortsind i 10 minutter.

Gokkel: En kludedukke eller hånddukke.

Varighed: Indtil brudt.

Forbandelse: Magibrugeren rør ved sit offer og fremsiger en tryllemåne eller bøn. Herefter skal offeret tage det gule stofbånd om armen. (Dette er en off-game handling, og **skal** gøres). Derudover giver magibrugeren en genstand med alterationssymbolet på til ofret, der herefter lægges i en vilkårlig lomme, hvilket også er en off-game handling.

Genstanden kan være en lap papir, et stykke stof, en bog, en halskæde eller en sten. Denne genstand fungerer som anker for forbandelsen. Offeret ved **ikke** at han/hun har den på sig.

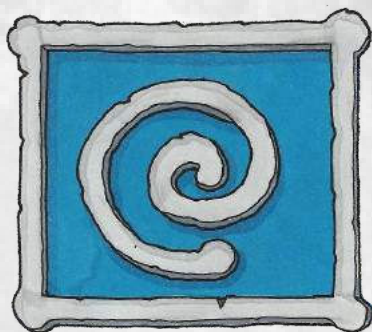
Kasteren vælger nu selv en form for forbandelse eller sygdom som offeret nu lider af. Det må ikke være noget dødeligt, som for eksempel gør at offeret tvinges til at dræbe andre. En forbandelse kunne være at offeret aldrig kan lyve eller løbe, hoster hele tiden, er tørstig hele tiden, er bange som en Bergtusse og så videre.

En forbandelse kan ikke fjernes med formularen Ophæve Magi, men kræver et ritual for at fjerne, eller hvis ankeret (genstanden med alterationssymbolet på) bliver fjernet, stjålet eller røvet. Ofret kan og **må ikke** selv skille sig af med ankeret.

Gokkel: Gul stofbånd.

Varighed: Indtil død eller fjernet.

Divination - formularer og ritualer.



Niveau 1

Helbrede: Magibrugeren binder et blå stofbånd omkring en arm og fremsiger rite. Herefter helbredes + 1 KP. Magien kan kastes flere gange på samme person, men et nyt stofbånd skal bindes om hver gang (eller det samme som først skal fjernes igen). Kan bruges på udøde ved at binde stofbåndet om egen hånd og så berøre den udøde, som tager 1 KP skade af den helbredende magi.

Gokkel: Blåt stofbånd.

Varighed: Øjeblikkelig.

Skjold / Bur: Magibrugeren laver en melcirkel på jorden som varer i 10 minutter. Skjoldet eller buret er uigennemtrængeligt af personer, monstre, våben, magi og så videre. Man kan godt tale igennem det. Skjoldet eller buret kan laves så stort som magibrugeren ønsker det, og de kan opløses når magibrugeren ønsker det. Skjoldet kan også forlænges ved at kaste formularen igen, men på den samme melcirkel. I så tilfælde er der ikke tale om et nyt skjold, men om forlængelse af det gamle skjold.

Gokkel: Mel.

Varighed: 10 minutter eller indtil brudt.

Lysets velsignelse: Magibrugeren tager sin amulet eller hellige symbol og binder om sin hånd med et blå stofbånd. Når magibrugeren rører ved en person og siger en rite eller bøn, bliver vedkommende velsignet. Enhver som velsignes af magibrugeren og får ført lidt vand hen over panden + 2 i nævekamp og immunitet mod magisk frygt i 10 minutter.

Gokkel: Helligt symbol + blå stofbånd. **Varighed:** 10 minutter eller indtil brudt.

Niveau 2

Eksorcisme: Magibrugeren holder sin tryllestav/amulet over hovedet og siger "EXORCISME". Magibrugeren bliver i stand til at se ånder og usynlige væsener. Ved at pege på en usynlig, et genfærd eller en tankekontrolleret med staven eller amuletten kan magibrugeren ophæve effekten ved at sige "EXORCISME".

Gokkel: Tryllestav/amulet/helligt symbol. **Varighed:** 10 minutter.

Håb: Med magi og inspirerende ord giver magibrugeren alle som lytter til en tale eller sang fornyet håb. Talen skal vare mindst 5 minutter og gør at så længe talen holdes, bliver alle allierede der lytter immune over for smerte, søvn, frygt og sortsind.

Gokkel: Tryllestav / amulet.

Varighed: Øjeblikkelig.

Stå: Magibrugeren peger på offeret med sin tryllestav og siger "STÅ". Offeret er ude af stand til at flytte fødderne så længe der peges.

Gokkel: Tryllestav, amulet eller symbol.

Varighed: Indtil brudt.

Niveau 3

Fuld helbredelse: Magibrugeren fremsiger en bøn, imens der bindes et blå stoffbånd omkring hver kropsdel. Når alle kropsdele har fået et blå stoffbånd omkring sig, siger magibrugeren "FULD HELBREDELSE", alle de mistede KP kommer tilbage, samt ubrugelige kropsdele bliver brugbare igen. Først når alle stoffbånd er taget af den helbredte person, kan man begynde at kaste magien igen. Formularen kan ikke bruges på døde, men på udøde ved at vikle 5 stoffbånd om sin egen arm og røre ved den udøde. Gøres dette, skal følgende fremsiges "FULD HELBREDELSE – DØD", herefter bliver den udøde dræbt.

Gokkel: Blå stoffbånd.

Varighed: Se beskrivelse.

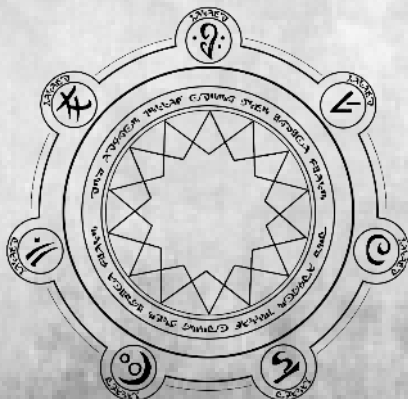
Sandhed: Magibrugeren fortryller et bolche. Enhver som spiser eller blot smager på det, kan kun tale sandt de næste 10 minutter. Man er dog ikke tvunget til at svare på spørgsmål.

Gokkel: Et blå stoffbånd.

Varighed: 10 minutter.

Velsignet våben: Magibrugeren velsigner et våben med en bøn som varer 10 minutter. Herefter bindes et blå stoffbånd omkring våbnet, som nu er velsignet. Velsignede våben skader dæmoner og monstre som normalt ikke kan tage skade og giver 1 KP skade til uddøde. Hver gang man rammer med et velsignet våben siges "VELSIGNET VÅBEN". Effekten varer i en spilgang.

Gokkel: Blå stoffbånd. **Varighed:** 10 minutters kastetid / Virkning i 1 Spilgang.



Niveau 4

Aura: Magibrugeren kan beskytte sig selv imod al fysisk- og magisk skade. Ved at krydse sine arme over brystet bliver magibrugeren usårlig, så længe armene er krydset. Så længe magibrugeren er i aura, kan hverken våben bæres eller evner benyttes, dog er der intet, som kan skade ham eller hende. Magibrugeren kan med aura herefter træde ind og ud af dette ene skjold uden at bryde skjoldets effekt.

Gokkel: Ingen.

Varighed: Indtil brudt.

Genoplive død: Magibrugeren laver en melcirkel omkring en eller flere døde. I de næste 10 minutter fremsiges en formular, som genopliver alle indenfor cirklen. Alle genoplivede kommer tilbage med 1 KP og sortsind i 10 minutter.

Gokkel: Mel.

Varighed: 10 minutter kastetid.



Niveau 5

Fuld genoplivning: Magibrugeren holder sin amulet eller sit hellige symbol over en død krop, imens han/hun holder et blå udhulet æg med hellige symboler på i den anden hånd. Når ægget knuses over eller på den døde, fremsiges følgende "FULD GENOPLIVNING", herefter vender den døde tilbage til livet igen med alle sine KP. Den genoplivede har ikke sortsind som normalt.

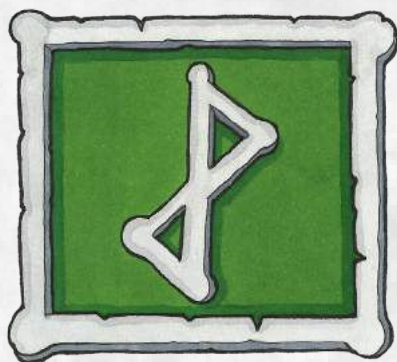
Gokkel: Et blå udпустet æg og hellige symboler. **Varighed:** Øjeblikkelig.

Gudernes Velsignelse: (Ritual) Magibrugeren samler minimum 5 andre tilhængere af samme religion eller skole. Han/hun fremsiger en længere trylleremse eller bøn for modtageren af denne formular. Herefter bindes et blå stofbånd om hovedet på modtageren. Modtageren får nu + 6 KP og kan ikke skades af magi. Men kan godt påvirkes af ikke-skadelig magi. Effekten kan ikke opløses med trylleformularer.

Denne formular kan have forskelligt navn alt efter hvilken præst, troldmand, heks eller shaman der kaster den. Shamanen ville for eksempel kalde den for "Åndernes Velsignelse" og en Dongiff præst ville kalde den for "Dongiffs Velsignelse". Velsignelsen holder i 1 time også selvom personen dør og bringes tilbage til livet.

Gokkel: Helligt symbol og blå stofbånd. **Varighed:** 1 time.

Dæmonologi - formularer og ritualer.



Niveau 1

Svovlkugle: Magibrugeren kaster en grøn skumgummibold og siger "SVOVLKUGLE 3 I SKADE". Alle som rammes af bolden, inden den rammer jorden, får 3 KP i skade. Magien kan ikke blokeres, kun undviges. Yderligere gives der 1 KP i skade til magibrugeren selv, når kuglen kastes. Dette kan heller ikke blokeres.

Gokkel: Grøn skumgummibold.

Varighed: Øjeblikkelig.

Mørkets velsignelse: Magibrugeren holder sit magiske symbol i sin hånd og vikler et grønt stofbånd om hånden. Der røres ved en person og fremsiges en rite. Den berørte person får + 1 KP. Samtidig får magibrugeren selv 1 KP i skade.

Gokkel: Grønt stofbånd.

Varighed: Øjeblikkelig.

Rambuk: Magibrugeren peger på en fjende med begge hænder og siger "RAMBUK". Personen der peges på, tager 1 KP i skade og flyver bagud hen ad jorden. Magibrugerens arme tæller herefter som de er hugget af og kan ikke bruges før en helbreder eller læge har helbredt dem. Rambuk skader ekstra på de fleste monstre.

Gokkel: Ingen.

Varighed: Øjeblikkelig.

Niveau 2

Smerte: Magibrugeren peger med sin tryllestav på en person og siger "SMERTE". Så længe magibrugeren vedvarende peger og griner højlydt eller taler ondt, vil offeret være i kraftig smerte og vride sig rundt på jorden.

Gokkel: Tryllestave.

Varighed: Indtil brudt.

Dæmonisk Pagt: Magibrugeren laver en aftale med offeret. Aftalen skal være en handling, som skal kunne udføres i rollespillet. Efter en aftale er indgået og magibrugeren giver hånd på aftalen, kan han fortrylle begge parter ved at sige "DÆMONISK PACT".

Hvis parterne ikke overholder deres del af aftalen, vil de gå i kraftig smerte. Se trylleformularen smerte ovenfor. Efter 5 minutters smerte vil personen komme ned på 0 KP og besvime uden at forbløde. Dette kræver, at skolesymbolet er malet på hånden. Obs: denne magi kræver ikke en rite.

Gokkel: Grøn maling/farve.

Varighed: Indtil brudt eller besvimet.

Ophæve magi: Magibrugeren tager sin tryllestav eller sit magiske symbol og rører ved en person eller ved en genstand, der er påvirket af en trylleformular og siger "OPHÆV MAGI". Herefter er formularens virkning ophævet. Magibrugeren suger magiens energi til sig, og kan indenfor 5 minutter bruge den energi til at kaste Mørkets Velsignelse uden selv at få 1 KP i skade.

Gokkel: Tryllestav/Magisk symbol. **Varighed:** Øjeblikkelig /5 minutter.

Niveau 3

Blindhed: Magibrugeren rører et offer og fremsiger en trylleformular. Når formularen er færdig, siges der "BLINDHED", herefter får offeret et grønt stofbånd, som skal bindes omkring øjnene. I de næste 10 minutter kan offeret intet se.

Hvis magibrugeren kaster formularen mere end 3 gange på en spilgang, bliver han/hun selv blind i 10 minutter.

Gokkel: Grønt stofbånd.

Varighed: 10 minutter.

Vrede: Magibrugeren rører sit offer og fremsiger sin rite, herefter bindes der et grønt stofbånd på offerets arm.

Offeret bliver nu langsomt mere og mere vred. I de efterfølgende timer bliver offeret totalt rasende og vred og farer op over de mindste bemærkninger. Enhver anledning til kamp eller væbnet konflikt **skal** der følges op på. Offeret vil til enhver tid forsøge at starte et slagsmål og en kamp. Startes en kamp, vil offeret gå i bersærk, uanset om offeret besidder evnen. Offeret vil i en kamp **altid** kæmpe til døden. Virkningen varer i 3 timer på trods af død og genoplivning. Virkningen kan fjernes med et ritual eller formularen fredsftale.

Gokkel: Grønt stofbånd.

Varighed: 3 timer.

Svovlklinge: Ved at miste 2 KP kan magibrugeren gøre sit sværd til en svovlklinge. De mistede KP kan kun helbredes, hvis magien ophæves. Der bindes et grønt stofbånd omkring våbnet og våbnet skader fremover 2 KP, hvis det bruges af magibrugeren. Hver gang en fjende rammes siges højlydt "2 I SKADE".

Gokkel: Grønt stofbånd.

Varighed: Indtil ophævet.

Niveau 4

Dæmonisk blod: Så længe magibrugeren holder en grøn skumgummibold eller grøn kugle i den ene hånd, kan han ikke tage skade af normale våben. Alle former for magiske våben kan stadig skade magibrugeren med normal KP i skade, men rammes magibrugeren af et velsignet våben eller en helbredende magi **dør** magibrugeren med det samme. Gift og magi virker stadig på magibrugeren inklusiv den skade, han/hun får af at kaste en svovlkugle eller andre effekter.

Gokkel: Grøn skumgummibold.

Varighed: Indtil ophævet.

Ofring: Magibrugeren placerer et levende offer i midten af en melcirkel. Offeret kan enten være frivillig, ufrivillig eller pacificeret. Der fremsiges en længere rite, som gerne gentages. Efter 5 minutter ofres personen ved at blive dræbt af magibrugeren. Henrettelsesreglen. I den næste time har magibrugeren det antal KP ekstra, som den ofrede person havde. KP fra rustning tæller ikke. Kun én ofringseffekt kan være aktiv ad gangen.

Gokkel: Mel.

Varighed: 5 minutters kastetid. / 1 time varighed.

Niveau 5

Voodoo: Magibrugeren peger på en modstander med en dukke, imens han/hun holder en genstand fra personen (eller et sværd med personens blod på) i den anden hånd, og siger højt "VOODOO". Offeret **skal** herefter følge alle bevægelser, som magibrugeren foretager sig. Hvis magibrugeren tager skade, siges højt "DELT SKADE" og offeret modtager den samme skade som magibrugeren. Magien slutter, hvis dukken ikke længere er i hånden på magibrugeren, eller hvis magibrugeren stikker et våben i sig selv. Hvis dette sker gøres den kropsdel ubrugelig for både magibrugeren og offeret. Stikkes våbnet i maven dør begge personer. Der kan kun være én Voodoo i gang.

Gokkel: En kludedukke eller håndduke.

Varighed: Indtil ophævet.

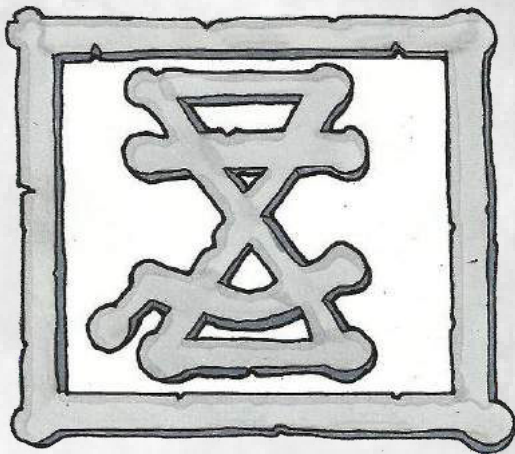
Dæmonisk kraft: (Ritual) Magibrugeren laver et ritual sammen med minimum 5 andre fra samme skole/tro. En melcirkel laves med symboler og tegn rundt i hele kanten. Herefter siges navnet på den dæmon, man ønsker at påkalde igen og igen. Hvis intet navn kendes kan typen af dæmonen gentages, eksempelvis Hævn Dæmon, Blod Dæmon, Ild Dæmon og så videre. Magibrugeren kan, hvis ritualet lykkes, trække kraft fra dæmonen og bruge en eller flere af dens evner og immuniteter. For eksempel dæmonisk styrke, usårlighed eller immunitet. Dette ritual kræver, at man snakker med en Spilmester, der skal afgøre udfaldet af ritualet, inden man går i gang. Udfaldet afleveres skriftligt men skjult, og kan først afsløres ved slutningen af ritualet.

Magibrugeren kan også få overført dæmonens svagheder. Så pas på!

Gokkel: Mel og magisk symbol.

Varighed: Varierende.

Elementalisme - formularer og ritualer.



Niveau 1

Opvarmning: Magibrugeren kan langsomt varme ting op ved berøring i minimum 1 minut. Kan blandt andet bruges til at starte bål, hjælpe en smed så han kan arbejde uden en smedje, brænde lig af, lave brændemærker på sig selv eller andre og så videre. Kan derudover varme et magisk skjold eller bur op, så alle inde i det får 1 KP skade pr. 5 minutter.

Gokkel: Tryllestav eller amulet.

Varighed: Varierende.

Frosthånd: Magibrugeren vikler hvidt stofbånd om sin hånd, imens der fremsiges rite og kommer så mel på hånden. Herefter kan magibrugeren røre ved en person og sige "FROSTHÅND 2 I SKADE!". Offeret får 2 KP i skade.

Magibrugerens arm bliver selv lammet af kulden og er ubrugelig i 10 minutter.

Gokkel: Hvidt stofbånd / mel.

Varighed: Øjeblikkelig.

Skriftbombe: Et brev eller papir eksploderer, når man har læst det og skader 3 KP til dem der læser teksten eller kigger på teksten, imens den bliver læst højt. Man skriver (SKRIFTBOMBE 3 KP I SKADE" i slutningen af brevet. Uanset om man læser brevet færdig, eksploderer det, når man stopper med at læse.

Gokkel: Et brev / papir.

Varighed: Øjeblikkelig.

Niveau 2

Barkhud: Magibrugeren tager et stykke bark i sin hånd. Så længe han/hun holder barken i hånden, har magibrugeren en hud som bark, og har + 1 KP og kan hverken bonkes eller kvæles.

Magibrugeren skal bevæge sig langsommere end normalt.

Gokkel: Et stykke bark.

Varighed: Indtil ophævet.

Flammernes frihed: Magibrugeren opløser en magi, der påvirker ham/hende som "stå", "tankekontrol", "frygt" eller "kommando" ved at sige sin rite og råbe "FLAMMERNES FRIHED". Den store kraftanstrengelse giver 1 KP i skade og giver midlertidig lammelse i armene, således at man taber alt, man har i hænderne, det kan dog samles op igen med det samme. Kan kun bruges, hvis man har mere end 1 KP.

Gokkel: Ingen.

Varighed: Øjeblikkelig.

Giftimmunitet: Magibrugeren tager et blad fra et træ eller en busk og holder det i hånden. Så længe han/hun holder det i hånden, er magibrugeren immun over for alle almindelige gifte.

Gokkel: Et blad.

Varighed: Indtil brudt.

Niveau 3

Ildkugle: Magibrugeren fremsiger rite og dypper en rød skumkugle i mel og kaster den imod et offer. Der råbes højt "ILDKUGLE 3 I SKADE!". Ildkuglen kan pareres med våben eller skjold.

Gokkel: Rød skumbold.

Varighed: Øjeblikkelig.

Ildimmunitet: Magibrugeren tager et hvidt stofbånd og binder om armen på sig selv, eller den som skal modtage effekten. Derefter er modtageren immun over for skader og effekter, hvori der indgår ild eller varme for eksempel opvarmning, ildkugler, flammesværd og så videre. Denne formular kan kastes max. 5 gange pr. spilgang.

Gokkel: Hvidt stofbånd.

Varighed: 1 time.

Brændende had/kærlighed: Ved at have øjenkontakt med en person kan magibrugeren fremmane modtagerens følelser så de enten bliver sure, overglade eller forelskede i de næste 10 minutter. Magibrugeren kan vælge at indsnævre følelserne til en enkelt ting eller person for modtageren ved at sige navnet på tingen/personen.

Gokkel: Ingen.

Varighed: 10 minutter.

Niveau 4

Flammesværd: Magibrugeren binder et hvidt stofbånd om sit våben og sammen med sin egen hånd. Våbnet er nu et flammesværd. Det giver nu 2 KP i skade. Det tæller som et ildvåben og kan brænde lig og trolde. Det kan kun bruges af magibrugeren selv. Efter formularen er kastet skal der gå 30 minutter før den kan kastes igen.

Gokkel: Hvidt stofbånd.

Varighed: 10 minutter

Fredsftale: Magibrugeren fremsiger en længere rite for en person, som enten skal være med frivilligt eller være pacificeret. Herefter binder magibrugeren et hvidt stofbånd om panden på ofret og afslutter med "FRED VÆRE MED DIG!".

Offeret kan ikke kæmpe, lave nævekamp eller bruge magi eller evner offensivt i de næste 30 minutter. Magien er gensidig, så det samme gælder for magibrugeren. Dør vedkommende og bliver genoplivet så virker fredsftalen stadigvæk.

Effekten kan ophæves af at fjerne forbandelse ritual eller med formularen vrede, da disse to formularer ophæver hinandens virkninger.

Gokkel: Hvidt stofbånd.

Varighed: 30 minutter eller indtil brudt.

Niveau 5

Vindpust: Magibrugeren tager en stor vejtrækning, spreder sine arme ud, med håndfladerne udad og puster mod ofrene med hovedet forrest, mens han/hun står stille. Alle dem som bliver pustet imod, skal gå 3 skridt baglæns, som hvis de blev blæst tilbage og falder ned, så længe Magibrugeren stadig puster. Magibrugeren er stum de næste 5 minutter.

Gokkel: Ingen.

Varighed: Øjeblikkelig.

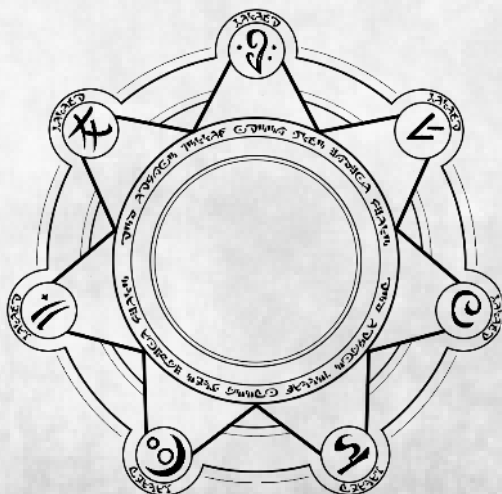
Omdirigerer skade: (Ritual) Magibrugeren laver et ritual sammen med minimum 5 andre i 10 minutter. Derefter tages 2 lange hvide stofbånd og bindes over kryds på magibrugeren. Fra skulder til hofte som et skråbånd.

Al skade som magibrugeren herefter vil blive udsat for, bliver omdirigeret tilbage til den, som skader magibrugeren.

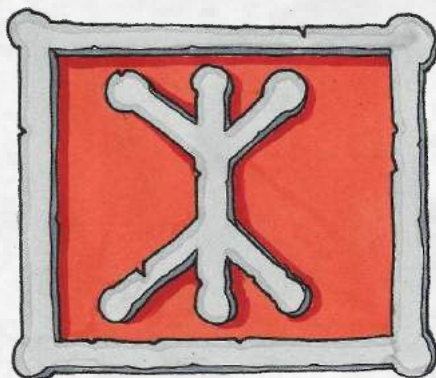
Slår en kriger på magibrugeren får krigeren selv skaden. Kaster en anden magibruger en formular på den beskyttede, bliver vedkommende selv ramt af sin egen magi. Magien skal dog være af skadende karakter. Normale formularer virker på normal vis. Effekten virker i en time.

Gokkel: 2 hvide stofbånd.

Varighed: 1 time.



Nekromanti - formularer og ritualer.



Niveau 1

Dødningehud: Så længe magibrugeren holder et kranie eller en knogle i den ene hånd, har magibrugeren + 1 KP og kan ikke føle magisk smerte. Denne magi tæller som at bruge en hånd i forhold til begrænsninger på våben.

Gokkel: Et kranie eller en knogle.

Varighed: Indtil sluppet.

Sjælehøst: Magibrugeren kan suge energi fra døende og døde kroppe. Ved at fremsige en tryllemse over en krop, imens han holder sin tryllestav eller amulet over panden i 1 minut, suger han sjæleresterne til sig og helbreder sig selv for + 1 KP. Kan kun bruges 1 gang på hvert lig.

Gokkel: Tryllestav eller amulet.

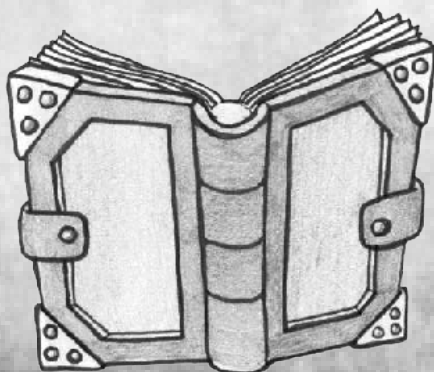
Varighed: Permanent.

Mareridt: Ved at røre ved en sovende person kan magibrugeren give frygtelige mareridt. Personen som sover får 2 KP i skade uden at vågne. Kan bruges sammen med formularen "Genfærd".

Bemærk: Denne formular kan kun bruges 1 gang pr. offer pr spil.

Gokkel: Ingen.

Varighed: Permanent.



Niveau 2

Genfærd: Kan hjem søge én specifik person ved at have en ejendel eller hår fra vedkommende. Magibrugeren fremsiger en trylleremse, der tager 10 minutter og rejser derefter ind i Åndernes Rige og tager en knyttet hånd over hovedet. Ingen kan se eller skade magibrugeren (som var spillere off-game) og kun personen man hjem søger, kan høre hvad man siger. Magibrugeren kan ikke bruge våben eller gøre skade. Magibrugeren kan kaste formularer fra nekromanti-skolen der ikke skader på den hjem søgte. Formularens mareridt er dog undtaget fra reglen om ikke at kunne skade. Magien varer indtil magibrugeren rejser tilbage til de levendes verden eller han bliver bortmanet af anden magi.

Gokkel: Egendel eller hår fra offeret. **Varighed:** Til bortmanet / hjem rejst.

Frygt: Magibrugeren kaster et skumgummi-kranie og råber "FRYGT" den som kraniet rammer, frygter magibrugeren og tør ikke angribe ham i kamp de næste 10 minutter. Kraniet kan godt blokeres med våben eller skjold.

Gokkel: Skumgummi kranie. **Varighed:** 10 minutter.

Sygdom: Magibrugen vikler rødt stofbånd om sin hånd og fremsiger en rite. Herefter dyppes hånden i mel. Den næste person magibrugeren berører, bliver dødelig syg. Personen der bliver dårlig, begynder at hoste og efter 30 minutter dør vedkommende. Sygdom kan helbredes af Lægekundskab 2.

Kastes Sygdom på udøde helbreder magien + 2 KP i stedet og dette sker øjeblikkeligt. Magibrugeren kan ikke kaste sygdom på sig selv.

Gokkel: Rødt stofbånd og mel. **Varighed:** 30 minutter eller indtil helbredt.

Niveau 3

Animere Død: Magibrugeren kan animere en død krop til at kæmpe for sig. Ved at lægge en hånd på hovedet af en død, og fremsige en længere rite, så vender den døde tilbage som udød med + 3 KP. Den kan ikke løbe, men kæmper som normalt. Den udøde adlyder alle ordrer magibrugeren giver den. Magien varer så længe magibrugeren peger på kroppen med sin tryllestav eller symbol. Hvis magibrugeren dør, så falder den udøde også om med det samme.

Gokkel: Tryllestav, amulet eller et Helligt symbol. **Varighed:** Indtil brudt.

Glemsel: Magibrugeren tager lidt mel og blæser forsigtigt på en person. (ikke i ansigtet!) Personen glemmer alt hvad der er sket inden for de sidste 10 minutter. Der skal et ritual til, for at vedkommende kan få sin hukommelse igen.

Gokkel: Mel. **Varighed:** Permanent.

Sjælesuger: (våben) Ved at binde et rødt stofbånd om sit våben kan magibrugeren suge sjæle fra dem der henrettes med det. Magibrugeren får helbredt +1 KP, hvis der landes et dræbende slag på en fjende. Henrettelsesreglen.

Effekten virker kun hvis det er magibrugeren selv der bruger våbnet.

Gokkel: Rødt stofbånd og våben.

Varighed: 1 time.

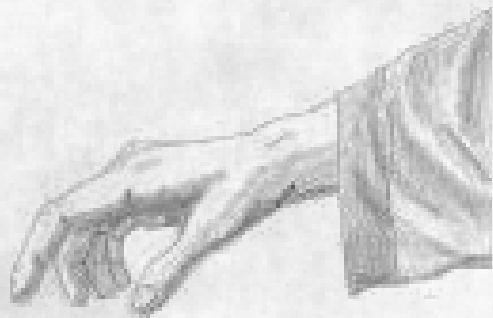
Niveau 4

Udød Krieger: Magibrugeren laver en melcirkel på jorden og placerer en død person i midten. De næste 10 minutter bruges på at fremsige formularer, danse, synge eller lignende. Magibrugeren binder et rødt stofbånd om panden på personen. Efter 10 minutter vender den døde tilbage som en udød krigers under magibrugers kontrol. Kriegeren har + 10 KP, har ingen andre evner og får derfor ikke ekstra liv fra rustning.

Kriegeren kræver ikke konstant opsyn men kan godt bevæge sig væk fra sin skaber.

Gokkel: Rødt stofbånd og mel.

Varighed: Indtil kriegeren er "død".



Phylactery: Magibrugeren tager en værdifuld genstand og putter sin sjæl inden i. Genstanden er nu en GYF som kan stjæles af andre. Så længe sjælen forbliver i genstanden, vil magibrugeren genopstå 10 minutter efter han dør med + 1 KP dér, hvor genstanden befinder sig. Dette gøres ved at tage en hånd på hovedet og gå hen til hvor genstanden befinder sig. Ødelægges genstanden dør man som normalt.

Når magibrugeren har kastet formularen tages en hånd på hovedet, og man finder derefter et gemmested til sin Phylactery. Her efterlades genstanden inklusiv gyfkort, og magibrugeren kan nu ikke nærme sig dette sted i live. Kun når magibrugeren er død, kan der sjælevandres tilbage til phylacterien. Når man genopliver, skal man hurtigt bevæge sig væk fra stedet igen uden phylactery, da man ellers vil dø permanent idet man opsluges af phylacterien. Er phylacterien væk, kan man ikke genoplive før den er fundet, eller man bruger normale genoplivningsmuligheder.

Gokkel: En lille genstand.

Varighed: Permanent / Til ødelagt.

Niveau 5

Livs udsugning: Denne formular suger livet ud af levende. Efter en længere rite kan magibrugeren holde et rødmalet udhulet æg op foran en levende, og knuser ægget samtidig med at der siges "LIVSUDSUGNING – DØD!" Personen der peges på vil med det samme falde død til jorden. Har ingen effekt på udøde.

Gokkel: Et udpusset æg, malet rødt.

Varighed: Permanent.

Dødens velsignelse: (Ritual) Magibrugeren laver et ritual sammen med minimum 5 andre. Alle deltagere sidder i en cirkel eller danser rundt om Magibrugeren, som fremsiger magiske ord og trylleremser maler et (men gerne flere) nekromanti-symboler i sit ansigt samt på alle de tilstedeværende. Efter 10 minutter får alle deltagere + 1 KP og immunitet imod magiske smerte effekter. Ritualmesteren får + 4 KP og immunitet imod smerte og kvæle. Effekten varer i 1 time eller indtil man dør.

Gokkel: Mel og Sort stofbånd.

Varighed: 1 time / Indtil døden.



Evnepoint

Når du har læst denne regelbog igennem og har lavet din første rolle, finder du ret hurtigt ud af at der sikkert er flere seje evner som du gerne til din rolle. Eller trylleformularer. Det kræver flere Evnepoint. For at få flere Evnepoint er du nødt til at give din rolle liv. Du er nødt til at spille rollespil.

Eventyrriidernes evnepoint

Vores evnepoint symboliseres ved små klistermærker, som du får udleveret af din spilmester. Dem sætter du på evneskemaet i felterne ud fra den evne, som du gerne vil have. Du skal have udfyldt alle felter ud for evnen, førend din rolle har evnerne og du må bruge den i spillet. Har du ikke nok point, men kun nogle af pointene, må du gerne sætte mærkerne på, men evnen virke så endnu ikke. Ikke før du har samlet mærker til alle felter. På den måde virker vores evenpoint præcis som butikkernes samlemærker.

Har du ikke fået nogen klistermærker endnu, så kan du gså blot nøjes med at sætte 5 krydser på dit evneskema. Alle karakterer starter med 5 EP.

Tidligere erfaring? Hvis du har spillet din rolle før, i andre spil, kan det være at Spilmesteren er flink og giver dig ekstra EP. Men det er ikke sikkert.

Spil rollespil. Hver gang du deltager i et af Eventyrriidernes rollespil får du **1 Evnepoint** mere til din rolle. Så det er bare med at spille løs. Hold øje med vores Facebookside, og se hvornår der er et rollespil nær dig.

Skriv en god baggrundshistorie. Hvis du skriver en god baggrundshistorie, som passer godt til spillets historie og giver godt indblik i hvem din rolle er, så kan Spilmesteren gså tildele dig yderligere **1-2 Evnepoint**.

Spilmesteren.

Spilmesteren er spillets arrangør. Det er ham/hende som skriver historien og plottet og godkender våben, ritualer, hellige steder og andet regelteknisk som finder på GYFFER og sætter monstre og ISP'ere i spil. Ethvert rollespil har altid minimum én spilmester. Ofte flere. Spilmesteren fungerer gså som dommer, hvis der er regeltekniske spørgsmål, snyd eller andet. Du kan altid se på www.eloria.dk eller spillets Facebookside, hvem Spilmesteren er og hvordan du kontakter vedkommende.

Evneoversigt

Kriger evner	EP pris
Bersærk	4
Ikke i dag!	3
Mesterskytte	3
Nævekamp 1	2
Nævekamp 2	3
Nævekamp 3	4
Rustningsbrug	2
Skjoldbrug	3
Styrke	3
Udholdenhed +1	2
Udholdenhed +2	3
Udholdenhed +3	4
Klogskabs evner	
Alkymi 1 lette drikke	2
Alkymi 2 drikke	3
Alkymi 3 stærke drikke	4
Førstehjælp	2
Lægekundskab 1: Helbrede 1, + fjerne gift	2
Lægekundskab 2: Helbrede 2, + fjerne gift	3
Lægekundskab 3: Helbrede 3, + fjerne gift	4
Læse & Skrive	3
Ritualmester 1: Fredligt & Ukyldigt	2
Ritualmester 2: Buff eller skade	4
Ritualmester 3: Liv & død	4
Verdenskendskab	3
Behændigheds evner	
Forfalskning	3
Giftkundskab 1 (søvn & ufarlig)	2
Giftkundskab 2 (smerte & skade)	3
Giftkundskab 3 (død & alvorlig)	4
Hemmelighed	2
Kvæle	4
Lommetyveri	2
Nysgerrighed	3
Snigeangreb 1: Bonk	3
Snigeangreb 2: Rygstik	3
Tortur	4
Udbryderkonger	3
Allemandsevner	
6. sans	4
Giftimmunitet 1: indtaget	3
Giftimmunitet 2: alt gift	3
Håndværk	3
Handelstalent	2
Landbrug	3

Vil du være helten?

Liverollespil er en fantastisk leg. Et spil fyldt med eventyr, magi og mystik. Det er lige som at være med i en bog eller en film, men med den forskel at det er **DIG** som er hovedpersonen i historien. Dig der er helten.

Denne bog indeholder et komplet sæt spilleregler til liverollespil med alt hvad du skal vide for at komme i gang. Samt vejledning til at opbygge en rolle. Her er:

- Racebeskrivelser
- Handelsregler
- Magiregler
- Evnebeskrivelser
- Formularbeskrivelser
- Rolleskema

Bogen er lavet af Eventyrridderne som er Danmarks førende inden for børnerollespil og events og er resultatet af lang tids efterspørgsel fra børn og forældre på et enkelt gennemarbejdet regelsæt til rollespil.

Nu er det her. God læselyst og med ønske om:
GODT SPIL !

Eventyrridderne

