

Vitar Horsens Rollespilslaug
Bosættelsen af Minhiriath
Bind 3
Produktion og Konstruktion Regler



Dette regelsæt er udarbejdet af Vitar Horsens GM-gruppe og vil løbende blive opdateret.
Forslag og rettelser bør sendes til GM-gruppen pr, mail til tolkien@vitarhorsens.dk.

Intro

Ethvert eventyr handler oftest om noble riddere, eventyrlystne rejsende, luskede tyve eller royale prinser eller prinsesser. Men nævn et stort eventyr hvor helten eller heltinden ikke har tilbragt en aften på en kro eller andet varmt og hyggeligt spisested. List gerne antallet af fortællinger hvor en ridder ikke har været klædt i beskyttende rustning. Eller endnu bedre! Forklar endelig hvordan noble og royale lever uden penge?

Svaret er ret simpelt. Ingen af disse eventyr eller fortællinger ville blive til meget hvis ikke der eksisterede dygtige og arbejdsomme bønder, på hvems skuldre de noble lever livet. Lærte og mesterfulde håndværkere, hvems håndværk klæder riddere og rejsende. Og hvems våben altid bruges i kamp. Det er ikke de noble eller eventyrene som skaber de rigdomme som de kaster om sig med. Det er underklasserne.

Dette lyder måske ikke som noget glørværdige og heltedigt liv. Men den stolthed som man kan tage i ens håndværk og arbejde er mange gange større når man kan se en eventyrer vende tilbage i live, kun fordi de brugte noget som man selv har levet til dem. Eller den viden at den mad man dyrker eller forbereder, er efterspurgt af noble og eventyrer fra vid og fjern.

Hvordan denne bog bruges

Dette bind indeholder alt du behøver at vide for at indsamle, skabe, forarbejde og håndtere ressourcer. Det er typisk karakter med erhvervet Bond eller Håndværker, som kommer til at bruge hvad der står i dette bind. Men det betyder ikke at det kun er dem, som vil få flere muligheder ved at læse hvad der er skrevet på de følgende sider.

I dette bind vil du finde regler for hvordan resourceposter håndteres og hvad du skal gøre for at samle ressourcerne i dem. Du vil også finde regler for hvordan du selv kan generere ressourcer gennem landbrug, fiskeri og minearbejder.

Du vil også finde en dybere beskrivelse af all håndværk med forslag til hvad du skal bruge og hvordan du kan rollespils erhvervet. Denne del indeholder også opskrifter på våben, skjolde, rustninger og bygninger. Disse "opskrifter" kræver ressourcer, typisk forarbejdede (BM) ressourcer.

Oversigt over Regelbind.

- Bind 1: Generelle Regler
 - Her kan alle de regler som alle skal kunne findes, samt nogle udfyldt karakterark til hurtig udprintning.
- Bind 2: Karakter og Evne Regler
 - Her kan man læse om hvordan man laver en karakter og bruger de XP man optjener. Alle racer, erhverv og evner er også beskrevet i dette bind. Der kan yderligere findes en vejledning til skrivning af baggrundshistorier og tomme karakterark.
- Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler
 - Her kan man læse om hvordan man samler, forarbejder og håndtere ressourcer af alle typer og hvad man skal bruge af rekvisitter. Erhverv fra Bind 2 er også beskrevet dybere her og specielle regler for byggeri
- Bind 4: Magi og Alkymi Regler
 - Her kan man læse om hvordan man designer, håndtere og kaster magi af alle typer. Troldmænd, ritualister og alkymister skal læse dette bind grundigt.
- Bind 5: Fraktioner og Klan Regler
 - Her kan man læse om hvordan man danner en gruppe og får bonusser ud af det.
- Bind 6: Monster og NPC Regler - (bliver udleveret efter behov)
 - Her kan man læse om de monstre og special roller som GM gruppen skaber.
 - Deres evner, deres krav og hvilke typiske opgaver de vil blive stillet.

Ordliste

- **BG:** Baggrundshistorie. En BG er en beskrivelse af en karakter med alt den information du behøver for at kunne spille rollen. Ting som navn, familie, livs oplevelser, personlighed og andet vigtigt information er beskrevet i en BG.
Der kan læses mere om dette i regel bind 2: Karakter og Evne Regler
- **BM:** Byggematerialer. Dette er en gruppe eller type af ressourcer, som skal bruges til mange evner, reparationer og konstruktioner af ting i spillet.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **EP:** Element Points. En ressource som ritualister har, forskellige ritualer kræver denne ressource for at kunne fungere.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **GEK:** Genstandens Evner og Krav. Er oftest en lamineret seddel, der er sat fast til en spil genstand, og beskriver nogle evner eller krav, som genstanden giver eller kræver opfyldt. Sedlerne kan være sat fast til alle slags genstande, så når du finder en "ingame" genstand, så kig altid efter, om der er en GEK sat fast på den.
Se Regler for magiske genstande omkring hvordan du håndtere GEKs.
- **GM:** Game Master. De engelske ord for "Spilmester". En spilmester er den eller de personer, som har det sidste ord, når det angår regler. Er du i tvivl om noget, der handler om reglerne, er det dem, som du opsøger. Har du idéer til spillet, og kan du ikke finde regler for det, er det også dem du spørger til råds. De kan oftest findes flere steder i spillet og de forsøger at være overalt for at observere at alle følger reglerne.
De kan genkendes på den hat de bære med bogstaverne GM på.
En GM's ord er lov under spillet og diskussioner kan tages efter spillet er slut.
- **HP:** Helbreds Point. Dette er et tal som siger hvor meget skade du kan tage før du er nedkæmpet eller gjort bevidstløs. De fleste har 4 hvis ikke de modtager bonusser fra forskellige ting.
Der kan læses mere om HP under Reglen for Kamp, Reglen for Alkohol og bind 2: Karakter og Evne Regler.
- **Ingame/Offgame:** Når der omtales "ingame" betyder det, at du er i karakter, og du spiller den rolle du har og følger reglerne for Endor's verden. "Offgame" betyder, at du er trådt ud af spillet og dette vises ved at lægge en eller begge hænder på hovedet.
Se Regler for Usynlighed og "Offgame" for mere.
- **ME:** Mad Enheder. Dette er en ressource som visse evner og magiske effekter skal bruge for at virke. Både RME og TME kan bruges som dette.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.

- **MP:** Magiske Points eller Mana Points. En ressource som magikere har, forskellige magiske formulere skal bruge dette til at kunne fungere.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **NPC:** Non Playable Character. De engelske ord for "Ikke Spilbar Karakter". Roller markeret med disse forkortelser kræver særlig GM tilladelse at spille og vil være meget styret af GM'erne. Som NPC har du nogle meget specifikke opgaver, som du skal løse under spillet og meget lidt frihed til hvad du ellers kan foretage dig.
- **RM:** Rå Materiale. Dette er ressourcer, som skal forarbejdes inden det kan bruges til at bygge med i spillet. Det er ting som træ, sten, metaller osv.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RME:** Rå Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan enten være kød, korn eller fisk, som skaffes i spillet.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RP:** Rustnings Point. Dette tal er, hvor meget skade din rustning kan absorbere, inden du selv tager skade. Hvor mange man har bliver vurderet ud fra hvilken rustning man har på og hvor på kroppen. Se Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld for flere detaljer.
- **RT:** Rigtig Tid. Mange regler indeholder RT, dette er for at udspecificere at den tid, der er beskrevet skal gå i virkeligheden. De allervigtigste steder vil der være timeglas eller nedtællere, men hvis ingen timeglas eller nedtæller findes, så skal du selv tælle normalt til den tid, der beskrives. Hvis du spiller en rolle, som hele tiden støder på RT beskrevne regler, så er det i orden at medbringe sit eget nedtællings udstyr såsom timeglas, vandure osv. (dog ikke mobiler eller lignende).
- **TME:** Tilberedte Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan købes eller laves inde i spillet og er oftest ting som Brød, Stegt Kød eller Tørret Fisk.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **XP:** Experience Point, eller erfarings point på dansk. Dette er points, som din karakter tjener hver gang den deltager til en spillegang og de kan bruges til at forbedre og forstærke den rolle.


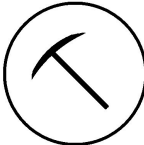


Generelt om ressourcer






Da Endor skal forestille at være en levende og aktiv verden, hvor bønder lever af jorden og skovene, og håndværkere udøver deres fag i landsbyer og købstæder, så der er steder hvor vi er nødt til at forestille os, hvordan tingene bliver gjort. Derfor er der nogle fælles regler for, hvordan dette foregår og de vil blive uddybet her.

Hver måde at indsamle på gøres gennem rollespil og laminerede A5 eller A6 sedler. Disse sedler repræsenterer ressourcer som vi må forestille os til. Hvilket typisk er ting som er større og tungere end A5 og A6 ark. Derfor må arkene ikke bukkes og man skal rollespille at man faktisk bærer på noget tungt. Det er nemmeste at gøre hvis man ikke holder arkene i hånden men i en pose, spand eller anden beholder!

Nogle sedler vil blive udleveret af en GM efter noget tids rollespil eller der vil være en plastiklomme gemt i området med reglerne for, hvad man skal gøre.

Disse plastiklommer vil også være mærket med en række ikoner for hurtig genkendelse. Disse ikoner henviser til regler i dette regelsæt, så hvis du har tænkt dig at indsamle ressourcer skal du lige læse reglerne grundigt igennem og huske hvad tegningerne betyder.

<i>"Hvad betyder alle tegnene?"</i>	
	Tegnet med buen betyder, at du kan jage med en bue og pil ved at ramme fra den viste afstand. Tallet kan variere meget fra dyr til dyr. Læs mere på side 7.
	En hakke betyder, at du kan udføre minearbejde her med en godkendt hakke. For at en hakke kan godkendes til dette kræver det at den har en spids side og et håndtag lang nok til at man kan bruge begge hænder til at swinge med den (typisk 50-70 cm) Læs mere på side 8.
	En fisk og en krog betyder, at du kan fiske med en fiskestang. Fiskestangen kan sagtens improviseres med en kæp og en snor. Læs mere på side 7.
	Tallet ved pilen viser, hvor mange forsøg du har inden du <u>SKAL</u> gå videre.

	<p>Udråbstegn betyder, at der sker noget! Det kan være en regel der ændres, sættes ud af spil eller at der bare sker noget du skal forestille dig. Læs hvad og forstår du det ikke, så kontakt en GM hurtigst muligt.</p>
	<p>Et ur betyder, at du skal gøre noget i en vis mængde tid.</p>
	<p>En vægt betyder, at noget vejer den viste mængde. Vil ofte vise, hvor meget hele dyr eller alt malm i en mine vejer.</p>
	<p>Klør betyder, at har du "naturlige våben" (Klør/Horn/Store tænder) kan du bruge dine "naturlige våben" i stedet for det viste redskab.</p>
	<p>Det overstregede øje betyder at du ikke kan se eller høre hvad der foregår på den anden side af hvad end det er fastbundet til.</p>

Indsamling

Landbrug (Bønder)

Alle kan lave én mark og spille at de passer den, uanset hvad de har som race, erhverv eller titel, men har du evnen "Landbrug" kan du lave flere marker og dermed høste mere.



"Hvad skal man bruge?"

Du skal bruge 4 pinde og såsæd eller korn til hver mark.

Pindene kan findes i skoven eller medbringes hjemmefra og såsæden kan købes ingame af NPC'er eller laves af RME(Korn).

Såsæd og alt der omhandler korn er repræsenteret af laminerede A5 ark med ikonet af et aks.

"Hvordan gør man?"

- Finder et sted, hvor der er plads til en 2x2m firkant på jorden.
- Informerer en GM om, at du laver en mark og hvor den er.
- Hvis du har specielle evner, som påvirker din høst informere du GM'en om det.
 - Velsignelser, eliksirer og besværgelser skal kastes/hældes på hver mark enkeltvis.
- Sætter marken op med en pind i hvert hjørne med 2m imellem dem.
- Lægger såsæden eller RME(Korn) sedlen i midten.
- Rollespil at du passer din mark i 60 min RT.
 - Fjern sten/store grene. Spred korn eller såsæd. Vend jorden osv.
- Efter noget tid kommer en GM og skifter Såsæden ud med en RME(Korn) eller lægger en ekstra RME(Korn). Hvis der går mere end 60 min må du godt minde gm'en om din mark.
- Rollespil at du høster din mark.
 - Enten pluk det i håndfulde eller brug en le til at høste det. (Leen kan laves ad en gren i den rigtige form eller hjemmefra)

"Det lyder for nemt. Hvad kan gå galt?"

Alle og enhver, som går igennem dit 2x2m felt skal tage såsæden og give den til en GM ved bedste lejlighed eller beholde RME(Korn) sedlen, og din høst har derfor slået fejl. Kun dig, som laver marken, kan gå igennem den uden at beskadige den.

"Hvordan kan jeg undgå folk ødelægger min høst?"

Ud over at du selv kan holde vagt, kan du få andre til det, eller hyre en bygmester til at sætte en mur op omkring dine marker.

"Hvad kan jeg bruge RME(Korn) til?"

RME(Korn) er en Mad Enhed, som bruges til ritualer, magi, håndværk og handel.

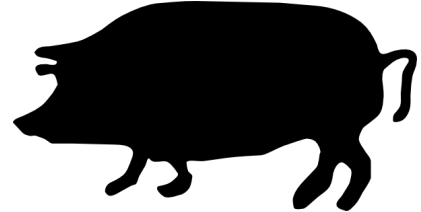
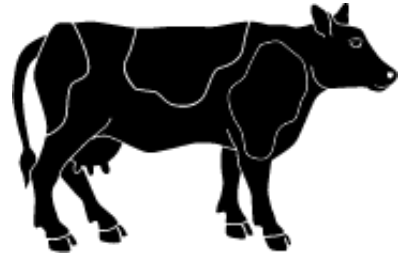
Du kan få en Håndværker(Kok) til at lave det til TME(Brød), som du kan bruge til det samme, men som også kan "spises" for at genvinde 1 HP.

Dyrepasning (Bønder)

Efter at have dyrket korn i længere perioder og tjent lidt skillinger er det ikke unormalt for mange landbrugs bønder at supplere deres marker med husdyr i en mindre eller større grad.

For at repræsentere dette kan bønder med de korrekte færdigheder (evnen dyrepasning) anskaffe sig forskellige dyr som de kan fede op og slagte, eller bare gå og passe som en slags kæledyr.

For at gøre dette skal der laves et område magen til en mark på 2x2m. Denne indhegning vil være der hvor dyrene kan "gå" rundt.



Der er 3 typer af dyr som man kan anskaffe sig. Høns, Grise og Køer.

	Kyllinger	Grise	Køer
Dyr per indhegning	5 kyllinger per indhegning	1 gris per indhegning	1 ko per indhegning
Fodring	1 RME(Korn) ved spille slut.	1 hvilken som helst ME i timen	1 RME(Korn) i timen.
Maksimale RME(Kød)	5 kg RME(Kød)	100 kg RME(Kød)	200 kg RME(Kød)
Formering	Aflevere en kylling sammen med 1 RME(Korn) ved spilstop.	Hav to indhegninger med fuldt opfedet grise ved siden af hinanden ved spilstop.	Hav to indhegninger med fuldt opfedet køer ved siden af hinanden ved spilstop.

"Det lyder fantastisk! Men hvad kan gå galt?"

Ligesom marker kan ødelægges, så kan dyr slippes fri, slås ihjel uden at du får noget ud af dem eller stjæles. Så hold godt øje med dine dyr.

"Hvordan anskaffe jeg mig husdyr?"

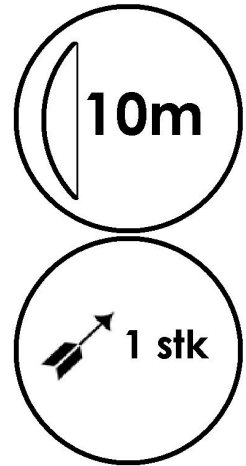
Hvis ikke du kan købe dem af andre spillere eller har nok til at formere dem du har. Så kan du ved spilstart "købe" dem for guld uden at have evnen "Karavane kontakt". Priserne kan variere fra spilgang til spilgang.

"Hvordan slagter jeg dyrene?"

Du tømmer det for ressourcekort og aflevere det til den nærmeste GM, dog må du godt lave noget rollespil på det.

Jagt og Vildt (Bønder)

Endor er en verden af skove, bjerge, sletter og meget andet, og det ville være underligt hvis intet levede her. Noget af det, som lever i Endors frodige verden, kan spises og er en god kilde til materialer. Igennem jagt kan man komme i besiddelse af RME(Kød) og BM(Skin), samt andre mere eksotiske ting, det er også et godt grundlag for en masse rollespil.



"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Jagt og Vildt"
- En bue.
- Mindst én rollespils pil.
- En stor sæk eller pose (ca, 50x50cm +-).
- Der skal kunne være nogle A4 ark der i som minimum.
- En kniv.

"Hvordan gør man?"

Rundt om i skoven er der sat plastiklommer op med et billede af et dyr og tegn med en bue og et tal. Du stiller dig op på den anviste afstand, og du har et bestemt antal forsøg til at ramme inden du skal gå videre. Ens antal forsøg er vist med et ikon af en pil og et tal. Tallet er dine forsøg.

Rammer du, må du tage dyret med dig, hvis du kan bære det! Hvis du har en kniv på dig, kan du give dig til at partere dyret der, hvor du skød det. Her rollespiller du, at du deler kød og skindet fra dyret. For hver 120 sekunder RT du arbejder på dyret, må du tage en lamineret seddel fra plastiklommen med enten RME(Kød) eller RM(Skin) og putte i din egen pose.

Rammer du ikke og bruger alle dine forsøg SKAL du gå videre og komme igen senere.

Fiskeri (Alle)

"Hvordan fungerer fiskeri?"

På samme måde som Jagt, dog skal du ikke bruge evnen "Jagt og Vildt" eller en bue og pil.



Har du en fiskestang eller en pind med en snor og en krog kan du efter 15 minut RT, hvor du spiller du fisker, tage 1 RME(Fisk) fra plastiklommen med fisketegnet på. Når der så ikke er flere fisk i lommen, er der ikke flere fisk i åen/søen.

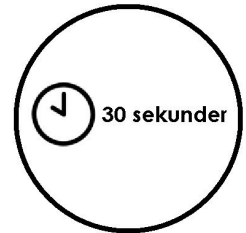
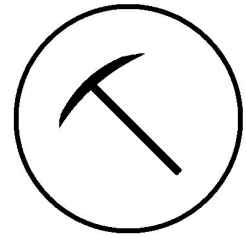
Geologi (Bønder)

Endor er en rig og værdigfuld verden, både over og under jordens overflade. Alle racer, som bygger og skaber, har fundet glæden i jordens metaller og har i generationer brugt dem flittigt.

Specielt dværgenes prægtige minebyer strækker sig langt ned i jorden efter de eftertragtede materialer. Men ved overfladen, kan de også findes, hvis man ved, hvad man skal kigge efter.

"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Geologi"
- En hakke eller skovl.
- En stor sæk, pose (ca, 50x50cm +/-) eller træ/metal spand.
- Der skal kunne være nogle A4 ark der i som minimum.



"Hvordan gør man?"

Rundt om i skoven er der sat plastiklommer op med et billede af en hakke og et billede med et ur og et tal. Når man ønsker at tage noget fra plastiklommen, skal du så bruge din hakke og spille på, at du graver/hakker i jorden, mens du tæller højt til det viste tal.

Grunden, til at man skal tælle højt, er så andre kan høre man arbejder i nærheden og når man så har talt til det viste tal, så må man tage 1 RM(Malm) fra plastiklommen.

Spil gerne på at det er hårdt arbejde, eller at din hakke i det mindste er meget tung at svinge med. Jo mere rollespil du kan komme på, jo bedre og sjovere er det.

"Hvad skal jeg med RM(Malm)?"

RM(Malm) kan være af typerne Jern eller Mithril.

Hvis du bringer disse RM til en Håndværker med evnen "Smelter", kan han lave dem om til en BM(Bar) af det fundne metal. Disse BM(Bar) kan så bruges til reparation eller fremstilling af våben og rustninger eller rune smykker. Læs mere under "Metaller og Udstyr".

Urtekundskab (Alle)

"Hvad skal man bruge?"

En kniv og evt. en taske at have dem i.



"Hvordan gør man?"

Find en urt- busk-post (Lamineret lomme mod titlen "Busk") og pluk de urter du må.

Typisk er det kun halvdelen af de urter som er i busken du må tage af gangen, men der findes specielle urter eller planter som kræver evner, genstande eller andet for at du må tage fra dem.

"Hvordan ser urterne ud?"

Urterne kan se ud på 2 måder:

- Et lamineret stykke A6 papir med urtens navn, effekt og ikonet til højre.
- En træpind med en farvet flamingo bold på toppen med ovenstående laminerede papir i A6 eller A7 størrelse fastklæbet.

"Hvis jeg ikke kan finde nogle urter i skoven?"

Så er du nødt til at finde en, som kan købe dem af en GM og så få en med de rigtige evner til at dyrke dem for dig på en mark.

Forarbejdning

Bonden dyrker marken, Jægeren søger i skoven og Minearbejderen graver i jorden. Men uanset hvor meget de dyrker, samler og slæber, så er der ingen der rigtig kan bruge hvad de indsamler før det er blevet forarbejdet til noget andet. Før en kriger kan stille sin sult og få energi til at slå skal kornet og kødet tilberedes, og inden smeden kan banke nye våben og rustninger ud skal malmet smeltes om til bars.

Det er her forarbejdningens håndværk kommer ind i billederne. Nogle af dem er også selv fabrikations håndværk, såsom bygmesteren, men uanset hvem der forarbejder materialerne har de noget til fælles. Det er et led i en proces der skaber vare og værdi.

På de næste par sider kan du finde de forskellige lister med hvad du skal bruge, hvor lang tid det tager og forarbejde noget og masser af fif til hvordan du kan gøre en måske lidt kedelig opgave mere underholdende og rollespils givende.

Der er en lille gentagende regel for alt forarbejdning: Du kan spare tid ved at lave mere på en gang. Hvis du laver 5 doser på éngang forlænger du kun tiden med 3 gange så lang tid. For eksempel tager det kun 30 min at lave 5 kg RME(Korn) til 5 TME(Brød) i stedet for 50 min.

Tilberedning af mad (Kok)

TME	Ingredienser	Tilberedningstid
<i>TME(Brød)</i>	1 kg RME(Korn) giver 1 TME(Brød)	10 minutter RT
<i>TME(Tørret Fisk)</i>	1 kg RME(Fisk) giver 1 TME(Tørret Fisk)	10 minutter RT
<i>TME(Stegt kød)</i>	1 kg RME(Kød) giver 1 TME(Stegt Kød)	10 minutter RT

Fif til kokke:

- Husk og sig ved indskrivning at du er kok og gerne vil have udleveret nogle TME.
- Hvis du står og mangler TME til forarbejdning af RME, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- Hvis du ikke kan få en bål tilladelse til at have levende ild og du ikke vil arbejde i kroen, så kan man nemt lave et bål med nogle grene og strimler af rødt og gult stof blandet sammen i et bålfad.
- Husk på at det er rollespil, og man ikke skal være bange for at forestille sig de manglende ting. Der er også god mulighed for masser af rollespil ved at spørge efter de sidste ingredienser selvom de ikke er nødvendige ifølge reglerne. (Mælk og æg til brød og krydderier og grøntsager til kødretter)
- Korn skal males til mel inden det kan bages til brød. Anskaf gerne noget som kan bruges til at knuse korn til mel med (en morter og støder kan sagtens bruges).
- Kokke skal have det rigtige værktøj. Lav gerne forskellige knive i skum og tag med. (Rigtige knive frarådes på det kraftigste af sikkerhedsmæssig årsager)
- Køkkenredskaber af træ kan også tages med og bruges. Kagerulle? Grydeske? Sagtens!

Smeltning af metal (Smed)

BM	RM	RM type	Tid i RT minutter.
<i>BM(Jern Bar)</i>	2 RM for 1 BM	RM(Jern Malm)	10
<i>BM(Mithril Bar)</i>	4 RM for 1 BM	RM(Mithril Malm)	10
<i>BM(Sølv)</i>	1 RM for 1 BM	RM(Sølv Malm)	10
<i>BM(Guld)</i>	2 RM for 1 BM	RM(Guld Malm)	10
<i>Sølvmonter</i>	1 BM til 10 mønter	<i>BM(Sølv)</i>	10
<i>Guldmonter</i>	1 BM til 10 mønter	<i>BM(Guld)</i>	10

Fif til smeltere:

- Husk og sig ved indskrivning at du er smelter og gerne vil have udleveret nogle BM.
- Hvis du står og mangler BM til forarbejdning af RM, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- Smeltning af metaller foregår ca. således:
 1. En beholder varmes op til den bliver rød eller hvidglødende.
(Dette kan laves af et nedløbsrør eller en gammel brødforn som males ligesom et stykke opvarmet metal)
 2. Malmen hældes stille og roligt i beholderen og varmes derved op. Lad metallet smelte lidt inden mere materiale hældes i. Skidt og urenheder i metallet flyder ovenpå og skal fjernes med en skræbepind eller lignende efterhånden som det kan ses.
 3. Når urenhederne er fjernet, hældes metallet over i en form og sættes til afkøling.
Husk en smeltedigel skal forestille at være hvidglødende!
Brug en tang eller lignende til at flytte den med for mere troværdighed.
- Tænk over ovenstående trin og hvordan du kan rollespille dig igennem processen. Man kan sagtens få de 10 minutter til at gå hvis man tager sig god tid med hvert trin.
- Husk på at 10 kg malm faktisk fylder det samme som en sæk kartofler hvis ikke mere og det tager tid og hælde alt det ned i en eske og få smeltet skidt fra metallet.
- Hvis du vil have noget mere og lave så skaf en stor pose og fyldt med store skum eller flamingostykker som du har malet i brun og grå farver. Så kan du "sortere" metallet fra den malm som du modtager.
- Ved støbning af mønter skal du huske på at hver mønt støbes i hver sin form og skal have banket et billed og en værdi på bagefter. Her kan du skaffe eller lave en hammer og rollespille du slår et segl (mærke) ned i hver mønt efter smeltning/støbning.
- Smelteren arbejder med MEGET høje temperaturer, så dit kostume må meget gerne afspejle dette. Læderforklæder og tykke læderhandsker (svejsehandsker?) er meget vel set.
- Ligesom kokken skal en smelter bruge ild. Du kan enten bruge den samme løsning som foreslået kokken, eller blande røde, orange og sorte kul lignende ting i en spand og om ring spanden med noget der ligner mursten.

Formning af sten (Bygmester)

BM	RM	RM type	Tid i RT minutter.
<i>BM(Sten Blokke)</i>	4 RM for 1 BM	RM(Kampesten)	10
<i>Slibesten</i>	1 RM for 1 Slibesten	RM(Kampesten)	2

En Bygmester kan lave slibesten som gør det samme som smedens slibestål og er ikke begrænset af våbnets metal type, men effekten fra en slibesten holder kun 1 slag og stenen mistes. Hvor en smeds slibning holder til en kamp og BM(baren) beholdes.

Fif til stenhuggere:

- Husk og sig ved indskrivning at du er bygmester og gerne vil have udleveret nogle BM.
- Hvis du står og mangler BM til forarbejdning af RM, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- En hammer og mejsel er faktisk alt du skal bruge for at kunne forarbejde kampesten til stenblokke. Det er ikke et krav, men det gør det nemmere og rollespillevigtigheden.
- Hvis du gerne vil have noget og sidde med når du forarbejder kampesten. Så kan du tage en papkasse af en okay størrelse (eks. en vinkasse) og male grå. Der efter med en kombination af velcrobånd, pap og kreativitet, lave sten stykker som du kan "mejse" af din stenblok (grå-malet-vin-papkasse). Hvis du kan tænke dig til andre rekvisitter du kan bruge til at imitere stenhuggeri så lav dem endelig.

Savning af træ (Bygmester)

BM	RM	RM type	Tid i RT minutter.
<i>BM(Planker)</i>	5 kg RM for 1 BM	RM(Træ)	10

Fif til bygmestre:

- Husk og sig ved indskrivning at du er bygmester og gerne vil have udleveret nogle BM.
- Hvis du står og mangler BM til forarbejdning af RM, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- Ligesom med stenhugning er der ingen værktøjs krav for at forarbejde træ, men en økse eller sav er meget forslået da det også gør det nemmere og rollespillevigtigheden at man saver stammer til planker.
- En middelalder saw var typisk enten noget der lignede et H med en savklinge spændt i bunden og snor spændt i toppen, eller en lang savklinge med håndtag i begge ender så to mand kunne trække og skubbe den. Kan nemt laves af skum eller træ.

Garvning af skind (Kok)

BM	RM	RM type	Tid i RT minutter.
BM(Læder)	5 kg RM for 1 BM	RM(Skin)	10

Fif til garvere:

- Husk og sig ved indskrivning at du er garver og gerne vil have udleveret nogle BM.
- Hvis du står og mangler BM til forarbejdning af RM, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- Det at garve skind er en normalt MEGET langvarig proces som kan tage flere måneder fordi skindet skal ligge i nogle væskeblandinger for at læderet ikke rådner væk for hurtigt. Men rollespil foregår typisk en til fem enkelt dage. Så det er der ikke tid til! Derfor er det kun de mest synlige trin af processen som udføres under rollespil. Og de er som følge:
 - a. Skindet skrubes rent for kød, fedt og andre "rester" fra dyret på den ene side med en skarp kniv.
 - b. Pelsen skrubes/barberes af den anden side så den er "glat".
 - c. Skindet spændes ud og "masseres" med enten en sløv kniv eller rullepind for at strække det og gøre det blødt. Dette gøres til skindet/læderet ikke strækker sig mere.
- Hvis man vil have noget der ser fedt ud kan man lave flere rammer og spænde skind/læder op i og tage med. Så har man lidt variation og bruge af, men man kan også spille på at man er i gang med at lave mere end et skin af gangen.
- Medbring mindst et stykke skind eller læder i en god størrelse så du har noget og "garve" når du skal lave RM(Skind) til BM(Læder). Det er ikke et krav, men det hjælper meget.

Produktion

Enhver håndværker genkendes på de ting, som han kan lave og i Endor er det ikke anderledes. Men håndværkere kan ikke lave noget uden materialer og alle håndværk tager noget tid, på de følgende sider kan du se, hvad du skal bruge for at lave forskellige genstande og hvor langt tid det tager.

I modsætning til forarbejdning kan produktion ikke gøres hurtigere da alt laves i hånden og der ikke er nogen måder at skære om hjørner.

Smedning (Smed)

"Hvad skal man bruge for at smede?"

- En hammer og en ambolt.
- Hvis du kan lave en esse (Stedet metallet varmes op).
- Gerne andet værktøj som tange, file og hamre i forskellige størrelser.
- Ressourcekort af typerne BM(Jern), BM(Mithril) og BM(Læder).
- En godkendt genstand, som kan repræsenterer det du vil lave.
- Tid og rollespil.

"Hvordan gør man?"

Tager den ting, som skal smedes og rollespiller, at du former banker metallet om til den.

Undersøg evt. hvordan man smeder ting i virkeligheden. Typisk vil det kræve at man opvarmer metallet og begynder at forme det.

I listen over hvad du kan lave står der også hvad du skal bruge og hvor lang tid ting typisk tager og lave for en dygtig smed.

"Hvorfor skulle jeg lave våben og rustninger fra bunden når folk alligevel har dem med hjemmefra?"

Alt udstyr som folk har med hjemmefra er lavet "normalt" og er af "normal" eller "dårlig" kvalitet.

Jo, våbnene gør skade og rustning beskytter, men du kan slibe våben op eller lave "Mesterstykke" våben og rustninger som er bedre.

"Hvad hjælper det at slibe et våben op?"

Hvis du har en BM(Jern bar) eller BM(Mithril bar) kan du slibe våben som er lavet af jern eller mithril. Du skal bruge en bar af samme metal som våbnet.

Et våben som er slebet op gør +1 skade næste gang det rammer nogen og gør skade. Denne effekt forsvinder med det samme lige efter våbnet har ramt.

En Murer kan lave slibesten som gør det samme og er ikke begrænset af våbnets metal type, men effekten fra en slibesten holder kun 1 min og stenen mistes. Hvor en smeds slibning holder til effekten bruges og BM(baren) beholdes.

“Hvad er specielt ved et Mesterstykke?”



- Et våben lavet som et Mesterstykke tæller altid som slebet.
- En bue lavet som et Mesterstykke trækker mere og pile affyret fra den gør derfor +1 mere skade.
- En rustning lavet som et Mesterstykke tæller altid som polstret.
Se læderarbejde for mere information.
- Et skjold lavet som et Mesterstykke skal rammes dobbelt så mange gange med “Skjold Knuser” evner før det er ødelagt.
- En genstand lavet som et Mesterstykke tæller ikke som en magisk genstand.

“Hvad er specielt ved mithril?”

- Et våben lavet med mithril gør +1 skade.
- En bue lavet i mithril trækker mere og pile affyret fra den gør derfor +1 mere skade.
- En rustning lavet af Mithril reducere skade med 1 der hvor rustningen dækker.
- Et skjold lavet med mithril kan bruges resten af kampen den knuses i.
- En genstand lavet af mithril tæller som en magisk genstand.
- Mithril genstande kan også laves som Mesterstykker for dobbelt ressource pris.

“Hvordan fungere Låse og Nøgler?”

- Alle låse har et niveau alt efter hvor kompleks låsemekanismen og modstandsdygtig låsen er lavet. Dette repræsenteres af en låsekode som står skrevet på låsen og den nøgle som passer dertil.
- Alle låse vil være lamineret kort af ca. A5 eller A6 størrelse som hænges på beholdere som låses ingame.
- Hvis ikke du har en nøgle som passer til låsen kan du ikke låse den op.
- Selvom der står kun nøgler med den rigtige kode kan åbne låse så er der evner som tillader dig at læse koden anderledes og bruge andre nøgler.

<p>Simpel Lås</p> <p>Kode: 1</p> <p><i>Denne lås kan kun åbnes med en nøgle med samme kode nummer.</i></p>		<p>Simpel Nøgle</p> <p>Kode: 1</p> <p><i>Denne nøgle kan kun åbne låse med samme kode nummer.</i></p>	
--	---	---	---

Metal Rustninger	Byggemateriale Opskrift	Tid i RT minutter.
<i>Hoved</i>	1x BM(Læder) og 2x BM(Jern Bar)	60 min arbejde
<i>Torso (Front eller Ryg)</i>	1x BM(Læder) og 2x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Lår, Overarme, Skinneben eller Underarme (Højre eller venstre)</i>	1x BM(Læder) og 1x BM(Jern Bar)	15 min arbejde

Torso laves i dele. Ikke Front og Ryg på samme tid.

Lår, Overarme, Skinneben eller Underarme laves enkeltvis og ikke som sæt.

Våben	Byggemateriale Opskrift	Tid i RT minutter.
<i>Sværd</i>	1x BM(Læder) og 2x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Økser</i>	1x BM(Læder) og 1x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Hamre</i>	1x BM(Læder) og 2x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Knive og spyd</i>	1x BM(Læder) og 1x BM(Jern Bar)	10 min arbejde
<i>To-hånd Sværd</i>	1x BM(Læder) og 3x BM(Jern Bar)	45 min arbejde
<i>To-hånd Økser*</i>	1x BM(Planker) og 1x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>To-hånd Hamre*</i>	1x BM(Planker) og 2x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Buer* **</i>	1x BM(Planker) og 1x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Pistoler* **</i>	1x BM(Planker) og 2x BM(Jern Bar)	60 min arbejde
<i>Rifler* **</i>	1x BM(Planker) og 2x BM(Jern Bar)	60 min arbejde

**Læg mærke til at Tohånds økser og hamre, Buer, Pistoler og Rifler kræver planker og ikke læder.*

***Buer, Pistoler og Rifler får ikke skades bonusser af at være lavet af Mithril. Men kan stadig laves af det.*

Ovenstående priser er for Mesterstykke genstande eller almindelige Mithril genstande.

Mesterstykke Mithril genstande kræver det dobbelte antal BM(Mithril Bar) som beskrevet.

Dvs, et Mesterstykke tohåndssværd i Mithril kræver 6x BM(Mithril Bar).

Fin arbejde	Opskrift	Tid i RT minutter.
<i>Simple Låse med 1 nøgler</i>	1x BM(Jern Bar)	10 min arbejde
<i>Almindelige Låse med 1 nøgler</i>	2x BM(Jern Bar)	20 min arbejde
<i>Stærke Låse med 1 nøgler</i>	3x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
<i>Massive Låse med 1 nøgler</i>	4x BM(Jern Bar)	40 min arbejde
<i>Komplekse Låse med 1 nøgler</i>	5x BM(Jern Bar)	50 min arbejde
<i>Enkelt Nøgler*</i>	1x BM(Jern Bar)	10 min per niveau (1 til 5)

**Kræver du har låsen til rådighed for at lave en ekstra nøgle til den.*

Læderarbejde (Smed)

"Hvad skal man bruge for at arbejde med læder?"

- En kniv og læderstykker.
- Gerne andet værktøj som målepinde (Træ linealer), lædersnøre, pels stykker osv.
- Ressourcekort af typerne BM(Læder)
- En godkendt genstand, som kan repræsenterer det du vil lave.
- Tid og rollespil.

"Hvordan gør man?"

Tager den ting, som skal laves og rollespiller, at du skære læderet til. Måler op. Syr det sammen. Undersøg evt. hvordan man arbejder med læder i virkeligheden.

I listen over hvad du kan lave står der også hvor lang tid ting typisk tager og lave.

"Hvorfor skulle jeg lave våben og rustninger fra bunden når folk alligevel har dem med hjemmefra?"

Alt udstyr som folk har med hjemmefra er lavet "normalt" og er af "normal" eller "dårlig" kvalitet.

Jo, våbnene gør skade og rustning beskytter, men du kan polstre alle rustninger og lave

"Mesterstykke" læderrustninger som er bedre.

"Hvad hjælper det at polstre en rustningsdel?"

Hvis du har RM(Skin) liggende kan du bruge det til at polstre en rustningsdel.

En rustning som er polstret på denne måde blokerer 1 skade næste gang delen rammes. Denne effekt forsvinder med det samme skaden er blokeret.

Rammes man et andet sted på kroppen forsvinder effekten ikke, men den blokerer heller ikke skaden.

"Hvad er specielt ved et Mesterstykke?"

- En rustning lavet som et Mesterstykke tæller altid som polstret.
- En genstand lavet som et Mesterstykke tæller ikke som en magisk genstand.

Læder Rustninger	Byggemateriale Opskrift	Tid i RT minutter.
<i>Hoved</i>	2x BM(Læder)	60 min arbejde
<i>Torso (Front eller Ryg)</i>	3x BM(Læder)	30 min arbejde
<i>Lår, Overarme, Skinneben eller Underarme (Højre eller venstre)</i>	2x BM(Læder)	15 min arbejde

Torso laves i dele. Ikke Front og Ryg på samme tid.

Lår, Overarme, Skinneben eller Underarme laves enkeltvis og ikke som sæt.

Snedkeri og træ håndværk (Bygmester)

"Hvad skal man bruge for at lave træ håndværk?"

- En hammer og en mejsel eller en god kniv.
- Gerne andet værktøj som file, høvle, hamre og mejsler i forskellige størrelser.
- Ressourcekort af typerne BM(Planker) og RM(Træ).
- En godkendt genstand, som kan repræsenterer det du vil lave.
- Tid og rollespil.

"Hvordan gør man?"

Tager den ting, som skal laves og rollespiller, at du skære og samler træet om til genstanden.

Undersøg evt. hvordan man laver træ ting i virkeligheden. Typisk vil det kræve at man måler og saver til. I listen over hvad du kan lave står der også hvad du skal bruge og hvor lang tid ting typisk tager og lave for en dygtig Snedker.

Håndværk i Træ	Byggemateriale Opskrift	Tid i RT minutter.
Mesterstykke Buer	2x BM(Planker)	60 min arbejde
Mesterstykke Stave	2x BM(Planker)	15 min arbejde
Vogne	10x BM(Planker)	60 min arbejde
Opgradering af vogne	5x BM(Planker)	30 min arbejde
Skjolde	3x BM(Planker)	30 min arbejde

"Hvad er specielt ved et Mesterstykke?"

- En bue lavet som et Mesterstykke trækker mere og pile affyret fra den gør derfor +1 mere skade.
- Et skjold lavet som et Mesterstykke skal rammes dobbelt så mange gange med "Skjold Knuser" evner før det er ødelagt.
- En genstand lavet som et Mesterstykke tæller ikke som en magisk genstand.

"Hvad er specielt ved en vogn?"

- En uopgraderet vogn kan bære 300 kg ressourcer og tæller kun som at indeholde det halve.
- En vogn er nemmere at have flere om at skubbe/trække end en sæk eller spand.

"Hvad er specielt ved at opgradere vognen?"

- En opgraderet vogn kan bære 400 kg ressourcer og tæller stadig kun som at indeholde det halve.

"Vognen er en jeg har med hjemmefra hvorfor skal den laves ingame?"

- Skal den heller ikke. Men hvis den bliver læsset med mere end 300 kg ressourcer går den i stykker og skal repareres. Derfor er der en pris på at lave en vogn.
- Det skaber rollespil at bede andre spillere om at lave de ting man selv har med.

Byggeri (Bygmester)

En verden som Endor, hvor der lever så mange intelligente racer, som også kæmper mod hinanden, vil det selvfølgelig ikke være underligt at de lærer at bygge forsvarsværker og belejringsvåben til at overkomme dem.

Derfor vil det selvfølgelig også være muligt for deltagere at gøre det samme.

"Hvordan gør man?"

- For hver 2 m mur man ønsker at bygge, skal man rollespille man bygger i 20 minutter RT.
- For hver 2 m mur man ønsker at rive ned, skal man have mere styrke end murens type og så reducere den sektion af muren til 0 HP. Når det sker, flyttes eller fjernes det der repræsenterer de 2 m af muren, man har ødelagt.

"Hvad skal man bruge?"

- Hver type mur har en række Byggematerialer (BM) og evner som kræves for at bygge, samt virkelige genstande som repræsentation (se nedenstående liste). Når en sektion er bygget, skal de BM, som er brugt afleveres til en GM ved næste givne lejlighed.
- Du skal selvfølgelig også have det rigtige værktøj, som passer til arbejdet. Her tænkes, save, hamre, søm, skovle, mejsler osv. Jo mere rollespil jo bedre, men som minimum skal du have en hammer.
- For at rive en mur ned, skal man blot have en økse, en hammer, en hakke eller et belejringsvåben og nok styrke og tid.
- Hvis en mur skal gøres immun over for magi skal der afleveres en BM (Mithril Bar) sammen med mur typens almindelige ressourcekrav.

"Hvordan fungere porte og døre? "

Uanset om du bygger eller river dem ned, fungerer de fuldstændig som en almindelig 2m sektion af en mur. De er lavet af en type, som har en styrke og noget HP. Yderligere repræsenteres de i form af en åbning i muren, som er under 2m og som gerne må kunne lukkes eller spærres.

Der er på nuværende tidspunkt ingen regler for hvordan man åbner/lukker porte andet end rollespil.

"Hvordan ved man hvor meget HP en mur eller port har? "

Man spørger. Hvis muren/porten/døren er skadet fra tidligere angreb og ikke er blevet repareret siden, så har den det HP den havde sidst. Men er der ingen af dem som forsvarer muren/porten, som kan huske det, så går man ud fra den har fuld HP.

"Kan man sætte ild til bygninger af træ?"

Nej, men fakler gør skade over tid mod konstruktioner af træ. Faklen skal dog holdes af nogen for at den har en effekt.

"Hvordan river man huse/telte ned?"

Et hus eller et telt tæller som et antal mure med "en mure som tag". Det vil sige at hvis et hus er 2x2x2m. Så tæller det som 5 mure af en eller anden type (oftest Palisade eller stenmure) og hvis det hele skulle rives ned skal alle 5 mure beskadiges totalt.

Telte har ikke den 5. væg som tag men mål deres omkreds langs med den yderste teltdug.

Hegn/Telt mure	<i>(Kan ses og angribes igennem)</i>
Repræsentation:	Træpinde på jorden i en tydelige linie.
Evne krav:	Intet.
Konstruktion:	Finde nok grene og pinde og lægge dem i en 2 meter linie.
Nedrivning:	Enhver der kan bære 50 kg kan skade hegnet og lave hul. 2 meter Hegn/Telt mur har 2 HP.

Stengærde	<i>(Kan ses og angribes igennem)</i>
Repræsentation:	Reb liggende på jorden
Evne krav:	Evnen "Bygmester"
Konstruktion:	Afleverer 2 BM(Stenblokke) til en GM og læg 2 meter reb på jorden.
Nedrivning:	En person eller gruppe som kan bære 100 kg kan skade stengærdet. 2 meter Stengærde har 10 HP. Hakker reducere styrke kravet for bæren til 50 kg for at skade Stengærde.

Palisader eller Træmure	<i>(Kan ikke ses eller angribes igennem)</i>
Repræsentation:	Ophængt reb mellem to punkter
Evne krav:	Evnen "Bygmester"
Konstruktion:	Afleverer 4 BM(Planker) til en GM og hæg 2 meter reb op mellem to pinde/træer.
Nedrivning:	En person eller gruppe som kan bære 150 kg kan skade palisaden. 2 meter Palisade har 20 HP. Økser reducere styrke kravet for bæren til 50 kg for at skade palisader.

Stenmur	<i>(Kan ikke ses eller angribes igennem)</i>
<i>Repræsentation:</i>	Ophængt presenning eller stof.
<i>Evne krav:</i>	Evnen "Bygmester"
<i>Konstruktion:</i>	Afleverer 2 BM(Planker) og 3 BM(Stenblokke) til en GM og hæg 2 meter reb op mellem to pinde/træer og hæng en presenning eller stof over alle 2 meter (eller så meget som muligt)
<i>Nedrivning:</i>	En person eller gruppe som kan bære 400 kg kan skade stenmure. 2 meter Stenmur har 40 HP. Hakker reducere styrke kravet for bæren til 50 kg for at skade Borgmure, men gør kun halv skade (rundet op).

Borgmur	<i>(Kan ikke ses eller angribes igennem)</i>
<i>Repræsentation:</i>	Opsatte træplader eller virkelig palisade konstruktion.
<i>Evne krav:</i>	Evnen "Bygmester"
<i>Konstruktion:</i>	Afleverer 1 BM(Jern bar) og 8 BM(Stenblokke) til en GM og stil 2 meter træplader eller palisade konstruktion op. Alt skal være forsvarligt sat fast og vil blive inspiceret af en GM.
<i>Nedrivning:</i>	En person eller gruppe som kan bære 800 kg kan skade Borgmuren. 2 meter borgmur har 100 HP. Hakker reducere styrke kravet for bæren til 50 kg for at skade Borgmure, men gør kun halv skade (rundet op).

Magisk barriere	<i>(Kan ses men ikke angribes igennem)</i>
<i>Repræsentation:</i>	Ophængt reb med lamineret ark der beskriver reglerne for magiske barriere.
<i>Evne krav:</i>	"Ritual Viden" og "Maia Ritualer"
<i>Konstruktion:</i>	Udfører ritualet og få det godkendt af en GM som vil afleverer den laminerede seddel der skal sidde på det ophængte reb mellem 2 træer/stolper
<i>Nedrivning:</i>	Godkendt modritual eller en person/gruppe som kan bære 1000 kg vil kunne ophæve den magiske barriere.

Rambuk	<i>(Belejringsvåben)</i>
<i>Repræsentation:</i>	Træstamme eller en stor lige gren som folk kan holde.
<i>Konstruktion:</i>	Afleverer 1 RM(Træ) til en gm og vis grenen/stammen der vil blive brugt. Afleveres der også 1 BM(Jern Bar) har den en ekstra effekt.
<i>Nedrivnings effekt:</i>	Alle personer som holder ved rambukken forener deres styrke gennem den for at overkommer mures styrke krav og gør 1 skade per person.
<i>Ekstra effekt:</i>	Alle personer som holder ved rambukken tæller som om de kan bære 20 kg mere.

Fakkel	<i>(Belejringsvåben og rollespils prop)</i>
<i>Repræsentation:</i>	En pind med et stykke rødt stof omkring toppen.
<i>Konstruktion:</i>	Find en pind og vikkel et stykke rødt stof om den ene ende. Rollespil du tænder den på en eller anden måde.
<i>Nedrivnings effekt:</i>	Du kan antænde konstruktioner af træ (Hegn, Palisade osv.). Antændte konstruktioner tager 1 skade hver 120 sekunder RT. Denne effekt kan stoppes ved at hælde vand eller kaste en "våd" kappe over den antændte konstruktion, efter faklen er fjernet.

Tordenstøv	<i>(Belejringsvåben og rollespils prop)</i>
<i>Repræsentation:</i>	5 liters (eller større) beholder af træ, metal eller lignende med et sort stof lagt over åbningen. (Lukkede beholdere skal mærkes med "XXX")
<i>Evne krav:</i>	"Alkemisk Viden"
<i>Speciel krav:</i>	En GM skal informeres inden Tordenstøv laves. En GM skal følges med en beholder med Tordenstøv for at vurdere afstand og uddele eksplosions skaden.
<i>Konstruktion:</i>	10 Drage Ånde eliksirer hældes i en beholder og lægges til tørre i 2 timer.
<i>Nedrivnings effekt:</i>	Tordenstøv ignorere mures styrke krav for at skade dem.
<i>Effekt:</i>	Ild inden for 1 meter af beholderen, som ikke er afskåret af en mur, får beholderen til at eksplodere uanset om beholderen er åben eller lukket. <ul style="list-style-type: none"> • Alt og alle indenfor 2 meter reduceres til 0 HP uanset evner og magiske effekter. • Alt og alle mellem 2 og 5 meter fra eksplosionen tager 50 skade. • Alt og alle mellem 5 og 10 meter fra eksplosionen tager 10 skade.