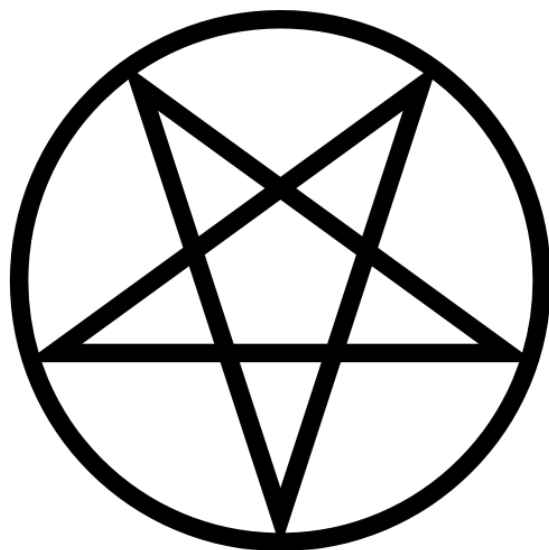


Vitar Horsens Rollespilslaug  
Bosættelsen af Minhiriath  
Bind 4  
Magi og Alkymi Regler

Dette bind VIL undergå adskillige ændringer med tiden da balance og praktiske løsninger udvikles.



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](mailto:tolkien@vitarhorsens.dk).



## Intro

For femogtres år siden blev herskeringen ødelagt, og i den efterfølgende eksplosion af magiske og naturlige energier blev grænsen mellem det usete og det sete rystet. Som en dråbe i en sø blev alle der førhen kun havde set bunden af søen pludselig opmærksom på deres spejlbilled i vandoverfladen. En usynlig flodbølge skyllede ud over Arda med kolossal kraft! Nogle landskaber blev ændret for altid mens andre var urørte. Mange væsner forandre sig, nogle fysisk andre mentalt. Nogle planter sugede kraften til sig og udviklede sig. Og mange intelligente væsner indså de havde skjulte evner som de aldrig havde lagt mærke til. Siden da har visse folk og lærde mænd forsøgt at forklare, dokumentere og lære disse nye hemmeligheder som er blevet åbnet op for dem. Ruiner, fæstninger og gamle biblioteker er blevet gennemsøgt og alt viden som er blevet dømt mørk og farligt er blevet destrueret eller samlet i Orthanc tårnet i det gamle Isengard som er beskyttet af enterne.

## Hvordan denne bog bruges

Dette bind indeholder alle regler og forklaringer som man skal kunne hvis man ønsker at fordybe sig i magi og dens mange typer. I dette bind vil du finde opskrifter på forskellige brygge, instruktioner til ritualer og tegninger som viser hvordan man kaster magiske formular.

Alt efter hvilket erhverv fra bind 2 du har valgt, vil du have brug for at sætte dig ind i en af de tre systemer: Alkymi for alkymisten, Ritual for ritualisten eller Formular for troldmanden.

Den simpleste er alkymi og kræver ikke meget andet end specielle ressourcer som kaldes urter.

Det næste er ritualer. Disse aktiviteter kræve en hel del planlægning og vil oftest tage omkring et minuts tid at udføre, men kan give langvarige effekter som holder i flere minutter hvis ikke timer.

Den sidste og mest komplekse, men også mest fleksible, er magiske formular. Her skal man kun lære og huske en kompleks gruppe af ord og bevægelser som skal siges og gøres i bestemte rækkefølger for at opnår store, men korte effekter.

## 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 det 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.

## 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:** Helbredspoint. 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 erfaringspoint 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.

## Ritualer og Magi

*"Hvordan virker magi?"*

- Personen som kaster magien udføre den eller de handlinger som er nødvendig for den type magi som aktivers.  
Eliksirer drikkes, formular kastes og ritualer udføres og så "aktivers" magiens effekt.
- Effekterne af magi kan være meget forskellige og havde skiftende resultater alt efter hvem effekten rammer. Men fælles for alle effekter er dog at de følger grundreglerne for magi (Ansvar, Synlighed, Mulighed og Prioritet) som bliver uddybet om lidt.
- Når dem som effekten påvirker har forstået effekten spiller de så på den

*"Hvad er forskellen på de forskellige måder at kaste magi?"*

- Med Alkymi kan du lave magiske brygge, som kan ligge til en situation der kræver de dukker op. Denne type magi kræver typisk forberedelse og planlægning.
- Alkymi kræver nogle specielle ressourcer, som let kan samles, dyrkes og lagres.
- Ritualer kan give magiske effekter til mange personer, genstande eller steder, men tager meget tid og kræver en del arbejde. Men effekterne er ofte også det værd.
- Ritualer kræver ofte ressourcer, og rekvisitter, som nogle gange kan genbruges.
- Trolddom kan lave magiske effekter på stedet uden planlægning. Det tager ingen tid af kaste trolddom, men det kræver en del øvelse at kunne gøre korrekt.
- Trolddom kræver kun MP og enkelte rekvisitter som projektiler og repræsentationer, såsom farvede bånd og bløde bolde.

*"Hvad er de 4 hoved regler for magi?"*

1. **Ansvar:** Det er den som kaster magien der er ansvarlige for at kunne reglerne for magien og effekten (fra bind 4 eller en GEK) og skal forklare effekterne korrekt. I tilfælde af misforståelser har magien ingen effekt.  
*Tydelig* misbrug af dette bør påpeges til en GM så de kan tage sig af det.
2. **Synlighed:** Alle magiske effekter skal enten være repræsenteret med et farvet bånd (lilla, blå, rød eller grøn), GEK's eller rekvisitter som kan repræsentere effekten. Ingen bånd, GEK eller rekvisit = ingen magi.
3. **Mulighed:** Hvis en effekt ikke kan udføres på en praktisk eller bekvemt måde off-game kan det ikke udføres. Dvs. er der ikke tid, gm'er eller rekvisitter kan det ikke gøres.
4. **Prioritet (Eller størst først):** Hvis flere magiske effekter gør det samme på samme tid (eksempel ekstra HP) så stables effekten ikke. Kun den højeste bonus modtages. Hvis magiske effekter overlapper, eksempel +2 HP og +2 RP og en anden giver +1 skade og +3 HP. Så får man begge effekter men der hvor de overlapper tæller den største effekt, så eksemplet i alt giver +1 skade, +2 RP og +3 HP.

## Forklaringer af mulige magiske effekter:

### Effekter som benytter tid:

- Skade kan ikke gøres periodisk (X skade hvert Y'ende sekund). Dette er for at gøre hovedregning under kamp nemmere. I stedet for at skulle huske på at man har en nedtæller kørende.
- Helbredelse modtages øjeblikkeligt og ikke periodisk af samme grund som skade.

### Direkte skade eller skade bonusser:

- Skade fjerner først RP og derefter HP uanset hvordan magien er beskrevet. Dette er for at gøre det nemmere at regne skade i kampsituationer.
- Skade bonusser kan kun sættes på våben.
- Skade bonusser skal markeres med Rødt bånd.

### Genvindelse af HP, RP, MP eller EP:

- Enhver form for genvindelse kan kun give op til modtagerens maksimale pulje.
- Kun personer eller genstande som har en pulje kan genvinde det. Dvs. våben ikke kan helbredes da de ikke har en HP pulje.

### HP, RP, MP eller EP bonusser:

- HP og RP fungerer som det står i Bind 1: Generelle regler.
- HP, RP og MP bonusser øger modtagerens maksimale pulje, men fylder den ikke op.
  - Tænk på dem som fyldte flasker. Din normale pulje er flasker du beholder, selv når de er tomme. Bonuss HP, RP og MP er flasker som smides væk når de er tomme.
- EP bonusser øger kun Ritualisters interne pulje af EP og ikke deres maksimale kaste potentiale som styres af evnerne "Ritual Viden", "Blodritual" og "Maia Ritual".
- Alle HP, RP, MP eller EP bonusser skal repræsenteres med blå bånd.

### Mentale effekter:

- Mentale effekter kan ikke vare i mere end 3 minutter med mindre modtageren siger ok til det. De følgende mentale effekter er specielt bundet af denne regel.
  - Illusioner: Spillere informeres om hvad de skal spille på de ser, høre, smager osv.
  - Kommandoer: Spillere kan stilles opgaver de skal udføre så længe opgaven ikke er umulig.
  - Følelser: Spillere kan informeres om hvad de skal spille på de føler.
- Hukommelse: Spillere kan informeres om hvad de skal spille på de husker eller hvad de skal glemme. Denne effekt deler også 3 min uden accept reglen, men går ud fra alle acceptere.

### Formskift:

- Udseende: Kostume eller rekvisit skal være til rådighed, til det der bliver til.
- Genstande: Hvis en spiller forvandles til en ting skal spilleren gå "offgame" og følge genstanden som repræsenterer spilleren. Hvis genstanden ødelægges, med evner eller magi, reduceres spilleren til 0 HP og forvandler sig tilbage til sig selv.
- Magiske effekter som tæller "antal gange brugt" tæller ét formskift som "til den nye form og tilbage igen". Dette er for at man ikke bliver fanget i den nye form.



### **Synlighed eller Usynlighed:**

- “Synligheds” effekter er typisk ting som ophæver Illusioner, usynlighed og andre optiske effekter.
- Usynlighed holder så længe, som magien har specificeret det. Men brydes altid når:
  - Man tager eller giver skade.
  - Samler noget op større end ens hånd (våben, skjolde, sække osv).
- Hvis noget gør dig usynlig og noget andet gør dig synligt, er det “Synligheds” effekten der vinder.
- Usynlighed repræsenteres med et lilla bånd for magisk usynlighed.

### **Løftekapacitet:**

- Løftekapacitet kan øges i intervaller af 10 kg (10 kg, 20 kg, 30 kg osv) eller ganges med et helt tal (x2, x3 osv).
- Løftekapacitet kan øges til at løfte X antal genstande/situationer eller i en tidsperiode.

### **Teleport/Flytning af ting:**

- Teleport er ikke understøttet af Tolkiens univers, hvor selv valarne (guderne) er nødt til selv at bevæge sig fra et punkt til et andet. Det er dog muligt at flytte ting og personer på anden vis. Dette inkluderer: flyve, transport igennem åndeverdnen og andre former for transport, der kan gøres praktisk. Disse effekter vil typisk kræve en GMs godkendelse inden de udføres. Da de typisk rammer magi reglerne for “Mulighed” og vil kræve en “offgame” person til at hente det hidkaldte.

### **Skabelse og ødelæggelse af ting:**

- Hvis du vil ødelægge våben, rustninger og andre genstande binder du et sort bånd om dem.
- Hvis du vil ødelægge giks og ressourcer, så giver du bare den laminerede seddel til en GM efter du har ødelagt den.
- Hvis du vil ødelægge mure, skal du blot fjerne det der repræsenterer muren.
- Hvis du vil skabe noget skal du sørge for du har rekvisitten klar ligesom formskift kræver du har kostumet klar til det du bliver til.

### **Ophævelse af magi eller “Anti-Magi”**

- Hvis du vil fjerne magiske effekter eller gøre dig immun over for magi tæller det som “Anti-Magi”
- Elixirer, Formular eller Ritualer kan kun fjerne magi i det øjeblik de er udført og påvirker en person.
  - Dvs. Ingen anti-magiske barriere, rustninger, våben osv.
  - Effekten kastes og magi på målet fjernes.
- Når en person rammes af “Ophæv” eller “Anti-magi” så er det alle farvede bånd der rammes og fjernes. GEK’s påvirkes ikke.
- GEK’s som har aktiverings evner kan få deres evner stoppet, hvis de er aktiveret, men evnen kan ikke fjernes fra GEK’en.
- Magiske effekter som er skrevet på karakterark som evner, kan ikke fjernes. Karakterarket tæller som en GEK.

## Alkemiske Brygge

Hvis man har evnen "Alkemisk viden" er man i stand til at brygge spændende eliksirer som kan være både gavnlige eller skadelige.

*"Hvad skal man bruge?"*

- Evnen "Alkemisk viden".
- Små flasker, højest på størrelse med din hånd.
- Salt og sukker. Andre krydderier er også velkommen.
- Frugtfarve i rød, blå og grøn. Andre farver er også velkommen.
- En skål og en lille røreske.
- Ingredienser (Urte resource kort)
- Farvede bånd i Rød, Blå, Gul, Lilla og Sort

*"Hvordan gør man?"*

Simpelt. Du finder den eliksir, du ønsker at lave i tabellen "Eliksirer", og du kigger på, hvilke ingredienser den kræver og hvor lang tid det tager at lave den. Derefter samler, køber, stjæler eller på anden vis anskaffer du dig ingredienserne. Så sætter du dig ned i den tid, som eliksiren tager og rollespiller at du laver den. Kan betyde alt fra at hakke, koge, mose, brænde eller tørre dem. De brugte ingredienser gives så til en GM ved bedst givne lejlighed, så de eventuelt kan komme i spil igen.

*"Kan man lave større doser af gangen?"*

Ja, du kan lave op til 3 doser af den samme eliksir af gangen uden at det tager længere tid, men du skal stadig betale 3 gange mængde af ingredienser (Dvs 3 gange urtedrik koster stadig 12 urter men tager kun 4 min RT).

Yderligere kan du ligesom kokken, fordoble tiden 3 gange og lave 5 gange så mange doser af gangen. Dvs. det tager 12 minutter for 15 doser af urtedrikke, som vil koster 60 urter i alt, modsat 20 minutter.

*"Hvordan virker de?"*

Hver eliksir har en dybere beskrivelse under "Dybere beskrivelse af eliksirernes effekter", som står længere nede, men som tommelfingerregel skal alle eliksirer drikkes af den, som skal påvirkes med effekten af eliksiren. Hvis personen ikke ønsker at drikke, det du har puttet i flasken, er det i orden at lade som om at man drikker og hælde indholdet ud på jorden.

**HUSK!** At er du bevidstløs, kan du kun drikke en eliksir, hvis personen, som giver den, har evnen "Førstehjælp", ellers får du eliksiren i den gale hals og kaster den op igen uden effekt.

Lykkes det dog at drikke den, har du så effekten af eliksiren.

Nogle eliksirer påvirker genstande i stedet for personer. Disse skal blot hældes ud over genstanden, som skal påvirkes.

*”Hvad med gifte? Hvordan gives de?”*

1. Du hælder giften i en drink og bliver i nærheden til nogen skal til at drikke det.
2. Gå off-game og informere dem om at de nu er påvirket af giften.

eller

1. Hæld giften over et våben og bind et grønt bånd fast til det.
2. Ram en modstander et ubeskyttet sted.
  - Rammer du ikke eller rammer du rustning er giftet tabt og du skal påføre en ny dosis på våbnet.
  - I kamp kan der komme tvivl om man ramte rustning eller ej. Er man i tvivl er det ofret der får ret.

*”Kan man være under den samme effekt flere gange?”*

Nej. Magi reglen “Prioritet” eller “Størst først” siger udtrykkeligt at det er den stærkeste effekt som virker, og hvis forskellige effekter overlapper så er det den stærkeste som tæller.

Urterne som skal bruges til alkymi har også en effekt som kan bruges med evnen “Urtekundskab”. Her er en liste over alle urter som bruges i spillet.

Urtens navn	Farve	Effekt med evnen “Urtekundskab”
<i>Maia Hår</i>	Grøn	Med urtekundskab kan du “spise” denne urte og genvinde 1 HP.
<i>Broderlav</i>	Orange	Med urtekundskab kan du “spise” denne urte og kurere milde alkemiske brygge.
<i>Stenrod</i>	Brun	Med urtekundskab kan du “spise” denne urte og får midlertidig +1 hp ekstra i 5 min.
<i>Støvgræs</i>	Hvid	Med urtekundskab kan du “knuse” denne urte og gøre en usynlig person synlig i 5 min.
<i>Havsang</i>	Blå	Med urtekundskab kan du “spise” denne urte og genvinde 1 MP.
<i>Hadestilk</i>	Rød	Med urtekundskab kan du “knuse” denne urte mod hud og gøre 1 skade til personen.
<i>Tågetåre</i>	Gul	Med urtekundskab kan du “knuse” denne urte og bruge den til at vække en person fra ikke-magisk bevidstløshed.
<i>Drageurt</i>	Sort	Med urtekundskab kan du “knuse” denne urte mod et våben og det næste angreb som rammer gør +1 skade.
<i>Mindeblomst</i>	Lilla	Med urtekundskab kan du “knuse” denne urt mod huden af en anden og de vil glemme hvad der er blevet sagt inden for de sidste 30 sekunder.

## Kendte eliksirs effekter

**Navn:** Urtedrik **Type:** Bryg **Bryggetid:** 4 min RT

**Effekt:** Du helbreder øjeblikkeligt alt skade modtaget fra alkohol eller andre "midlertidig" skade kilder. Eks: Kvalme Bryg eller nævekamp.

**Opskrift:** 2 stk Maia Hår (Grøn) og 2 stk Broderlav (Orange)

---

**Navn:** Stjerne tåre **Type:** Bryg **Bryggetid:** 4 min RT

**Effekt:** Du genvinder øjeblikkeligt 2 MP eller EP.

**Opskrift:** 1 stk Støvgræs (Hvid) og 3 stk Havsang (Blå)

---

**Navn:** Kvalme Bryg **Type:** Gift **Bryggetid:** 4 min RT

**Effekt:** Du tager det halve af alt dit fulde HP i skade som om, at du havde drukket det væk med alkohol. Se Alkohol regler: Når flasken tømmes i bind 1 for uddybelse.

**Opskrift:** 2 stk Hadestilk (Rød), 1 stk Tågetåre (Gul) og 1 stk Drageurt (Sort)

---

**Navn:** Sandheds dråber **Type:** Gift **Bryggetid:** 4 min RT

**Effekt:** Du skal svare sandt på det næste spørgsmål, der stilles dig.

**Opskrift:** 1 stk Maia Hår (Grøn), 1 stk Broderlav (Orange) og 2 stk Tågetåre (Gul)

---

**Navn:** Bedøvelses dråber **Type:** Gift **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du bliver bevidstløs i mindst 120 sekunder efter det kan almindelig metoder vække dig. Modvirker Berserker dråber.

**Opskrift:** 3 stk Stenrod (Brun), 2 Støvgræs (Hvid) og 3 stk Drageurt (Sort)

---

**Navn:** Berserker dråber **Type:** Gift **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du fyldes med en intens blodrus og lyst til at ødelægge. Du får +5 HP og skal angribe alt og alle omkring dig i 120 sekunder. Modvirkes af Bedøvelses dråber.

**Opskrift:** 3 stk Maia Hår (Grøn), 2 stk Havsang (Blå) og 3 stk Tågetåre (Gul)

---

**Navn:** Helbredende Salve **Type:** Bryg **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du helbreder øjeblikkeligt 6 HP.

**Opskrift:** 4 stk Maia Hår (Grøn), 2 stk Broderlav (Orange) og 2 stk Stenrod (Brun)

---

**Navn:** Elver Vin **Type:** Bryg **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du genvinder øjeblikkeligt 12 MP eller 5 EP op til dit maksimum.

**Opskrift:** 2 stk Broderlav (Orange), 2 Støvgræs (Hvid) og 4 stk Havsang (Blå)

---

**Navn:** Smerte Dråber **Type:** Gift **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du tager øjeblikkeligt det halve af det HP, som du har når du drikker i skade. Minimum 1. Du skal nu spille på alt gør ondt i 180 sekunder RT (3 min).

**Opskrift:** 2 Støvgræs (Hvid), 4 stk Hadestilk (Rød) og 2 stk Drageurt (Sort)

---

**Navn:** Trolde styrke **Type:** Elixir **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du kan løfte det dobbelte af det du normalt kan løfte i 120 sekunder.

**Opskrift:** 3 stk Stenrod (Brun), 1 stk Hadestilk (Rød) og 3 stk Drageurt (Sort)

---

**Navn:** Livet Bryg **Type:** Bryg **Bryggetid:** 12 min RT

**Effekt:** Du helbreder øjeblikkelig 20 HP.

**Opskrift:** 8 stk Maia Hår (Grøn) og 4 stk Broderlav (Orange)

---

**Navn:** Ambrosius **Type:** Bryg **Bryggetid:** 12 min RT

**Effekt:** Du genvinder øjeblikkelig 40 MP eller 5 EP op til dit maksimum.

**Opskrift:** 2 Støvgræs (Hvid), 8 stk Havsang (Blå) og 2 stk Tågetåre (Gul)

---

**Navn:** Umbra gift **Type:** Gift **Bryggetid:** 12 min RT

**Effekt:** Du reduceres øjeblikkelig til 1 HP og kan ikke helbredes højere end 2 HP til du modtager en modgift.

Du skal have et grønt bånd om armen og spille på du har det meget, MEGET dårligt.

**Opskrift:** 8 stk Hadestilk (Rød) og 4 stk Drageurt (Sort)

---

**Navn:** Umbra modgift **Type:** Bryg **Bryggetid:** 8 min RT

**Effekt:** Du stopper effekten af Umbra gift.

**Opskrift:** 6 stk Broderlav (Orange) og 2 stk Hadestilk (Rød)

---

---

<b>Navn:</b> <u>Mild Paralyse</u>	<b>Type:</b> Gift	<b>Bryggetid:</b> 8 min RT
<b>Effekt:</b> Fastholder en person 180 sekunder RT. Paralysen brydes ved at tage 2 eller mere i skade.		
<b>Opskrift:</b> 6 stk Hadestilk (Rød) og 2 stk Drageurt (Sort)		

---

<b>Navn:</b> <u>Stærk Paralyse</u>	<b>Type:</b> Gift	<b>Bryggetid:</b> 12 min RT
<b>Effekt:</b> Fastholder en person 180 sekunder RT. Paralysen brydes ved at tage 6 eller mere i skade.		
<b>Opskrift:</b> 8 stk Hadestilk (Rød) og 4 stk Drageurt (Sort)		

---

<b>Navn:</b> <u>Elementarisk styrke</u>	<b>Type:</b> Elikvir	<b>Bryggetid:</b> 12 min RT
<b>Effekt:</b> Du kan løfte 4 gange det du normalt kan løfte. Effekten vare i 120 sekunder.		
<b>Opskrift:</b> 4 stk Maia Hår (Grøn) og 8 stk Stenrod (Brun)		

---

<b>Navn:</b> <u>Drage ånde</u>	<b>Type:</b> Elikvir	<b>Bryggetid:</b> 12 min RT
<b>Effekt:</b> Du kan spytte/spray drikken ud i luften. De som rammes tager 5 ild skade øjeblikkeligt, og skal spille på, at de er stukket i brand.		
<b>Opskrift:</b> 4 stk Hadestilk (Rød) og 8 stk Drageurt (Sort)		

---

<b>Navn:</b> <u>Støvgræs saft</u>	<b>Type:</b> Elikvir	<b>Bryggetid:</b> 12 min RT
<b>Effekt:</b> Du hælder eliksiren ud over dig selv (eller ved siden af) og har nu evnen "Uset" i 180 sekunder RT eller til du bevæger dig. <b>Note:</b> Du skal have et gult bånd for at eliksiren virker.		
<b>Opskrift:</b> 8 Støvgræs (Hvid), 2 stk Havsang (Blå) og 2 stk Tågetåre (Gul)		

---

<b>Navn:</b> <u>Modgift</u>	<b>Type:</b> Bryg	<b>Bryggetid:</b> 4 min RT
<b>Effekt:</b> Hver modgift skal brygges til hver eliksir separat og ophæver effekten af den specifikke eliksir den er brygget til.		
<b>Opskrift:</b> En færdig eliksir af den der skal ophæves og 4 Broderlav (Orange)		

---

## Egne Brygge og Effekter

I forhold til brygge, der ikke står skrevet i regelsættet, kan Alkymister sende deres opskrift med "Navn, Beskrivelse, effekt, og ingredienser" til GM-gruppens email, og have et printet eksemplar med ud til spillet. GM-gruppen vil så sende svar tilbage på den givne opskrift.

## Ritualer og ofringer

Ritualer er noget alle kan lave, men det er kun dem som kender verdens hemmeligheder som også får en tydelig effekt ud af det. En bonde kan lave et ritual i håb om at få en god høst, men en ritualist som kender jordens hemmelighed kan få jorden til at gro og blive høstklar på få minutter.

*"Hvad skal man bruge?"*

- Evnen "Ritual Viden".
- Tid
- Planlægning
- Godt rollespil
- Farvede bånd i Rød, Blå, Gul, Lilla og Sort

*"Hvordan virker det?"*

Ritualisten har en Essence Point(EP) pulje på 5 EP som han/hun kan bruge til at betale for de magiske effekt der skabes gennem ritualer. Større ritualer koster mere end 5 RP og for at genere disse skal man ofre ressourcer. Du får 1 EP per 5 kg ressource du ofre, så tunge ressourcer er meget eftertragtede.

*"Hvordan udføre man et ritual?"*

Først forbereder du dig ved at beslutte hvilken effekt du gerne vil have ud af ritualen.

Derefter, udregner du EP prisen på effekten. Prisen påvirkes både af hvad ritualen gør, hvor længe det varer og hvor mange du kaster det på. Du kan se priserne i listen herunder.

Du skal også være opmærksom på at der er et "loft" på 10, 20 og 30 EP alt efter om du har evnerne "Blod ritual" og "Maia ritual". Hvis EP prisen overstiger disse og du ikke har evner som øger EP loftet kan du ikke udføre ritualen.

Når alt denne matematik er gjort finder du på noget fedt rollespil som passer til effekten af ritualen og udføre det. Husk at hvis du forbedre våben, rustninger, skjolde eller gør noget usynligt skal du have farvede bånd (Rød, Blå og Lilla) klar til at binde omkring. Se Bind 1: Generelle Regler for mere information omkring dette.

Effekt	Pris
Helbred (HP), Beskyttelse (RP) eller Magi (MP)	2 EP pr point. kan maks øges til +10 eller reducere til min 1.
Skade eller skadesreduktion	5 EP pr skade eller skadesreduktion
Mutationer eller unaturlig indlæring	Evners Xp pris i EP (Se Evner listen nedenfor)
Andre effekter (Ritualer med denne effekt skal godkendes af en GM før de udføres)	4 EP hvis effekten falder uden for en af de andre typer.
Varighed	~o~
Engangs (Holder indtil effekten er brugt)	Effekt pris x 1

Uendeligt i en enkelt kamp eller i 3 min	Effekt pris x 1,5 (rundet op)
Uendeligt i en hel spillegang	Effekt pris x 2,5 (rundet op)
Permanent ( <i>Kræver evnen Valarnes Velsignelse og kan kun gives til en person eller genstand af gangen</i> )	Effektens EP pris x 2,5 (rundet op) og XP svarende til effektens endelige EP pris. XP'en skal betales af ritualisten.
<b>Antal modtagere</b>	<b>~0~</b>
Ritualisten selv	+0 EP
En anden eller flere personer	
En genstand eller flere genstande	
Områder	+1 EP per 1m <sup>3</sup> område
<b>Rækkevidde</b>	<b>~0~</b>
Personlig (Berøring)	+0 EP
Nært (Inden for 10 meter)	+5 EP
Fjernt (Uden for 10 meter)	+20 EP

**Eksempel:**

*En ritualist vil gerne lave et ritual der giver 3 af hans folk +1 skade hele spillegangen. Evnen koster normalt 5 Ep per skade, så EP prisen for dette ville så være 5\*2 EP for hele spillegangen. Altså 10 EP. Ritualisten skal derfor have 5 EP og 25 kg ressourcer klar til brug, når han går i gang med ritualen.*

**Egne Ritualer og Effekter**

I forhold til effekter, der ikke står skrevet i regelsættet, kan ritualister sende deres ritual med "Navn, Beskrivelse, effekt, og krav" til GM-gruppens email, og have et printet eksemplar med ud til spillet. GM-gruppen vil så sende svar tilbage på det givne ritual.



## Liste over evner ritualer kan give

fra bind 2: Karakter og Evne Regler.

<b>Generelle Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Ekstra HP</i>	Du får +1 maks HP	23	1
<i>Ekstra Styrke</i>	Du øger din bærekapacitet med 10 kg	23	2
<i>Ekstra Uddannelse</i>	Du må vælge endnu et erhverv	23	6
<i>Ekstra Våbenbrug</i>	Du kan få lov at bruge våben dit erhverv ikke tillader	23	1
<i>Brynje rustnings brug</i> <i>Plade rustnings brug</i>	Du kan få lov at bruge rustning dit erhverv ikke tillader	23	1
<i>Førstehjælp</i>	Du kan stoppe folk i at forbløde	23	1
<i>Bonk</i>	Du kan slå folk bevidstløs	23	2
<i>Tyveri Lærling</i>	Du kan stjæle ting ved at røre ved dem og dirke låse	24	2
<i>Jern Lever</i>	Du tager mindre skade af alkohol	24	8
<i>Guld på lommen</i> <i>Stor Markedsandel</i>	Du kan købe ingame værdigenstande for xp	24	1
<i>Arvestykke</i>	Du må lave din egen magiske genstand	24	?
<i>Våben Specialist</i>	Du gør +1 skade med nærkampsvåben.	24	3
<i>Kaste Specialist</i>	Du gør +1 skade med alle kastevåben.	24	3
<i>Skarpskytte</i>	Du gør +1 skade med alle pile.	24	3
<i>Hurtig genladning</i>	Du kan lade dine krudtvåben én gang mere i kamp.	24	3
<i>Overfyldt Landning</i>	Du kan gøre dobbelt skade med krudtvåben. Det ødelægger dem dog.	24	6
<i>Forbedret Sigte</i>	Du kan ramme inden for 10 meter med krudtvåben.	24	5

<b>Kriger Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Krigertræning</i>	Du ignore restriktionen på hvilke våben og rustninger du må bruge.	14	4
<i>Sjette Sans</i>	Modstandsdygtig imod Snigmord og lignende.	26	6
<i>Skjold bryder</i>	Kan ødelægge skjolde med økser eller tohåndsvåben.	26	3
<i>Afvæbning(Kamp)</i>	Kan tvinge modstanderen til at smide deres våben ved at ramme deres underarm.	26	2
<i>Jernnæve</i>	Du kan ikke afvæbnes af andet end magi.	26	3
<i>Kamptræning</i>	Du gør +1 skade i nævekamp og +1 mere for hver 10 HP og RP du har.	29	6

<b>Rejsende Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Uset</i>	Du må stå op ad en mur eller træ og blive usynlig. Kræver et gult bånd.	27	4
<i>Camouflage</i>	Du må lægge dig på jorden og blive usynlig. Kræver et gult bånd.	27	4
<i>Skyggernes Ven</i>	Du må bevæge dig mere i Uset og Camouflage.	27	6
<i>Snigmord</i>	Du reducere en person til 0 HP ved at stikke dem med en kniv med et hvidt bånd.	27	6
<i>Snigskud</i>	Du reducere den du rammer med en pil til 0 HP. Pilen skal havde et hvidt bånd bundet fast.	28	6

<b>Handlende Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>Xp</b>
<i>Charme</i>	Du kan få en person til at tale sandt.	29	4
<i>Øget Opmærksomhed</i>	Du ved når evnen tyveri bruges på dig.	29	3
<i>Sølvtunge</i>	Du kan lyve selv når du er tvunget til at tale sandt.	29	6

<b>Bonde Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Geologi</i>	Du kan mine ressourcer fra Mine poster.	30	4
<i>Landbrug</i>	Du kan dyrke 5 marker på engang.	30	4
<i>Jagt og Vildt</i>	Du kan tage ressourcer fra Jagt poster.	30	4
<i>Fysisk Tilpasning</i>	Du får +1 HP og kan bære 10 kg mere.	30	4
<i>Ekstra skud</i>	Du må skyde én gang mere end jagt posterne viser.	30	2
<i>Bedre sigte</i>	Du må træde 5m tættere på end jagt posterne viser.	30	4

<b>Håndværks Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Effektivisering</i>	Alle dine håndværk bliver forbedret alt efter hvilke håndværk det er.	34	6
<i>Mester fag</i>	Det tager halvt så så langt tid at udføre dit håndværk.	35	12

<b>Troldoms Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Magisk Viden</i>	Du har 5 MP og kan lave og kaste formularer fra Bind 4: Magi og alkymi regler.	36	5

<b>Ritualist Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Ritual Viden</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 10 EP Du kan ofre ressourcer i stedet for EP	37	4
<i>Blod Ritual</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 20 EP	37	10
<i>Maia Ritual</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 30 EP	37	20
<i>Valarnes Velsignelse</i>	Du kan udføre ritualer på dig selv og gøre dem permanente for xp.	37	4

<b>Alkymist Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Sidetal</b>	<b>XP</b>
<i>Alkemisk viden</i>	Du kan lave alle eliksirer	38	4
<i>Urtekundskab</i>	Du kan indtage urterne uden forarbejdning og modtage en effekt fra urten.	38	2
<i>Grønne Fingre</i>	Du kan nu dyrke dine egne urter på marker	38	6
<i>Øget stofskifte</i>	Fordobler effekten og halvere tiden af eliksirer	38	3

*Monster evner på næste side.*

<b>Monster Evner</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>XP</b>
Gift immunitet	Du ignorerer alle former for gifte og negative effekter, som skabes af eliksirer.	12
Regeneration	Hvert minut RT helbreder du 1 HP op til dit maksimale HP. Hvis du er reduceret til 0 HP, tager det 5 min RT, inden den første HP er genvundet. Denne evne kan tages op til 5 gange. Hver ekstra gang øges mængden af regenereret HP med 1.	18
Naturlig Camouflage	Når du står i nærheden af en større genstand som en busk eller et træ kan du blive usynlig og skal holde et gult bånd op i luften eller binde det om hovedet. Du må bevæge dig meget langsomt rundt. Hvis du sætter den ene fod foran den anden med hælen mod terne, går du ca. med den rigtige hastighed.	6
Modstå magi	Du kan vælge at ofre 1 HP for at ignorerer en magisk effekt fra et ritual, en formular eller en magisk genstand. Du kan dog ikke ofre dit sidste HP.	30
Plage	Når du kommer forbi en mark, en jagt post eller en mine post kan du ødelægge den og genvinde 1 HP. Du samler alle ressource kort og bringer dem til en GM ved næste lejlighed. Denne evne kan tages maks. 5 gange til en samlet bonus på 5 HP pr mark, vildt eller mine som tømmes.	9
Formskift	Du må skifte mellem to kostumer eks. et monster og et almindeligt menneske og stadig være den samme person. Pas dog på hvor du skifter for din hemmelighed kan blive røbet. Delvise forvandlinger er også tilladt med denne evne.	9
Genopstå	Hver gang denne evne tages kan man overleve et karakter drab, eller blive genoplivet hvis ens karakter for længst er blevet glemt.	30
Sansesnyd	Når du rører nogen kan du vælge én af personens sanser og sige hvad den person ser, høre, smager, føler eller lugter i 60 sekunder RT	6
Overvældende styrke	Når du slår på en person kan du sige: "Kraftslag", hvilket betyder personen skal lægge sig ned på jorden før de må rejse sig igen. Denne evne kan kombineres med Trykslag for at slå folk væk før de lægger sig jorden.	9
Trykslag	Når du slår på en person kan du sige: "Trykslag", hvilket betyder personen skal de træde 5 skridt tilbage. Denne evne kan kombineres med "Overvældende styrke" for at folk lægger sig på jorden efter de har trådt tilbage.	9
Frygtindgydende Hyl/Råb/Brøl	Ved at hyle/brøle/råbe: "Masse frygt! 5 sekunder!" tvinger du alle fjender omkring dig til at løbe væk fra dig i frygt i 5 sekunder RT.	18

## Liste over kendte ritualer

**Navn:** Estës berøring

**Ep Pris:** 2

**Varighed:** Engangs

**Antal Modtager:** 1 person

**Rækkevidde:** Personlig

**Effekt:** Du helbreder 1 HP ved berøring.

**Udførelse:** Ritualisten lægger sin hånd på modtagerens pande og beder en bøn til Valarn Estës om at lade modtagerens sår heles og deres sind udhviles.

**Navn:** Kementáris gave

**Ep Pris:** 4

**Varighed:** Engangs

**Antal Modtager:** 1 genstand

**Rækkevidde:** Personlig

**Effekt:** En mark kan høstes med det samme.

**Udførelse:** Ritualisten står uden for marken og spreder en håndfuld jord ud over marken mens man beder Valarn Kementári om hendes velsignelse og at den tiltænkte mark vil give en frodig høst.

**Navn:** Klingens styrke

**Ep Pris:** 8

**Varighed:** Uendeligt i en kamp

**Antal Modtager:** 1 genstand

**Rækkevidde:** Personlig

**Effekt:** Et sværd bliver mesterskabt under en hel kamp. (+1 skade)

**Udførelse:** Ritualisten holder våbnet hævet mod himlen og på råber Valarn Mahal til at vise sin guddommelig smede færdigheder og slibe den hævede klinge til et sandt mesterværk.

**Navn:** Broderskabet ånd

**Ep Pris:** 10

**Varighed:** Engangs

**Antal Modtager:** 5 personer

**Rækkevidde:** Personlig

**Effekt:** 5 personer får +5 RP til de er brugt.

**Udførelse:** Ritualisten holder sin hånd ud foran sig med fingrene spredt. Hver deltager rører ved en finger mens ritualisten siger en remse der påkalder Valarnes gunst og beskyttelse ned over deltagerne. Deres tanker skal fokuseres, deres kroppe styrkes og deres overlevelse sikres. Ved afslutning skal alle deltagere klappe personen til venstre på skulderen med den hånd som rørte ritualisten.

## Trolddom

Hvis du går i gang med at læse denne del af regelsættet er det fordi du gerne vil lære trolddoms kunstens hemmeligheder. Du skal være forberedt på at det der står på de følgende sider er kompleks, til tider forvirrende og kræver øvelse.

*"Hvad skal man bruge?"*

- Evnen "Magisk Viden"
- Din krop (så husk at strække ud ved spilstart og slut)
- Projektil rekvisitter (oftest poser med skum)
- Barriere rekvisitter (oftest reb)
- Lilla bånd (til usynlighed)
- Rødt bånd (til våben forstærkelser)
- Blåt bånd (til rustning og skjold forstærkelser)

*"Hvordan virker det?"*

Du siger en række ord, laver en række bevægelser og kaster den formularer som du ønsker.

Hver formular koster Mana Points (MP) alt efter hvor kraftig den er, og hvad den gør.

MP fås gennem evnen "Magisk Viden" og "Magisk kontrol". Når disse evner læres får man 5 MP for "Magisk Viden" og 1 MP per "Magisk Kontrol".

*"Hvordan gør man?"*

Først lærer du en formular. Du skal ikke skrive den på karakterarket, nej, du skal lære at kaste en formular. Da begge hænder skal bruges, kan du ikke have en bog i hånden, så du skal huske både bevægelserne og ordene.

Du begynder med at stille dig i den start stilling, som formularen kræver. Der er 3 start positioner alt efter om formularen er skadelig, gavnlig, eller neutral.

Derefter udfører du de bevægelser og siger de ord, som formularen kræver, efterfulgt af formularens kontrol ord (som er dens navn) og hvilken effekt den har. F.eks. "Wirne, Lepta, Hroa! Magisk Helbredelse, du helbredes 3 HP"

Du kan læse og se bevægelserne under "Bevægelsesmønstre" og deres beskrivelse om hvornår de skal bruges, hvilke ord der skal siges og hvor meget MP de koster at bruge.

*"Skal man sige/gøre alle ord/bevægelser ud i et?"*

Ja, men der er en "pausestilling", som du kan benytte dig af for at tænke dig om, hvad der kommer som det næste. Så længe du ikke siger noget andet end "Hmmm" eller holder "pause stillingen" bryder du ikke "kæden".

## Bevægelsesmønstre

På de følgende sider er alle bevægelser og ord beskrevet sammen med et billede som viser hvordan du skal bevæge dine arme og hænder. På billedet til højre kan du se de forskellige håndtegn som bliver brugt i illustrationerne af bevægelserne, dog er der nogle bevægelser hvor håndtegn ikke indgår, her er det lige meget hvordan dine hænder holdes.

Der bliver også benyttet 3 farver, rød, blå og grå.

Rød og Blå viser den ene og den anden arms bevægelser, men det er ikke et krav at man bruger højre eller venstre til specifikt rød eller blå. Den grå farve som bruges i nogle få illustrationer viser en slutstilling som skal holdes i 1 sekund inden man fortsætter.

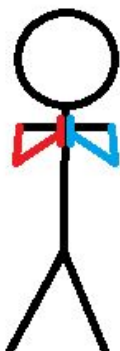
 Lukket/Knyttet næve

 Krumme fingre som om du holder en bold

 Flad hånd med fingrene sammen

*Hvis en bevægelse ikke har nogen beskrivelse eller tegning, så find selv på en passende bevægelse indtil der kommer en regel patch der tilføjer en. Man er også velkommen til at sende forslag ind til GM-gruppen.*

## Start stillinger



### **Neutral stilling:** “Manwé!”

Neutrale formularer er alle som hverken forvolder skade, giver negative effekter, beskytter eller giver positive effekter. Disse vil ofte være ting, som hidkaldelser af genstande uden for kamp, teleportation, identifikation osv.

*“Du stiller dig med håndfladerne mod hinanden som om du beder en bøn.”*

Det koster ikke MP at bruge denne bevægelse i en formular. Formular som begynder med denne stilling koster 1 MP mindre.

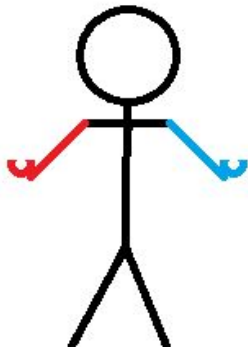


### **Positiv stilling:** “Esté!”

Positive formularer er alle, som beskytter mod noget eller på anden vis har en velkommen effekt på en evt. allieret. Magiskrustning og helbredelse falder under denne type.

*“Du holder hænderne over kryds mod brystet med lukkede hænder.”*

Det koster ikke MP at bruge denne bevægelse i en formular. Formular som begynder med denne stilling giver +1 HP mere.



**Negativ stilling:** *“Mandos!”*

Negative formularer er alle, som forvolder skade eller på anden vis har en uønsket effekt på en evt. modstander. Ildkugler, paralyse og tanke kontrol falder under denne type.

*“Du holder hænderne ud til siderne med halv bukkede eller krumme fingre opad som om du holder en flamme i håndfladen.”*

Det koster ikke MP at bruge denne bevægelse i en formular. Formular som begynder med denne stilling gør +1 skade mere.



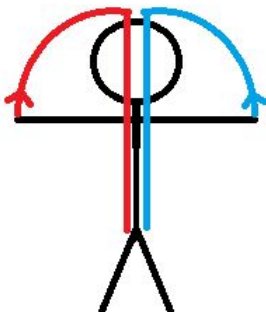
**Pause stilling:**

Pause stilling bruges til at tænke dig om og fastholde den magiske energi du er ved at forme. Det kan være du lige skal overveje det næste trin i formularen eller lige huske et ord. Hold denne stilling til du er klar til at fortsætte.

*“Du holder den ene hånd foran dig med flad håndflade som om du er i bøn, den anden knytter du og sætter mod din håndflade.”*

Det koster ikke MP at bruge denne bevægelse i en formular.

**Formular type bevægelser**

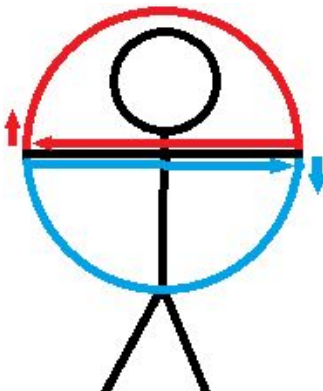


**Skade bevægelse:** *“Una!”*

Skade bevægelsen bruges til alle formularer som former magisk energi om til noget der kan fjerne HP eller RP.

*“Indsæt bevægelses beskrivelse”*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular. Formular som bruger denne bevægelse til at gøre skade gør +1 skade mere.



**Beskyttelse bevægelse:** *“Cauma!”*

Beskyttelse bevægelsen bruges til alle formular som former magisk energi om til enten skjolde, rustninger eller effekter som forhindrer noget at påvirke. Bevægelsen bruges typisk også formular der giver RP eller blokere andre effekter.

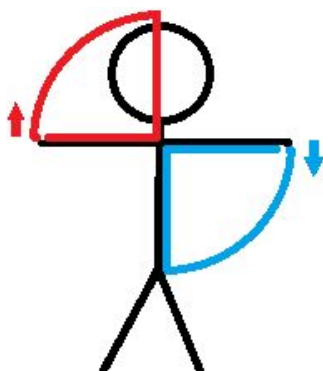
*“Du holder begge arme ud til siden i skulderhøjde. Sving den ene op over hovedet og den anden ned under maven til dine arme er krydset vandret over brystet. Træk nu dine hænder ind over brystet og ud til siderne igen.”*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular. Formular som bruger denne bevægelse til at give RP giver +1 RP mere.



**Ændring bevægelse: "Wirne!"**

Ændring bevægelsen bruges til alle formular som bruger magisk energi til at ændre tilstanden af noget. Det kan være at ændre en person fra døende til stabil, bevægende til frossen eller svag til stærk. Formular med ændring bevægelsen giver typisk midlertidig HP eller øger hvor meget man kan bære.

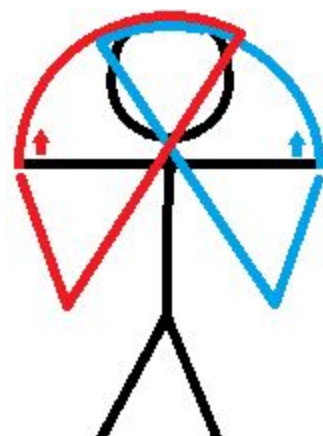


*"Du holder begge arme ud til siden i skulderhøjde. Sving den ene op over hovedet og den anden ned under maven til dine arme er over dit hoved og under din mave. Træk nu dine hænder ned/op til de mødes foran brystet og stræk dem ud til siderne igen."*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at give HP giver +1 HP mere.

**Hidkalds bevægelse: "Toltha!"**

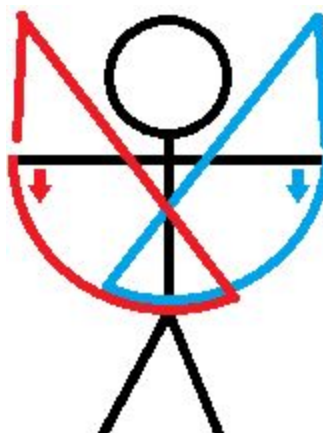
Hidkalds bevægelsen bruges til formular som flytter genstande, magisk energi, personer eller andet, imod kasteren af formularen. Det er typisk hidkaldelse af magiske genstande eller tyveri af HP.



Det koster 2 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at trække noget til sig kan nå 5m længere.

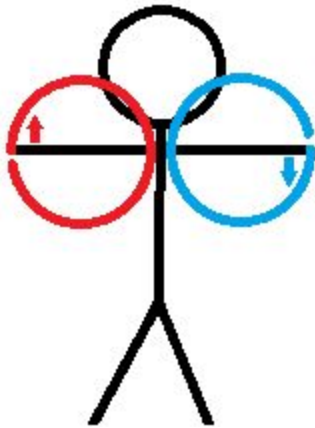
**Bortmane bevægelse: "Horta!"**

Ligesom Hidkaldes bevægelsen, bruges Bortmane bevægelsen til at flytte genstande, magisk energi, personer eller ting, væk fra kasteren. Det er typisk formular som "Vindstød" eller "sjælevandring" som bruger denne bevægelse.



*"Du lader armene svinge ned til dy røre often på den modsatte side hvor efter du svinger dem ud og op til siderne som om du vifter noget væk. Når armene er strakt op til siderne lader du dem falde ned til skulderhøjde."*

Det koster 2 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at skubbe noget væk, skubber det 5m længere væk.



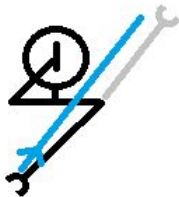
**Skabelse bevægelse:** *“One!”*

Skabelses bevægelsen bruges til formular som skaber en genstand eller et materiale ud af kasterens mana. Typisk formular som “Ånde kniv” eller “Heltens Middag”

*“Du svinger dine arme ved albuen ikke skulderen i to komplette cirkler.”*

Det koster 2 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at give RP eller Skade giver +1 RP mere eller gør +1 Skade mere.

**Fokus type bevægelser**

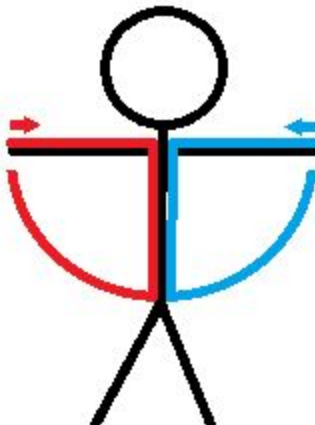


**Projektil bevægelse:** *“Philin!”*

Projektil bevægelsen bruges til alle formularer som kanalisere magien om til en kugle, pil eller anden form for kasteskyts.

“”

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse giver enten +1 RP, +1 HP eller +1 skade mere.



**Berøring bevægelse:** *“Lepta!”*

Berørings bevægelsen bruges til alle formular som kanaliseres igennem håndfladen.

*“Sving hænderne ud foran dig som om du fanger noget mellem fingrene og tryk den ind mod brystet. Sænk hænderne ned til hoften og sving dem op og ud til siderne i skulderhøjde.”*

Det koster ikke MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse giver enten +1 RP, +1 HP eller +1 skade mere.

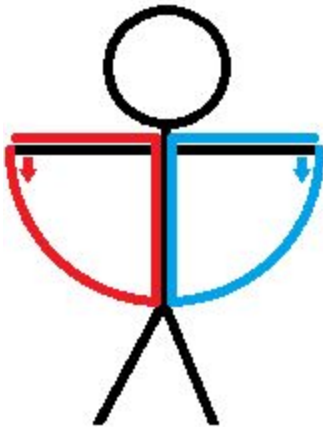


**Udpegnings bevægelse:** *“Vilisse!”*

Udpegnings bevægelsen bruges til alle formular som kanalisere magien direkte gennem luften til sit mål.

*“Indsæt bevægelses beskrivelse”*

Det koster 5 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse kan nå 5m længere.

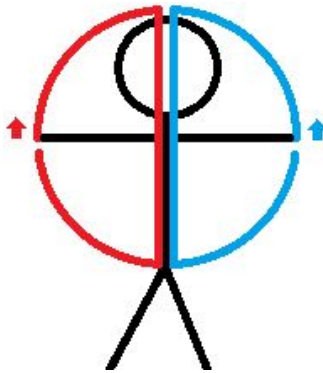


**Aura bevægelse: "Ho!"**

Aura bevægelsen bruges til formular som skal påvirke noget omkring kasteren. Typisk ting som "Magisk Mod" eller "Helbredende Lys"

*"Sænk armene ned mod jorden til de er foran dig. Sving dem da op og ud fra dig som om du har samlet en håndfuld sand op. Spred da armene ud til siderne i skulderhøjde som om du spreder sandet på vinden."*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse kan nå 5m længere.



**Bølge bevægelse: "Axa!"**

Bølge bevægelsen bruges til at kanalisere magien i en bestemt retning væk fra dig.

*"Du holder begge arme ud til siden i skulderhøjde. Sving dem begge op mod himlen til de er over dit hoved og swing dem ned mod jorden. Hæv dem så ud til hver side til du har dem u skulderhøjde."*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse kan nå 5m længere.



**Forstærknings bevægelse: "Tanwe!"**

Forstærknings bevægelsen bruges til at kanalisere magien ind i en genstand som så senere skal frigive magien.

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse kan bruges +1 antal gange igennem genstanden.

**Mål type bevægelser**

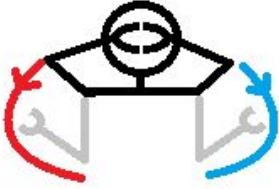


**Krop bevægelse: "Hroa!"**

Formular som påvirker kroppen slutter med Krop bevægelsen.

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at give HP giver +1 HP mere.

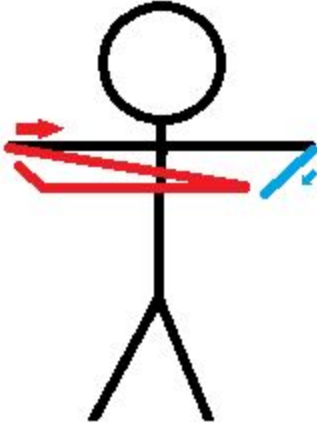


Sind bevægelse: "Sinar!"

Formular som påvirker sindet slutter med Sind bevægelsen.

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Det koster 2 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse holder 60 sek. længere.

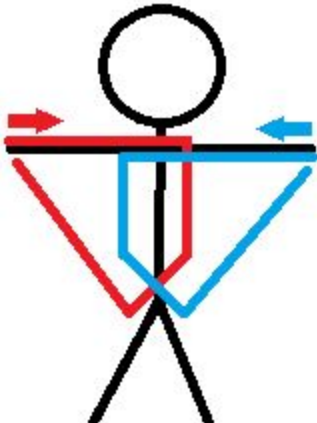


Våben bevægelse: "Carma!"

Formular som påvirker våben af den ene eller anden slags bruger Våben bevægelsen.

*"Med den ene hånd griber du ud efter et usynligt våben foran dig og lader din anden hånd bevæge sig langs våbnets klinge som om du smøre din magiske energi ud over våbnet. Der efter giv slip og hold hænderne ud til siden i skulderhøjde."*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at give skade giver +1 skade mere.



Rustning bevægelse: "Varile!"

Formular som påvirker eller har med rustninger at gøre benytter Rustning bevægelsen.

*"Hænderne på den modsatte skulder. Bevæg dem så ned langs armene og kroppen som om du trækker en pose ned over kroppen."*

Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse til at give RP giver +1 RP mere.

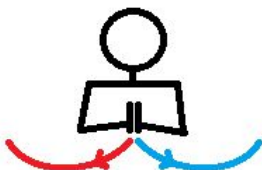


Genstand bevægelse: "Onna!"

Formular som påvirker ting som ikke er rustninger eller våben bruger Genstand bevægelsen.

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Formular som bruger denne bevægelse koster 1 MP mindre.



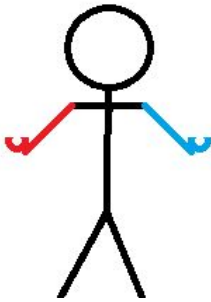
Location bevægelse: "Land!"

Formular som påvirker steder eller andet end ting og personer bruger Location bevægelsen.

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Formular som bruger denne bevægelse koster 1 MP mindre.

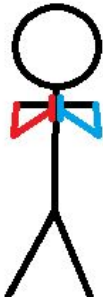
## Forstærkelses bevægelser



Dødelig styrke bevægelse: "Bain!"

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

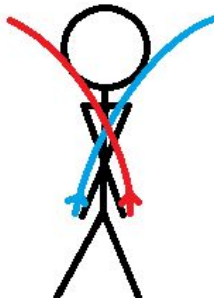
Det koster 1 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse forøger alle effekter med  
+1 HP, +1 RP, +1 Skade, +10 sekunder varighed eller +5m  
rækkevidde.



Monster magt bevægelse: "Uludon!"

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

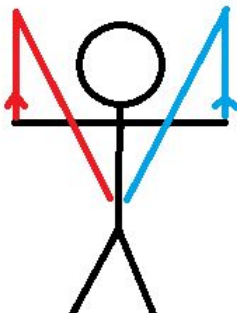
Det koster 4 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse forøger alle effekter med  
+2 HP, +2 RP, +2 Skade, +20 sekunder varighed eller +10m  
rækkevidde.



Maia teknik bevægelse: "Eru!"

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Det koster 6 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse forøger alle effekter med  
+3 HP, +3 RP, +3 Skade, +1 antal mål, +30 sekunder varighed  
eller +15m rækkevidde.



Valar kontrol bevægelse: "Tur!"

*"Indsæt bevægelses beskrivelse"*

Det koster 10 MP at bruge denne bevægelse i en formular.  
Formular som bruger denne bevægelse forøger alle effekter med  
+5 HP, +5 RP, +5 Skade, +2 antal mål, +50 sekunder varighed  
eller +25m rækkevidde.

**Hurtig liste over bevægelser og ord.**

<b>Bevægelse</b>	<b>Ord</b>	<b>Bonus</b>	<b>MP pris</b>
<b>Start stillinger</b>	~o~	~o~	~o~
Neutral	“Manwé”	-1 total MP pris	0
Positiv	“Estë”	+1 HP effekt	0
Negativ	“Mandos”	+1 skade effekt	0
<b>Formular type bevægelser</b>	~o~	~o~	~o~
Skade	“Una”	+1 skade effekt	1
Ændring	“Wirne”	+1 HP effekt	1
Beskyttelse	“Cauma”	+1 RP effekt	1
Hidkalde	“Toltha”	+5m rækkevidde	2
Skabe	“One”	+1 RP eller skade effekt	2
Bortmane	“Horta”	+5m rækkevidde	2
<b>Fokus type bevægelser</b>	~o~	~o~	~o~
Projektil	“Philin”	+1 kaste projektil.	1
Berøring	“Lepta”	+1 skade, HP eller RP effekt	0
Udpegning	“Vilisse”	+5m rækkevidde	5
Aura	“Ho”	+5m rækkevidde	1
Bølge	“Axa”	+2m rækkevidde	1
Forstærkning	“Tanwe”	+1 antal gange effekten kan bruges.	1
<b>Mål type bevægelser</b>	~o~	~o~	~o~
Krop	“Hroa”	+1 HP effekt	1
Sind	“Sanar”	+60 sek varighed	2
Våben	“Carma”	+1 skade effekt	1
Rustning	“Varile”	+1 RP effekt	1
Genstand	“Onna”	-1 total MP pris	0
Lokation	“Land”	-1 total MP pris	0

<b>Forstærkelses bevægelser</b>	<b>~o~</b>	<b>~o~</b>	<b>~o~</b>
Dødelig Styrke	“Bain”	Øger effekter med +1, +10 sek eller +5m	1
Monster Magt	“Uludon”	Øger effekter med +2, +20 sek eller +10m	4
Maia Teknik	“Eru”	Øger effekter med +3, +30 sek, +15m eller +1 person/genstand	6
Valar Kontrol	“Tur”	Øger effekter med +6, +60 sek eller +30m eller +2 person/genstand	12

## Design af Magiske Formularer

”Hvilke regler er der for formular skabelse?”

- Formularen skal begynde med en af de tre start ord og stillinger.
- Alle forstærkelses ordene og bevægelser skal udføres først inden selve effektens ord og bevægelser.
- Forstærkelses ord kan kun siges én gang per formular, men forøger bonussen af ordet og bevægelsen der kommer efter dem i formularen.
- Hvis der rammes flere typer mål skal der bruges flere “måltype ord og bevægelser”
- De bonusser som bevægelser giver behøver ikke at blive brugt i formularen men bevægelserne skal passe til effekten. Dvs en fireball skal begynde med Negativ stilling selv om man gerne vil havde -1 MP pris bonussen fra neutral startstilling.

”Hvordan designer man en formular?”

1. Beslut dig for hvad formularen skal gøre.
  - a. Alle formular har en start rækkevidde på 0m, skade/helbreder 0 HP/RP, rammer mindst 1 mål, vare i 0-1 sekund (Øjeblikkelig virkning) og koster 0 MP.
2. Find en startstilling som passer til effekten og notere dens bonus og MP pris ned.
3. Vælg den type formular falder under og notere den bevægelse som beskriver hvad formularen gør og dens bonus og MP pris.
  - a. Igen bevægelsen skal passe til formularens effekt men bonussen behøver ikke.
4. Vælg hvilke Fokus typer formularen kanaliseres igennem og notere bonusser og MP priser på dem
  - a. Komplekse formular kan have flere fokus bevægelser som for eksempel at bortmane noget man røre til et sted man peger.
5. Vælg hvilke Mål typer som formularen rammer og notere bonusser og MP priser på dem.
  - a. En formular kan godt påvirke flere typer mål for eksempel våben, rustninger og genstande kan bortmanes eller hidkaldes på samme tid.
  - b. En formular som bortmaner en berørt genstand til en udpeget lokation vil ramme både genstanden og lokationen.
6. Udregn formularens samlet effekt og MP pris ved at lægge alle bonusser MP priser sammen.
  - a. Hvis din oprindelige udtænkt formular ikke har en effekt som modtager en bonus igennem nogle bevægelser så kontakt GM-gruppen og hør hvor kraftfuld din effekt må være uden at det ændre på ovenstående liste.
7. Tilføj Forstærkelses bevægelserne til formularen alt efter om MP prisen eller effekten er for lav til det du ønsker.
  - a. Husk at forstærkelses bevægelserne skal laves efter startstillingen men før resten af bevægelserne.