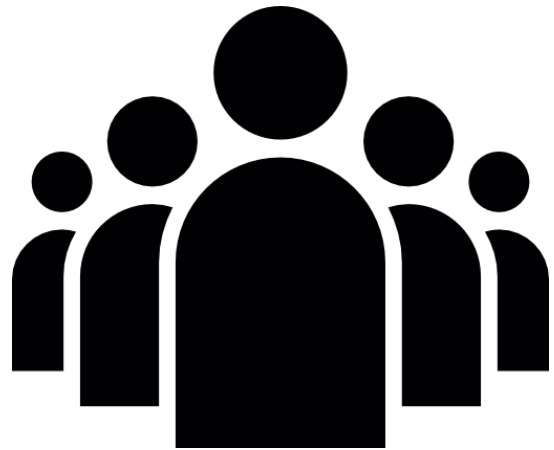
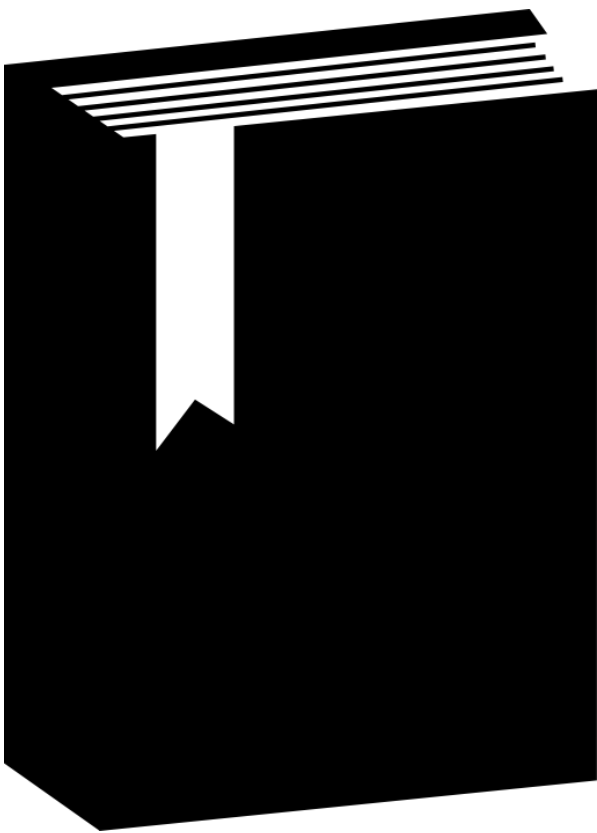


Vitar Horsens Live Rollespils Regelsæt

I Jarlens Tjeneste:

En Historie fra Ostland



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.

Hvordan denne bog bruges

Dette regelsæt virker måske ved første øjekast meget omfattende med sine mange, og til tider store, kapitler. Men bare rolig, reglerne er til for at skabe enighed og et samlet punkt vi alle spiller ud fra. Når du sidder med dette regelsæt i hænderne forventes det ikke du læser det fra forside til bagside. Det er et opslagsværk, hvor du kan finde den nødvendige information du behøver, for at deltage i en fantastisk leg.

Kapitel 1: Regler, som begynder fra side 9 frem til side 18 er det som alle deltagere i spillet forventes at kunne. Her finder du reglerne for blandt andet kamp, hvad specielle genstande betyder og hvordan vi alle forestiller os det samme, når vi er nødt til at lade fantasien træde til.

Kapitel 2: Karakter og Racer (side 19 til 29), indeholder vejledning og inspiration til at skabe en figur eller karakter i spillet. Her finder du en fantastisk vejledning til det, samt beskrivelser af alle racer af væsner som du kan spille og deres krav.

Kapitel 3: Xp og Evner (side 30 til 37), er hvor du kan finde beskrivelser af hvordan din karakter kan blive stærkere med tiden. Ved at bruge optjente erfaringspoints (Kaldet Xp) kan du "købe" små regler som du kan benytte dig af under spillet.

Kapitel 4: Produktion og Ressourcer (side 38 til 54), dækker både regler, men også forslag, til hvordan man rollespiller roller som ikke er baseret på kamp, og hvilke bonusser, disse roller kan give til dem som kæmper.

Kapitel 5: Magi og Guder (side 55 og frem), handler om magi. Her finder du både information om hvordan magi fungerer i Warhammer verdenen, men også hvordan du kan benytte dig af det. Det er også her du finde adskillige lister over magiske formular og religiøse bønner til guder.

Bortset fra kapitel 1, tilbyder resten af kapitlerne muligheder for at skabe og spille et utal af roller og karaktere.

Så velkommen og slip fantasien løs!

Setting

I Jarlens tjeneste: Et eventyr fra Ostland

Warhammer fantasy verdenen er en sen-middelalder og eventyr inspireret historie, der foregår på en unavngiven planet.

Denne materielle verden er tæt forbundet med en anden verden kaldet "Kaos verdenen", hvor guder og magiske væsner befinder sig. Da der er rigtig mange forskellige guder, er der også mange religiøse retninger. Disse guder er aktive og gennem ritualer og religiøse handlinger udført af troende tjenere, kan de påvirke verdenen med magiske effekter. Kriger præster ses tage kanonskud til brystet og rejse sig for at kæmpe videre, Hellige riddere nedkæmper hundredvis af mænd, mens gudernes dæmoner og monstre vælter frem fra åbninger mellem verdenerne.

Denne verden er rig på sange og fortællinger om de faldne i den lange kamp mellem godt og ondt, dem der har magt, dem der ønsker magt og alle dem, der bare vil overleve. En sådan verdensorden er en stærk grobund for helte og heltinder, nogen dør i mudderet og bliver glemt, andre overlever, bliver stærkere og får deres egen fortælling i den store historie, de er det stof myter er gjort af. Og nogle myter er så stærke at kultister knap tør hviske om dem og selv nævnelse af deres navn kan bortmane dæmoner.

Imperiet er en stor organiseret enhed, bestående af 10 provinser bestyret af adelsfolk. Uden om Imperiet hersker barbar, monstre og andre magiske/religiøse væsner.

I 2052 er kejser Karl Franz for nylig blevet kronet som leder af Imperiet. I Ostland, som er Imperiets nordøstligste provins, hersker Jarl Valmir von Raukov. Ostland er Imperiets første bastion mod de nord-liggende sletter, og Jarlen bruger mange penge og folk på tropper og genopbygning efter hver invasion af plyndrende barbar. Sådan har det været for jarler af Ostland i mange generationer. Alle steder ses nye bygninger mellem ruiner af de gamle.

Adelige fra andre dele af Imperiet donerer og låner penge til Jarlen af Ostland for at sikre at denne konstante kamp tilstand kun skal nå Ostland. Mens de selv kriges med hinanden over bagateller som fornærmelser og politisk magt.

Skulle adelige, guder, monstre, dæmoner og andre gale væsner ikke være nok, plages Imperiet også af naturkatastrofer, der sluger eller ødelægger rigets ressourcer.

At være almindelig i Ostland er hårdt og krævende, så de overlevende er seje, stærke og dygtige. Og der begynder vores historie.

Indholdsfortegnelse

Hvordan denne bog bruges	2
Setting	3
Indholdsfortegnelse	4
Ordliste	7
Kapitel 1: Regler	9
Regler for rollespil: Kan du, så kan du	9
Regler for roller: Du er mere end et tal	9
Regler for kamp: Til våben mænd!	10
Regler for nævekamp: Slå først Frede!	11
Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre	11
Regler for "Offgame": Spøgelse og ånder	11
Regler for våben: Kend dit våben	12
Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.	13
Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld	14
Regler for slitage: Hos smeden	15
Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene	15
Regler for vægt: Masse og Fysik	15
Regler for penge: Klingende mønt	16
Regler for alkohol: Når flasken tømmes	16
Regler for Usynlighed: Så du det?	16
Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver	17
Regler for magi og trolddom:	17
Regler for markeringer: Livets bånd der binder	18
Kapitel 2: Karakter og Racer	19
Karakter skabelse	19
Spilbar racer	20
Mennesker	21
Imperiet	21
Halvlange	22
Dværge	23
Elvere	24
Højelver	24
Mørkelver	24
Skovelver	24
Skaven	25
Vampyr	26
Beastmen	27
Orker	28
Gobliner	29

Kapitel 3: Xp og Evner	30
Karakter Værdier	30
Værdi uddybelse	30
Xp brug	31
Styrke Evner	32
Udholdenheds Evner	33
Smidigheds Evner	34
Vilje Evner	35
Intellekt Evner	36
Personligheds Evner	37
Kapitel 4: Produktion og Ressourcer	38
Generelt om ressourcer	38
Evner og deres effekter	38
Indsamlingsregler	39
Minearbejde	39
Jagt og Vildt	40
Fiskeri	40
Bonde	41
Dyrepasning	42
Urtekundskab	43
Træfældning	43
Forarbejdning	44
Tilberedning af mad (Kok)	44
Smeltning af metal (Smed)	45
Formning af sten (Bygger)	46
Savning af træ (Bygger)	46
Garvning af skind (Kok)	47
Produktion	48
Smedning og Læderarbejde (Smed)	48
Materiale Lister	49
Snedkeri og træ håndværk (Bygmester)	50
Byggeri (Bygger)	51
Alkymist:	54

Kapitel 5: Magi og guder	56
Hvor kommer magi fra?	56
Grundregler for magi	57
Guder	58
Sigmar	60
Magiske vinde	62
Hysh - Hvid Magisk Vind	63
Azyr - Blå Magisk Vind	66
Chamon - Gul Magisk Vind	66
Ghyran - Grøn Magisk Vind	66
Ghur- Brun Magisk Vind	66
Aqshy - Rød Magisk Vind	66
Ulgu - Grå Magisk Vind	66
Shyish - Lilla Magisk Vind	66
Quysh - Høj Magi	66
Dhar - Mørk Magi	66
Karakterark	67

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 Kapitel 2: Karakter og Racer
- **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 Kapitel 4: Produktion og Ressourcer.
 - **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 Kapitel 4: Produktion og Ressourcer.
- **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.
I "kapitel 1: Regler" under "Regler for magiske genstande" (s. 17) kan du læse mere om GEK's.
- **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.
Der kan læses mere om HP i kapitel 1 og 3 under Regler for kamp (s. 9), Alkohol (s. 16) og Karakter Værdier (s. 30).
 - **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. Der kan læses mere om RP i kapitel 1 under Regler for kamp (s. 9), og Rustninger (s. 14).
- **Ingame/Offgame:** Når der omtales "ingame" betyder det, at du er i karakter, og du spiller den rolle du har og følger reglerne for Warhammer verdenen. "Offgame" betyder, at du er trådt ud af spillet og dette vises ved at lægge en eller begge hænder på hovedet.
Se kapitel 1: Regler for mere information.
- **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.
 - **RME:** Rå Mad Enheder. Kan enten være rå kød, korn eller fisk, som skaffes i spillet.
 - **TME:** Tilberedte Mad Enheder. Kan købes eller laves inde i spillet og er oftest ting som Brød, Stegt Kød eller Tørret Fisk.
 - Der kan læses mere om alle disse ressourcer i regel Kapitel 4: Produktion og Ressourcer.

- **MP:** Magiske Points eller Mana Points. En ressource som magikere har, og som forskellig magiske formulere skal bruge for at fungere.
Der kan læses mere om denne ressource i Kapitel 5: Magi og Guder.
- **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.
- **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).
- **XP:** Experience Point, eller erfaringspoint på dansk. Dette er points, som din karakter tjener hver gang du spiller den til en spillegang og de kan bruges til at forbedre og forstærke den rolle. Der står mere om dette i kapitel 3: Xp og Evner.
- **Kvalitetsniveau:** En værdi som udstyr og genstande har. Det beskrives og benyttes meget i kapitel 4: Produktion og Ressourcer, og er en vigtig del af udregningen for hvor meget skade man kan gøre i kamp. Alt udstyr som man medbringer hjemmefra og som ikke har en GEK tæller som kvalitet 0.

Kapitel 1: Regler

Regler for rollespil: Kan du, så kan du

Når det gælder ting som at læse og skrive, gå på hænder, spille guitar, synge og danse osv. er reglen den, at "kan man, så kan man". Altså, hvis du i virkeligheden kan, så kan du også i Warhammer. Du må også klare dig med dine egne evner, når du skal løse gåder og regne spor ud. Hvis du kommer ud for en situation, hvor du kommer i tvivl, så husk på følgende: "Kan du, så kan du og kan du ikke, så prioriterer godt rollespil, og at alle har det sjovt".

Fuld Kontakt

I kamp er der nogle særlige regler for hvordan man kæmper og her tæller "Kan du så kan du" reglen ikke. Men hvis spiller ønsker at "Kan du så kan du" reglen skal gælde i en kamp mellem to personer kan de acceptere "Fuld Kontakt"

"Fuld Kontakt" betyder, at man må tackle, skubbe, kaster og brydes med hinanden som om, at det var en virkelig kamp og alle kneb gælder. Skader på udstyr og personer, blå mærker og knubs **vil** forekomme. Derfor er det KUN tilladt i 1 mod 1 kampe, hvor begge deltager på forhånd acceptere eget ansvar og har gjort alle omkring dem opmærksom på at Fuldkontakt er accepteret, men der skal stadig tages højde for andre spillere og deres udstyr.

Det gentages: "Fuld Kontakt" er tilladt på eget ansvar og KUN i 1 mod 1 kampe og hvis begge parter acceptere.

Regler for roller: Du er mere end et tal

Med en regel som "Kan du, så kan du", er det naturligt at tro du kun kan spille ting som du faktisk kan i virkeligheden. Men det er ikke nødvendigvis korrekt. Dette regelsæt er til for at give spillere muligheden for at spille alle de slags roller, som de kan komme op med. Derfor er der også en regel mekanisk del.

Alle karaktere har 6 værdier som vil blive brugt flere steder i reglerne, og som kan forøges med xp. Visse evner vil også kræve at en værdi er på et vis niveau. Kapitel 3: Xp og Evner går mere i dybden med det, men her nævnes det da enkelte basale regler I kapitel 1 nævner dem.

De 6 værdier er:

- **Styrke** - Bestemmer hvor store mængder ressource kort du kan løfte, hvor meget du kan skade med nærkampsvåben, og høj styrke giver adgang til nærkamps evner.
- **Udholdenhed** - Bestemmer hvor meget HP du besidder, og høj udholdenhed gør dig meget besværlig at slå ihjel.
- **Smidighed** - Bestemmer hvor meget skade du gør med buer og kastevåben. En høj smidighed gør dig næsten usynlig.
- **Vilje** - Bestemmer hvor mægtig dine ritualer, magiske kræfter og hvor mange du kender til. En høj vilje gør dig til en mester af magi uanset om det er religiøs eller studeret magi.
- **Intellekt** - Bestemmer kvaliteten og effektiviteten af dit valgte håndværk. Et højt intellekt gør dig til en mester i dit valgte fag og de ting du kan lave vil blive efterspurgt.
- **Personlighed** - Bestemmer hvor meget du kan påvirke andre og en høj personligheds værdi gør dig til en fantastisk leder figur.

Regler for kamp: Til våben mænd!

Livspoints

I warhammer benyttes et system, som kaldes "Flydende Helbredspoint". Det betyder, at du har én pulje af HP som svarer til det antal skade, du kan tåle, før du er "nedkæmpet". Mister du alle dine HP i en kamp, må du lægge dig helt ned. Dine venner eller allierede har nu 15 minutter til at helbrede dig inden du forbløder.

Når du forbløder har du valget mellem at finde en magiker som kan bringe dig til live eller lade din "sjæl" rejse videre og karakteren dør permanent. Men vær opmærksom på at nogle præste kan tvinge din "sjæl" til at rejse videre. Læs mere om hvad dette indebærer under "Reglerne for Karakter Drab" i kapitel 1: Regler.

Der er mange måder man kan blive helbredt på, evnen "Førstehjælp", indtagelse af en eliksir eller af en magisk formular, som kastes af en troldmand eller præst. Du kan godt skaffe en eliksir på forhånd, men du kan ikke selv drikke den hvis du har mistet alle dine HP. Du kan heller ikke fortælle en tilfældig forbipasserende, at du har en eliksir. Eliksiiren kan kun anvendes af nogen, der i forvejen ved, at du har den på dig. "Død man taler ikke" princippet gælder her.

Skade

Et våben giver skade, svarende til din styrke værdi eller smidigheds værdi. Det der afgøre det er om du bruger nærkampsvåben (Sværd, Økser osv) eller afstandsvåben (Buer, kaster våben). Yderligere har de fleste våben et kvalitetsniveau som giver en bonus til den skade du gør med dem. Krudtvåben (pistoler, rifler, bomber og kanoner) gør 2 skade, plus deres kvalitetsniveau og kvalitetsniveauet af ammunitionen. Våben du har med og som ikke har en GEK der siger hvilket kvalitetsniveau det besidder, har et niveau af 0 og giver ingen skades bonus. Dette gælder alle våben.

Når du slår, hakker, stikker eller rammer på den måde våbnet tænkes anvendt, siger du højt hvor meget skade det forvolder.

Nogle tohåndsvåben er polstret fra bund til top. De kan realistisk godt angribe med begge ender, men i det tilfælde fungerer de som stagevåben. For at forhindre forvirring, kan kun kampstave, troldmandsstave og våben med tydelige klinger i begge ender skade med begge ender.

Ud over at nogle ting kan gøre mere skade er der steder på kroppen som man skal undgå at ramme i kamp. Disse lokationer er: Ubeskyttede hoveder, hænder og kridt. På piger, opfordres man også til at undgå brystet. Skulle man ramme en af førnævnte steder. Så stop kampen midlertidig og tjek at personen klare sig og undskyldte. Hvis slaget ignoreres, og den ramte kæmper videre, fortsætter kampen.

Når man kæmper, kan kampens hede dæmpe ens sans for fornuften. Med tiden lære de fleste at holde kontrollen, men kamp er en fysisk aktivitet. Derfor bør du forvente at kunne mærke du har været i kamp til tider. Specielt hvis din krop ikke er vant til at bevæge sig, eller du har været med til en kamp hvor alle deltagere har haft noget som afhang af kampens sejer.

Regler for nævekamp: Slå først Frede!

Nævekamp er nærkamp uden våben. Ligesom alle våben gør skade når de rammer, så kan du også gøre skade med dine hænder, dog ikke livstruende skade. Når du røre ved en modstanders skuldre, overarme eller bryst med en hånd og siger: "Nævekamp" gøre du din styrke i skade.

HP eller RP, som man får fra rustning og magiske genstande tæller dog med i nævekamp og når kampen er slut går der 2 minutter inden du genvinder dem.

Reduceres du til 0 HP slås du bevidstløs i 5 minutter RT. I de 5 minutter er det i orden for hvem som helst at tage INGAME værdier fra dig (Se reglen for penge: Klingende mønt), og du skal spille på, at du er bevidstløs, så du ved ikke hvad, der sker omkring dig imens.

Man kan blive vækket før de 5 minutter ved at få vand i hovedet eller få helbredt den manglende HP.

Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre

Hvordan kan man blive karakter dræbt?

Din karakter dør permanent når karakterens "sjæl" rejser videre efter døden.

1. Dette kan være noget du selv vælger efter din sjæl er frigivet efter at forbløde.
 - a. Hvis ikke du har 3 xp givende underskrifter får du 1 hp i stedet for at din sjæl frigives når du forbløder.
2. Du kan have gjort dig så upopulær i spillet at nogen har fået en GM godkendelse og din sjæl stjæles eller destrueres når du nedkæmpes.
3. I "sjælens"(din) søgen efter en troldmand der kan genoplive karakteren, kan du risikere at finde en præst i stedet som sender karakterens "sjæl" videre for dig.

Uanset hvad grunden måtte være, så vil en karakter, som bliver karakter dræbt ophøre med at eksistere. Karakter arket bliver pakket væk og spilleren vil skulle spille en midlertidig karakter indtil spillet slutter. Disse midlertidige roller vil ofte være fanger, slaver eller bønder med meget få HP eller evner. Nok, til at man stadig kan deltage i spillet. Hvem ved? Måske bliver en midlertidig rolle til en ny rolle du vil spille næste gang?

Bliver man karakter dræbt og finder det uretfærdigt, skal man tage det op med GM gruppen EFTER spillet, hvor en eventuel genoplivning kan blive planlagt.

Regler for "Offgame": Spøgelser og ånder

Som ethvert andet rollespil vil der være tidspunkter, hvor det bliver nødvendigt at træde ud af spillet, For eksempelvis at få styr på en regel eller at bevæge sig rundt uden at være del af spillet. Når man træder ud af spillet, lægger man den ene eller begge hænder på hovedet og alle, som kan se en skal ignorere en. GM'er er udstyret med kasketter, hvor der står "GM" på. Når de bærer disse hatte på hovedet, er de også "Offgame" og fungerer som GM'er.

Regler for våben: Kend dit våben

I Warhammer er det ikke ualmindeligt at man må gribe til våben for at forsvare sig selv eller for at tage noget, som man gerne vil have. Da vi jo kun spiller rollespil og vores våben er lavet af skum og latex, er det ikke muligt for os at skade hinanden voldsomt.

For at mindske risikoen for at deltagerne til vores live rollespils arrangementer kommer alvorligt til skade, skal alle rustninger og våben følge nedenstående retningslinjer.

“Hvem godkender våben og hvornår?”

Det er normalt arrangørernes opgave at godkende våben, men de kan få hjælp af en medhjælper. Alle våben bliver godkendt ved spilstart, men en arrangør eller våben kontrollant kan altid afbryde spil for at kontrollere folks våben, hvis det skulle være nødvendigt.

Efterkommer man ikke GM'ernes afgørelse, kan man ikke fortsætte i spillet og vil blive sendt hjem.

Generelle retningslinjer:

- Våben kontrollanten har altid ret!
- Alle våben skal kontrolleres ved spilstart og skal kontrolleres hver gang.
- Ikke godkendte våben bliver opbevaret af arrangørerne indtil spillet slutter.
- Følger man ikke våben kontrollantens anvisninger, risikerer man bortvisning.

Sikkerhedskrav til håndvåben

- Man skal ikke kunne mærke kernen, når der bliver slået med våbenet.
- Skaft og håndtag behøver ikke være polstrede, men alle ender skal være polstrede.
- Stager på stagevåben og spyd skal være polstret til mindst 40 cm fra våben hovedet.
- Der skal være god afstand fra kerne til spids. Også selvom man ikke stikker med våbenet.
- Kæder skal være lavet af et blødt materiale og må max være 30 cm lang.
- Kæder må under ingen omstændigheder være lavet af metal eller snor.
- Pigge eller lignende bliver ikke godkendt, hvis våben kontrollanten mener, at de er farlige for øjne eller andet.

Husk: Kun at stikke med våben, som er specifikt lavet til at stikke med og godkendt af kontrollanten.

Sikkerhedskrav til kastevåben

- Der må ikke være nogen form for kerne i kastevåben.
- Et kastevåben må ikke være så tungt eller hårdt, at det gør direkte ondt, når man bliver ramt.

Sikkerhedskrav til buer og pile

- Buer må max trække 30 pund ved 28 tommer.
- Der skal være mindst tre styrefjer.
- Pile hovedet skal sidde forsvarligt fast og må ikke kunne bevæges.
- Pilenes længde skal passe til buens styrke, så den ikke vender i luften.
- I pilehovedet skal der være en sikring, så pileskaftet ikke kan gennembryde polstringen. Sikringen kan f.eks. laves med en 28 mm spændeskive, og ikke i plastic.
- Pile hovedet skal være mindst 4,5 cm i diameter. Pile Hovedet skal være rundt, og må ikke være spids.

Om pilen vender i luften kan vi ikke kontrollere, men appellerer alligevel til spillerne om at holde øje med det. Hvis en pil er for kort, kan den vende i luften, hvilket kan være farligt.

Sigt aldrig over brysthøjde. Lad hellere pilen hvile end udsætte andre for fare.

Armbørste

Armbørster er forbudt ved lov i Danmark. Selv hvis du skulle have en CE-mærket armbørst eller tilladelse til at bære en forbudt armbørst, får du ikke lov til at anvende den, da reglerne skal være lige for alle.

Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.

Warhammer er en verden hvor teknologi er ganske normalt, specielt blandt dværge og i Imperiet. Dog er det teknologiske niveau meget varierende fra race til race og ofte også fra region til region. Her følger en række specielle regler og uddybninger af regler som allerede er blevet dækket under "Regler for kamp: Til våben mænd!" og "Regler for våben: Kend dit våben".

I modsætning til alle andre våben som blot skal ramme for at gøre skade, skal krudtvåben ikke ramme noget. Dette er fordi de ikke affyre noget projektil ligesom en bue affyre en pil. Derfor gælder der nogle andre regler for at gøre skade med krudtvåben.

- Krudtvåben gør kun 2 skade plus deres kvalitetsniveau og kvalitetsniveauet af ammunitionen brugt. Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.
- Kvalitets ammunition er engangs ting og skal anskaffes igen ingame efter brug. Men "almindelig" ammunition som ikke giver bonusser kan man frit benytte.
- Krudtvåben er ikke præcise og kan ikke ramme noget over 5 meter væk.
- Krudtvåben affyre ikke noget projektil så man skal have øjenkontakt med den person man skyder på. Dvs, du kan ikke skyde nogen i ryggen eller bag bygninger.
 - Dette betyder ikke man er sikker ved at lukke øjnene eller stirre på sin modstanders føder. Står man overfor hinanden er det også nok. Så længe der ikke er tvivl om hvem der bliver skudt på.
- Krudtvåben er kraftige nok til at penetrerer skjolde så de blokerer ikke skaden.
 - Rustning giver stadig RP som skades før HP.
- Krudtvåben kan ødelægge bestemte genstande ved at skyde dem i stykker:
 - Låse op til niveau 3 - Sæt løbet for nøglehullet og skyd.
 - Håndjern - Samme som låse.
 - Potion flasker - Du siger ikke skade men at du ødelægger en synlig flaske.

Sikkerhedskrav til krudtvåben og ladninger

- Alle krudtvåben skal afgive et hørbart "skud"/"knald"/"bang" for at gøre skade i spillet. Dog må lyden ikke være så høj at der er risiko for høreskader.
 - Ved køb af krudt anbefaler GM-gruppen at du tester om ladningen er for kraftig hjemmefra. I tilfælde af du kommer med et våben, der afgiver for højt et brag, kan GM-gruppen vælge at afvise det til brug i spillet. Krudt i almindeligt børnelegetøj er typisk fint til at afgive et hørbart knald uden medfølgende høreskader. Nogle købe krudtladninger brager desværre alt for højt.
- Krudtvåben må under ingen omstændigheder affyres i nærheden af andres spillers hoveder!
- Når krudtvåben affyres må de ikke frigive gløder eller andre brandfarlige emner.
- Krudtvåben må på intet tidspunkt affyre noget. (Ingen rigtige forlader!!!)

"Hvad med kanoner og granater?"

GM gruppen opfordre gerne spillere til at medbringe attrapper og rekvisitter.

Hvis man har noget som kan bruges som kanon så vis det til GM gruppen og hør ad.

En kanon kan skade bygninger, som om den havde en styrke stærkere end eventuelle mure.

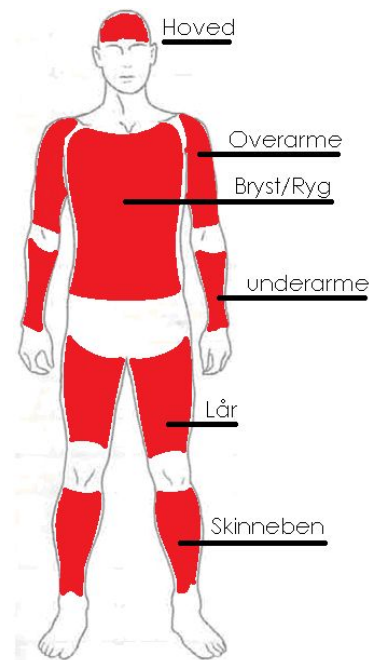
Karakterer som befinder sig foran en kanon som affyres, tager skade som var det et almindeligt krudtvåben men 10 gange større. (dvs 20 skade uden nogen kvalitets bonusser)

Regler for granater er stadig under udvikling og vil blive tilføjet når GM gruppen har fundet en praktisk løsning som kan bruges og håndhæves. Forslag kan sendes til gm gruppens e-mail (tolkien@vitarhorsens.dk).

Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld

I en verden, hvor stort set alle bærer en kniv eller andet våben, og monstre lusker om i skovene, er det naturligt, at man iklæder sig beskyttelse af forskellige typer, og ingen rustning beskytter lige godt. Derfor kan man forøge sine HP med Rustnings Points (RP) igennem rustning. Tykke og mere dækkende rustninger giver selvfølgelig mere beskyttelse, men vejer oftest også derefter.

Der er 6 steder, som kan dækkes: Hoved, Torso, Overarme, Underarme, Lår og Skinneben. Alle steder undtagen hoved skal dækkes på begge sider for at få fuld RP bonus. Dvs. bærer man rustning på højre side (eller bryst), men ikke på den venstre (eller ryg) får man kun det ½ RP for det.



Rustnings kategori	RP	Eksempler
Let	1	Hærdet læder eller slagkofte
Brynje	2	Ringbrynje eller hærdet læder med mange metaldele.
Plade	4	Overlappende metaldele.
Magisk	1-4	Latex rustninger og rustning lavet af andet materiale end læder og metal.

Måden man tæller RP sammen på, er ved at tælle hvor mange områder der er dækket, hvad de er dækket med, og så lægge sammen. Det er muligt at "stable" rustning af flere typer. Men uanset hvilke typer man "staber", vil de give 1 RP mindre pr del, og per lag man har på, til minimum 0.

Derfor vil det maksimalt være muligt at have 60 RP (4 lag af forskelligt "Plade" rustning på alle 6 steder). Dog er det højeste man sandsynligt kommer op på er 30 (1 lag af "Plade" og 1 lag af "Brynje" og et lag af "Let" i form af slagkofte på alle steder.)

Man tæller RP fra det yderste lag og indad, så man får fuld RP for det yderste lag og så 1 mindre for hvert lag under.

Eks. Brystplade (4 RP), ringbrynje (2 RP -1 altså 1) og slagkofte (1 RP -2 altså 0) giver i alt 5 RP.

Generelt om Rustninger

- Læder rustninger giver først point når de er i kærnelæder med en tykkelse på omkring 3 mm - eller hvis den på anden måde er forstærket.

Sikkerhedskrav til rustninger

- Nitter må ikke være spidse og eventuelle kanter skal være afrundede.
- Pladedele må ikke have skarpe kanter.
- Frie metalkanter skal være ombukkede eller dækket med læder.
- Gælder ikke skæl, som dog ikke må være spidse og skal være forsvarligt syet på, så de ikke kan flappe op.
- Ringe skal være ordentligt lukkede.

Sikkerhedskrav til skjolde

- Alle skjolde skal polstres i kanten - hele vejen rundt. Mindst 10 mm skum, og gerne haveslange under og skind udenpå.
- Overfladen skal være glat. Skruer, nitter og andet skal være afrundede eller eventuelt polstret.

Det er forbudt at slå og skubbe med sit skjold. Lige meget om det er lavet af træ, jern eller skum.

Regler for slitage: Hos smeden

Nogle evner, eller hvis en GM siger det, kan ødelægge en genstand så grundigt, at den skal laves igen fra bunden. Genstande, som har denne tilstand er markeret med et sort bånd bundet omkring det, og må ikke bruges. I filmen Ringenes Herre bliver Aragons sværd smedet på ny. Men den tilstand hans sværd var i inden (i flere stykker) ville svare til at et sort bånd var bundet omkring det.

"Hvordan reparere man ting?"

Hvis du har evnen "Håndværk(Smed)" og en Byggemateriale ressource som passer til hvad genstanden er lavet af. Kan du bruge 10 minutter på at rollespille du genskaber genstanden. Våben, rustninger og krudtvåben vil typisk kræve BM(Jern Bar) og skjolde vil typisk kræve BM(Planke). Læder rustninger eller rustninger af hovedsagelig læder vil naturligvis kræve BM(Læder). Hvis det er en genstand lavet af noget andet materiale så ignorer ressource kravet for at reparere det, men rollespil stadig på at du bruger noget til at reparere det.

"Hvad med rustninger og tabte RP?"

Rustninger beskytter dig i kamp og når kampen er slut og alle har sænket deres våben vil man genvinde all sine RP efter et minut.

Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene

Selv om at det kan være fristende at spille tyv og stjæle alt hvad folk ejer, og at tyveri ikke er forbudt så længe at det kun foregår i spillet. Så skal det siges at enhver form for tyveri af offgame ejendele vil blive set som rigtig tyveri og vil blive meldt til myndighederne.

Når det er sagt. Så er der følgende regler for anskaffelsen af ingame værdigenstande fra andre:

- De eneste genstande man må stjæle er guld og sølvmonter, ressourcekort, GEKs, plastik juveler, farvede træklodser eller andre ingame genstande.
- Hvis du vil ligrøve eller stjæle fra en bevidstløs person skal du enten visitere (rode igennem deres kostume og tasker) eller tælle til 20 mens du holder en hånd på dem. Når du har talt til 20 skal de så aflevere alle ingame værdier som de har på sig.
- Det er op til personen som stjæles fra hvilken metode du skal bruge.

Det er naturligvis træls at får stjålet alt man har. Men hvis man er opmærksom kan det være utroligt besværligt for andre at gøre det. Tager man nogen i at stjæle, eller rode nedkæmpede spillers lommer igennem, er det en perfekt mulighed for rollespil. Ligesom i virkeligheden, så er tyveri ikke normalt accepteret, og kun de mest desperate roder gennem "lig" for værdigenstande.

Regler for vægt: Masse og Fysik

Da der er mange rekvisitter, som er lavet af noget meget let materiale og som repræsenterer noget meget tungt, vil de have deres vægt skrevet på en GEK, som er fastmonteret på dem. Er der ingen vægt beskrevet, så vejer den, hvad den vejer i virkeligheden.

Som standard kan alle løfte genstande op til 30 kg af gangen, men husk at spil på at du bære på 30 kg! Nogle racer er dog stærkere end andre og nogle personer har trænet sig til at kunne løfte mere.

Håndværkere kan flytte materialer rundt i deres værksted uden at skulle tænke på vægt, men skal ting flyttes mere end 1 til 2 meter, så gælder denne undtagelse ikke.

Regler for penge: Klingende mønt

I Warhammer er der et utal af måder folk køber og betaler for ting og services. Men ædelmetaller som guld og sølv modtages stort set alle steder. Ostland og Imperiet er ingen undtagelse. Der skal normalt 10 sølvmønter til en guldmønt, men alt efter hvem du veksler med, kan dette variere fra 2 sølvmønter til 20 sølvmønter.

Ved begyndelsen og slutningen af spillet vil der være en "Offgame" bank åben, hvor man kan hæve og aflægge sine mønter fra en konto, som man opretter, når man ankommer første gang. Dette er for at beholde de mønter, som vi har i spillet. Banken åbner kun i begyndelsen og i slutningen. Så i mellemtiden må man passe på, hvad man har og tjener.

Regler for alkohol: Når flasken tømmes

Da der er børn ned til 10 år, er det strengt forbudt at indtage alkohol før og under spillet og efter spillet, så længe man befinder sig i spilområdet. Opdages dette, bliver man øjeblikkeligt bortvist fra området.

Men en kro er jo intet uden en drukkenbolt eller to, så de typer "alkohol", som købes på kroen i form af saftvand, juice og ice-tea, har også en ingame effekt.

Alle, der ikke har en særlig evne beskrevet under deres rolle, kan drikke en genstand pr. HP (helbreds point) pr. 15 min RT (rigtig tid), deltager man i kamp mindre end 15 min. RT efter, at man har drukket, skal man huske, at man mangler HP, som er mistet til alkohol.

Når man 0 HP ved at drikke, besvimer man indtil, man har genvundet 2 HP.

Når man er bevidstløs, kan man ikke registrere hvad, der sker omkring sig så, hvis man bliver bestjålet, ved man ikke af hvem. Vand i hovedet giver 1 HP til bevidstløse folk og vækker dem, men de er stadig påvirket, af hvad end der gjorde dem bevidstløse.

Genvinding af HP igennem andre evner, kan også vække personen hurtigere.

Regler for Usynlighed: Så du det?

Der er evner og genstande i spillet, som kan gøre en person usynlig for andre og dette repræsenteres ved, at personen binder et skrigende gult eller lilla bånd om hovedet eller overarmen, hvor det er tydeligt at se. Skal det være en hurtig overgang mellem at være synlig og at være usynlig er det i orden at holde det gule (eller lille) bånd op i luften over hovedet og binder det senere.

Forskellen på det gule og det lilla bånd er om usynligheden er magisk eller ej.

- Gule bånd repræsenterer typisk personer som gemmer sig i skygger, blandt blade eller på anden vis, måder som man godt kan opnå i virkeligheden.
- Lilla bånd repræsenterer personer som lys går lige gennem. De kaster ingen skygge og kan stå midt i det fri og stadig være usynlig.

Uanset om en person er magisk eller ikke magisk usynlig så er de der stadig. Det vil sige, flytter de på noget, giver de lyd fra sig, rammer man ind i dem eller efterlader de noget. Må man reagere på det. Det betyder naturligvis ikke at man skal stirre på deres fødder for at se dem synke i mudder eller sparke til gruse. Men hvis de bevæger sig gennem et sted hvor omgivelserne gør det tydeligt der er noget, er det i orden at spille på man så noget eller lagde mærke til det.

Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver

I Warhammer verdenen eksistere der mange vidundere, skabt af både guderne, men også de dødelige. Elvernes ældgamle smedeteknikker, dværgenes mystiske runer, genstande lavet af fabelagtige dyr og gaver velsignet af guderne.

Disse genstande er repræsenteret af laminerede stykker papir med ordet "GEK" skrevet sammen med den magiske effekt, som genstanden har. Nogle af disse GEKs sidder på våben og rustninger og andre sidder på almindelig ting såsom flasker og reb.

GEK – Kvalitet – Niveau 1

Effekt: Denne genstand gør +1 skade eller giver +1 RP.

Denne GEK kan kun flyttes til genstande af samme type som genstand den sidder på.

Sværd, Økser, Køller, Hamre, Knive, Tohåndsværd, Tohåndøkser, Tohåndkøller, Tohåndhamre, Buer, Pistoler, Rifler/Musketter, Kanoner, let, mellem eller tung rustning.

I kamp kan disse magiske rustninger og våben være altafgørende mellem sejr eller nederlag. Og derfor vil man selvfølgelig gerne tage disse fra modstandere, og give til sig selv eller venner. Men da ingen bryder sig om at få taget sine genstande i virkeligheden, så er det kun GEK'en man må tage. Men før man kan tage GEK'en, skal man have en genstand magen til det, som GEK'en skal sidde på. Hvis GEK'en sidder på et sværd og man selv bære en økse, kan man ikke tage GEK'en, med mindre man har et sværd uden en GEK på sig. Dette gælder også for rustninger.

Du kan ikke tage en GEK som sidder på en bryst rustning af læder og sætte på en hjelm af stål. Det skal dog siges at der eksistere evner og magiske effekter som tillader dette, men det er beskrevet under disse specifikke effekter. Men tager du en GEK repræsenterer det at du erstatter din egen genstand med din modstanders. Så hvis der allerede sidder en GEK på din egen genstand kan du ikke sætte andre på den.

Regler for magi og trolddom:

Da vi spiller i en fantasiverden med magi og trolddom vil alle spiller selvfølgelig komme i kontakt med det på et eller andet tidspunkt. Men selv om magi tillader fantastiske ting i historier og spil, så er live rollespils magi også bundet af nogle grundlæggende regler som er ens for alt magi.

- **Ansvar:** Det er den person som kaster magien der er ansvarlige for at kunne reglerne for magien og effekten (fra kapitel 5 eller en GEK) og skal forklare effekterne korrekt. I tilfælde af misforståelser har magien ingen effekt.
Tydlig misbrug af dette bør påpeges til en GM så de kan tage sig af det.
- **Synlighed:** Alle magiske effekter skal enten være repræsenteret med et farvet bånd (gul, blå, rød eller grøn), GEK's eller rekvisitter som kan repræsenterer effekten. Ingen bånd, GEK eller rekvisit = ingen magi.
- **Mulighed:** Hvis en effekt ikke kan udføres på en praktisk eller bekvemt måde off-game kan det ikke udføres.
Eksempel 1: Hidkaldelse af noget som ingen til stede har kostume til eller som kan hentes inden for fornuftig tid vil også fejle. "Fornuftig tid" er typisk, men ikke altid, inden for et minut.
Eksempel 2: Flytning af huse/bygninger kræver at de pilles ned og sættes op igen af personer. Hvorfor så bruge magi når du alligevel kommer til at skulle organisere mandskab for at udføre opgaven?
Eksempel 3: Effekter som er beskrevet kræver en GM til stedet og alle GM'er er travlt beskæftiget kan ikke udføres før en GM er til rådighed.
- **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.

Regler for markeringer: Livets bånd der binder

- Warhammer er en verden fyldt med genstande og magi, og vi skal som rollespillere forestille os mange af disse ting. Men for at vi alle forestiller os de samme, benytter vi i dette regelsæt nogle farvede bånd til at repræsentere nogle ting.
- Ser du en person eller genstand, med et bånd omkring i en af de farver som står i tabellen, så skal du spille på at personen eller genstanden ikke ser ud som den gør i virkeligheden. Det er også vigtigt at når du laver et kostume og klæder dig ud, at du ikke fejl informere andre ved at bruge farvede bånd som del af kostumet. Specielt Gule og Lilla bånd.
- Når du laver dine egne bånd til at bruge, skal de helst være brede og tydelige. Tynde bånd er nemme og overse.

Farve	Betydning
Sort	Genstanden med sorte bånd er totalt ødelagt og skal repareres. Magiske genstande skal genskabes og evt. GEK's skal afleveres til en GM. Der skal spilles på at genstanden er i flere stykker eller krøllet sammen. Læs mere i kapitel 1: Regler under Regler for Slitage: Hos smeden.
Gult	Genstande eller personen med gule bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på ikke magisk vis og kan ikke ses. Hvis båndet holdes op i luften tæller det også. Der skal spilles på genstanden eller personen ikke kan ses, men stadig høres og mærkes. Forsøg ikke at gå ind i dem med vilje medmindre de virkelig står i vejen.
Lilla	Genstande eller personen med lilla bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på magisk vis og kan ikke ses. Magisk usynlighed kan fjernes og er typisk ikke bundet af andre regler end hvad magien der gjorde genstanden eller personen usynlig. Ud over dette fungere Lilla bånd fuldt ud ligesom gule.
Blåt	Genstanden, som båndet er bundet til, er midlertidig magisk forstærket gennem en bøn, en formular eller en eliksir. Genstanden virker tungere, hårdere eller har et svagt indre lys, og uanset hvad du gør kan du ikke rigtig skade det. Læs mere i kapitel 5: Magi og Guder.
Rød	Genstanden, som båndet er bundet til, er blevet forstærket med magi og gør midlertidig mere skade. Læs mere i kapitel 5: Magi og Guder.
Orange	Genstanden er antændt og, ud over at gøre midlertidig mere skade, kan det aktivere Torden Støv eller antænde konstruktioner af træ. Læs mere i kapitel 4: Produktion og Ressourcer.
Grøn	Personer, som er blevet forgiftet med en gift som ikke forsvinder efter noget tid. Skal bære et grønt bånd om armen eller hovedet, så både de selv men også andre kan se at der er noget galt og der skal spilles på det. Evner og effekter, som kan påføre langvarige gifte har et grønt bånd som krav i deres beskrivelse. Evner som fjerner gifte kan godt fjerne disse gifte.
Hvid	En pil eller en kniv med et hvidt bånd omkring reducere en person til 0 hp hvis der siges "Snigmord" eller "Snigskud" efter de har ramt. Det kræver dog en evne at benytte denne regel.

Kapitel 2: Karakter og Racer

Karakter skabelse

Nu hvor du har læst eller skimmet alle de vigtigste regler, er det tid til at forstå hvordan resten af regelsættet skal benyttes.

En karakter er ikke bare en liste af evner og nogle tal. En karakter er en rolle, en personlighed. En person med en baggrund, som forklarer hvor personen kommer fra og hvad han/hun har oplevet.

"Hvad skal jeg bruge for at lave en karakter?"

- En Baggrundshistorie.
- Et karakterark, som kan printes ude bagerst i bindet.
- En ide til en karakter. Det kan være en titel, en personlighed eller noget helt tredje.
- Dette regelsæt.

"Hvordan gør jeg?"

1. Udfyld karakter arket med dit virkelige navn
2. Læs omkring de racer som er i dette regelsæt og vælg en, som passer til din ide.
3. Tænk over hvilken karriere din karakter vil følge. Kriger? Håndværker? Bonde? Præst? eller måske Magiker?
4. Svar på følgende spørgsmål en efter en og skriv dem ind i din baggrundshistorie.
 - a. Din karakters navn? Både for og efternavn.
 - b. Din karakters alder? Det ældre den er, det mere har den oplevet og det mere kan du skrive om. Men husk du skal også spille alt den erfaring. En alder mellem 15 og 30 er typisk et godt sted og begynde.

Tænk over din karakters race? Hvilken race har du valgt og hvilken effekt har det på din karakters historie? Elver lever længe, orker lever et voldeligt liv, og Mennesker lever et religiøst liv osv.

- c. Din karakters familie? Forældre og søskende. Hvad hedder de? Hvad laver de? Hvor er de?
- d. Hvor stammer din karakter fra? I hvilken del af Imperiet kommer din karakter fra? Tætte skove? Fredelige landsbyer eller travle og folkerige storbyer?
- e. Din karakters barndom? Hvordan levede den som barn og hvad oplevede den? Husk at den race som du har valgt, sikkert har stor indflydelse på dette.
- f. Din karakters ungdom? Hvordan levede den fra den kunne tænke selv og hvordan begyndte den på vejen mod den karriere du har valgt?
- g. Din karakters voksenliv? Hvad har din karakter oplevet siden den rejste ud i verdenen? Hvad har bragt den til spilområdet? Flugt? Jagt? Rigdom?
- h. Har din karakter ændret sig gennem sit liv og hvordan eller hvorfor?
- i. Kender din karakter nogen og hvordan mødte den dem?
- j. Hvilke holdninger har din karakter? Hvilken gud tilbeder den? Har den en bestemt politisk holdning? Er der noget som man slet ikke må gøre i din karakters verden?
- k. Hvad synes din karakter om andre racer, erhverv, personligheder og holdninger? Eksempelvis: hvad synes din karakter om slaveri og dem som holder slaver?
- l. Hvad motiverer din karakter? Rigdom? Venskab? Ære? Hvad vil andre kunne gøre for at få din karakter til at gøre noget?
- m. Hvad vil kunne få din karakter til at slå nogen eller noget ihjel? Er den en blodtørstig galning eller en fredselkende bonde?
- n. Hvordan er din karakters personlighed? Er den grådig? Ærlig? Modig? Eller en kujon?
Husk, at det, som den har oplevet, har ofte haft indflydelse på dens personlighed.

- o. Hvad er din karakter villig til at ofre i en given situation? Intet? Et uvurderligt arvestykke? Sit liv? Hvad og hvorfor?
- p. Hvad er din karakters højeste ønske?
- q. Hvad hader din karakter og hvor meget?

Du kan selv finde på flere spørgsmål omkring din karakters liv, og besvare dem. Det mere du beskriver, det nemmere er det at spille din karakters.

5. Tænk nu over hvad din karakter vil i spilområdet? Dette spørgsmål er meget vigtig og få besvaret. Det hjælper dig med, hvad du skal foretage dig, når du går i stå. Dit erhverv er en rigtig god ting og finde inspiration i. Bønder vil dyrke afgrøder, handlende vil tjene penge, troldmænd vil studere osv. Dit mål må godt være noget, som kan give grund til rollespil, både for dig selv og andre.

Spilbar racer

Warhammer er fyldt med et utal af folkefærd og intelligente racer som man kan spille. Ikke alle er her i sættet, på grund af hvor i Warhammer verdenen vi spiller.

Hver race her i sættet har en mindre beskrivelse af, hvad den er, for at man kan danne sig et indtryk og måske blive interesseret. Der står også hvilke evner og specielle regler der gælder for hver race.

Når man har valgt sin race skriver man det på sit karakterark og den evne som racen giver.

Hurtig oversigt

Mennesker	21
Imperiet	21
Halvlange	22
Dværge	23
Elvere	24
Højelver	24
Mørkelver	24
Skovelver	24
Skaven	25
Vampyr	26
Beastmen	27
Orker	28
Gobliner	29

Mennesker

Imperiet

Blev grundlagt for over 2500 år siden af Krigerkongen, Sigmar Heltehammer, som senere blev ophøjet til en gud, og blev den primære Religion for Imperiet. Imperiets 10 Provinser er styret af en kurfyrste, som siden Sigmars ophøjelse har udvalgt nye Kejsere, som er den ultimative autoritet i Imperiet. Livet i Imperiet kan være både hårdt og nemt. Har du forbindelser, eller en god social baggrund? Eller er man en stakkels bonde, uden kontakter? Imperiet er i næsten konstant krig, med Grønhuder, Beastmen, Skavens, og til tider de andre menneske riger, og den evige fjende de har i Kaos, som skjuler sig i skyggerne.

Religion:

Den primære religion i Imperiet, er tilbedelsen af den menneskelige kriger gud, og grundlægger af Imperiet, Sigmar. Godt nok er der religionsfrihed i Imperiet, så guder som Morr, Verena, Shallya, Ulric, Rhya, Taal, er ikke et problem at tilbede. Faktisk er de alle vældig udbredt. Men de som vælger at tilbede Kaos, eller andre ikke imperielle guder, gør dette på eget ansvar. Der eksisterer adskillige organisationer og grupper som jager tilbedere af specielt Kaos og andre mørke guder. På trods af dette er fristelsen og løftet om mørke velsignelser stadig i stand til at bringe adskillige mennesker til at bede til disse guder.

Foreslået opførelse: Ingen, du kan spille som du vil.

Krav: Ingen.

Race Evne: Religiøst liv

I en verden som Warhammer, hvor guder og overtro har virkelige og dokumenterede tilstedeværelse, er det ikke underligt at religion er en naturlig del af enhver befolkningens hverdag. Mennesker er specielt tilbøjelige til at vende sig til en gud og anrøbe dem om assistance. Og i mange tilfælde, så svarer guden.

Én(1) gang per spillegang, kan mennesker kaste en magisk bøn som om de havde evnen "Trosretning". Denne magiske bøn koster ikke Mana og kan være fra en hvilken som helst gud af spillerens valg.

Hvis man køber evnen "Trosretning" kan man kun vælge bønner fra sin valgte guds liste.

Læs kapitel 5: Magi og Guder for mere information om hvordan man kaster magi.

Halvlange

Halvlange er et lille folkefærd som lever i Imperiet og er blevet tildelt deres egen Provins kaldet "The Moot". De er små glade væsner som ved første øjekast kunne fejl tages for velpolstret menneskebørn. De lever typisk i meget store familie og denne kultur af at alle du møder i din dagligdag er beslægtet med dig, er så indgroet i deres mentalitet. At det og "låne" ting fra andre og fremmed er det samme som at gøre det fra en bror eller kusine. Og man spørger jo ikke familiemedlemmer om lov, vel?

Halvlange er også utrolig glad for mad og på den politiske scene dyster de ikke om hvem der kan smigre eller true den anden til at gøre ting. Det er de noble mennesker som gør det. Nej, hvis du vil bestikke den lokale Halvlange borgmester, så servere for ham så udsøgt og delikat et måltid som muligt. Mange landejer rettigheder og love er blevet bestemt ud fra hvilken familie kunne servere det mest velsmagende måltid.

Mere beskrivelse kommer.

Religion:

Som sådan er halvlange ikke nær så religiøs eksempelvis mennesker, men det betyder ikke at de er troløse. Menneske guderne, specielt sigmar og Shallya, er blevet glædeligt del af de halvlanges religiøse overbevisning. Selvfølgelig er der også halvlange som tilbeder resten af menneske guderne.

Foreslået opførelse: Glad, imødekommende og ingen sans for personlige ejerskab.

Krav: Ikke over 1.75m høj

Race Evne: Delikatesse

Halvlange elsker god mad og mange af dem er også i stand til at lave udsøgt mad.

Når en halvlang laver mad med evnen "Håndværk(Kok)" kan det helbrede 2 HP mere end normalt.

Dvæрге

En af de ældste og stolteste, racer i verden. Engang havde de et imperium, som startede helt oppe i Norsca, og strakte sig hele vejen, til det sydlige kontinent. Stærke og udholdende, Dværgene har set deres af krig og modstand i gennem tiden. Reduceret til en brøkdel af deres tidligere storhed, står dværgene stadig stolte. Dvæрге er dygtige smede, byggere, og krigere, men ifølge dem, er deres bedste træk, deres loyalitet og dem som de står i gæld til.

Religion:

Ærer deres forfædre, hvis ånd holder øje med dem, og vejleder deres handlinger, og bestemmer om de har levet værdige liv, når de engang dør. Deres forfædre inkludere, Grungni, Valaya, Grimmir, Gazul, Smednir, Thungni, og Morgrim som styrer store dele af deres samfund, og ofte bruges deres præste, til at løse konflikter, mellem klaner.

Foreslået opførelse: Ingen, du kan spille som du vil.

Krav: Skæg, 175 cm, max.

Race Evne: Forfædrenes Beskyttelse.

Dvæрге tager kun halv skade fra magi, men kan ikke købe evnen "Magisk Skole" under Vilje evner.

Elvere

Højelver

Er nogle af de ældste, og mest magtfulde civilisationer, i verden. Højelverne kommer fra øen Ulthuan, i det store hav. Mester krigere, og troldmænd uden lige, Elver racen har igennem verdens historie kæmpet hårdt og længe, for at den ikke skal komme til ende. Dog vare intet evigt, for længe siden kæmpede Elverne en krig for at holde kaos tilbage, og risikerede alt i deres forsøg på at redde verden.

Det lykkes dem ultimativt, at holde kaos tilbage, men deres konge, og største helt Aenarion, samt deres folk led enorme tab. Så store tab, at deres royale linje er blevet forbandet, og en større intern konflikt har skabt et af elvernes største fjender... Sig selv.

Mørkelver

Heksekongen Malekith, søn af fønix kongen Aenarion, blev nægtet sin retmæssige plads som konge over Elverne, og hans krop brandt med ild og had. Dette resulterede i det første split i Elvernes kultur, da han tog dem, som var ham loyale, med tilbage til sit domæne Naggaroht; nu et rige af had og foragt har han skabt et kongerige baseret på intet andet end at ødelægge og indtage en verden, som foragter dem. Mørkelverne som de nu kalder sig selv, er plyndrer, slave mestre, og hjerteløse krigere, og pirater som ønsker intet andet end at se Høj Elvernes rige brænde, til grunden.

Skovelver

Kaos invasionen, som førte til Høj elvernes store tab, resulterede også i deres dronnings død, men hendes og kong Aenarions søn og datter, blev bragt til skoven Athel Loran, af en skov ånd, efter at have lavet en pagt med Dronningen. Mange år senere, begyndte elverne at flytte til skoven, som om det var forudbestemt at de skulle kolonisere skoven. Det var på dette tidspunkt at kamp mellem dværge og Elvere tog til, og eskalerede voldsomt. Så meget, at Højelverne sendt bud om at alle kolonier skulle vende tilbage til Ulthuan... Men elverne i Athel Loran nægtede dette. Dværgene angreb skoven, og de magiske væsner, træer og ånder som levede der svarede igen men kunne ikke holde angrebet tilbage alene. Først da elverne inde i skoven sluttede sig til kampen, og slog dværgene tilbage, og siden da har elverne og skoven arbejdet sammen om opretholde balancen i skoven, og dens kontinuerlige eksistens.

Foreslået opførelse: Alt efter hvilken type elver man er. Højelvere er stolte, og lidt snobbete, mørk elver er onde og sadistiske, og skov elvere er isoleret, gådefulde beskyttere af skoven.

Krav: Elver ører. (Ingen ører, ingen elver).

Race Evne: Naturlig Magi

Hvis du køber evnen "Magisk Skole" kan du vælge Høj eller Mørk magi fra starten i stedet for en af de andre 8 vinde. Kig i kapitel 5: Magi og Guder for mere information omkring dette.

Skaven

Sommetider kendt Rotte folket, Rotte Mænd, eller børn af den Hornede Rotte. Skavens er en race af store rotter med masser af ambition, som spreder deres imperium, dybt nede i jorden, som den dag i dag, er det største imperium i verden. Skavens er ondsindet væsner som meget gerne ser at hele verden falder i deres grådige små hænder. Skavens er dog ekstremt ustabile, selv i forhold til grønhuderne, og andre lignede samfund. Skavens mangler tillid, og har ingen sans for samarbejde, hvilket stammer fra deres behov for at overleve, thrive og tyrannisk at herske over hinanden, i en 'rotte æder rotte' mentalitet, over kun den stærkeste overlever. De føler hverken medfølelse, næstekærlighed, eller skyld.

Religion:

Alle Skavens tilbeder den Hornede Rotte, ingen tør betvivle hans existens, sådan respekt er kommet fra frygt, for deres gud er altid sulten, og han diskriminere ikke mellem, hans børn, og de andre dødelige racer. Skavens ofre dagligt ofre til deres gud i håb om at glæde ham, og de mener at alt form for nederlag er et direkte tegn på, deres guds tilfredshed og at hans behov for ofre ikke er blevet tilset godt nok, på samme tid skal alle Skavens som minimum være med til en prædiken, om dagen for ikke at risikere at blive stemplet som hedning, forræder eller ateist.

Foreslået opførelse: Onde, modbydelige, forræderiske, væsner som tror at verden er forudbestemt til at være deres, de ser sig selv som den bedste race, og mener at de er alle andre racer overlegne.

Krav: Rotte hoved(Maske), Rotte Hale, Pels

Race Evne: Rotte Tunnel

Skavens er herrer af dybet, og stort set ingen steder i verden, har ikke en af deres tunneler under sig. Skavens kan for 1/10 af prisen for en mineskakt (se kapitel 3: Xp og Evner), lave en Rotte Tunnel. Denne fungerer som en mineskakt, på alle måder bortset fra at der ikke kan hentes ressourcer i den. Skavens kan bruge disse tunneler, og normale mineskakter, til at rejse off-game imellem. Hvis de kender til lokationen in-game. Når Skaven frem til lokationen, går de in-game igen ved Rotte Tunnelens udgang eller minesakten, men er minesakten eller Rotte Tunnelen der ikke længere (den blev kollapsede eller lignende), skal de gå tilbage, til den mineskakt eller Rotte Tunnel de gik fra til at begynde med, før de kan gå et andet sted hen.

Vampyr

Udødelige væsner som har spredt deres forbandelse på tværs af menneskehedens riger i år hundrede. Der er mange vampyr slægte, spredt rundt i verden. Vampyr Greverne, er de som holder magten, i vores del af verden. I modsætningen til hvad mange tror, er det ikke nok bare at blive bidt af en vampyr, for selv at blive til en. Alle Vampyrer har en herrer, eller skaber som har givet dem evigt liv, enten villig, eller modvilligt. Vampyrer er typisk og oftest mennesker, og der er ikke hørt om vampyrer, af andre racer, men det siges at der findes mindst en Dværge vampyr, og at Elverne mener at det kun er mennesker som kan falde så dybt.

Foreslået opførelse: Vampyrer har det med at virke arrogante, overfor dødelige, som de ser som værende under dem, selvom mange af dem har nøjagtigt de samme ambitioner som alle andre har, Magt, penge og indflydelse.

Krav: Vampyr tænder, mørke farver. Noget til at beskytte sig imod sollys.(Forslag)

Race Evne: Mørkets velsignelse, og lysets forbandelse

Kan suge blod fra folk, til at genvinde deres nævekamps skade, i HP, eller 'holde' en person i 10sec, pr. hp. (Husk at rollespille, hvis det gøres på denne måde.) - På samme tid, så er vampyre svage overfor direkte sollys, på huden, og de tager 1 skade hvert 10 sekund, som ikke kan reduceres for hver 10 sekunder de står i det. (Tæt skov og andet som skjuler vampyrens hud, beskytter mod sollys.

Beastmen

Nogle gange kendt som Børn af Kaos, eller Kaos bæster, en race af brutale mutanter, som bære adskillige dyriske træk, i deres udseende, såsom horn, klør, hove, og en ondsindet primitiv intelligens. De lever dybt inde i skove, og er en voldelig, krigs drevet race som stort set kun lever for at plage og ødelægge den civiliserede verden. De angriber ofte de forsvarsløse, angriber små byer, uden advarsel før de forsvinder tilbage til deres mørke skove. Beastmen hader civilisation, og alt der bliver produceret af menneskeheden. Faktisk hader de civilisation så meget, at flokke af beastmen kan provokere et angreb på hinanden, ved at en anden flok, har bygget et alter til deres guder. Monstre af natur, Beastmen er fjender til alle civiliserede racer. Udvalgte af Kaos, kan føle sig, bedre tilpas, end andre da de deler samme guder, men tro ikke at det er pga. respekt for den enkelte person. For dem er han også bare et middel, til at hjælpe dem, med at 'genstarte' verden, til dens primitive rødder, hvor det var dyr imod dyr. Beastmen lever i flokke, af varierende størrelse hvor den stærkeste typisk styrer resten af flokken. Om så det er magisk eller fysisk styrke. Naturens lov

Religion:

Beastmen følger de fire kaos guder; Slaanesh, Nurgle, Tzeentch og Khorne uden spørgsmål. De er et produkt af Kaos og, dedikere deres liv, til at sprede det så meget som overhovedet muligt. De gør hvad der passer dem, og på den måde tjener de kaos.

Foreslået opførelse:

Overfor andre tilbedere af Kaos, er de meget stolte og arrogante, da de ser sig selv som Kaos sande udvalgte, og kalder sig selv for De første børn af Kaos. Alle andre racer ses ned på, og er ikke andet end mad, eller væsner som skal udslettes.

Krav: Du skal have et godkendt kostume, som opfylder de bestialske krav, som rasen har. Det er ikke nok, bare at male dig i ansigtet. Google evt. Warhammer Beastmen, for et godt eksempel på udseende. Ungors er den mest simple type af Beastmen, hvor pels på kroppen og horn er godkendt.

Race Evne: Børn af kaos

Får ikke kvalitetsbonus (Specielle GEK's) ud af deres udstyr, men tæller både deres styrke OG smidigheds værdier til skade, og må bruge evnen "Jagt og Vildt" uden bue eller krudtvåben. Får også dobbelt effekt af alle HP BONUSSE. Note - HP fra udholdenheds værdien er ikke en bonus men HP fra evnen "Sejhed" er.

Orker

Orker er en primitiv race, i den gamle verden, som ønsker intet andet, end at føre krig imod alt og alle som kommer på tværs af dem. Disse kampglade væsner bringer, vold og krig til alle verdens hjørner, gang på gang, og ofte uden advarsel, eller grund andet end at udøve vold, på alle de steder på. Denne kærlighed for vold, er både deres gave, og deres forbandelse, for igennem hele deres historie, har de været plaget af evig intern krig, og bruger lige så meget tid, hvis ikke -mere- på at bekriige hinanden. Mange spekulere at hvis orkerne kunne indfinde sig i et enkelt samfund, ville de have mulighed for at male hele verden 'grøn'. Sådanne tanker bliver dog ofte mødt med hån, da Orker sociale og samfundsmæssige evner, stopper ved simple stamme samfund. Det skal dog siges at Orker, ikke har et køn. Alle grønninger er i symbiose med svampe som gror inde i dem. Dette betyder at alle aktiviteter en ork foretager sig, resultere i ork spore frigives fra kroppen, og begynder at gro i dens omgivelser, hvilket resultere i flere orker, som kan kæmpe for deres leder.

Religion:

Orker tilbeder to guder, som er tvillinger. Gork og Mork. Disse to guder, symbolisere alt, hvad en ork er og står for. Gork er guden for brutal snedighed, og Mork er guden for Snedig brutalitet. Orker tilbeder begge guder, men har det med at favorisere Gorks brutalitet og vold, frem for Morks snedige og luskede planer. Ork Shamaner, er kort sagt sindssyge. De er det religiøse centrum i stammer, Krigsgrupper og, WAAAGH's. I et samfund hvor alt løses med vold, kan det være svært for Krigeriske Orke at ignorere en dansende Shaman, som svinger frem og tilbage med armene over hovedet, og hopper rundt om Warbossen. Orker prøver så godt som de kan, ikke at grine af deres shamaner, eller udøve vold på de, under deres ritualer, da det ses både som at være farligt, og at bringe uheld. Ikke nok med at Shamanen, kunne skyde lyn ud af øjnene, så holder Gork og Mork, måske også, øje. Derfor er der, dog stadig meget små grænser for hvad en ork kan holde til, at blive udsat for, før det ender galt.

Foreslået opførelse: Primitiv, Voldelig, Mærkeligt talende(Primitivt, ikke babysprog), altid klar på en god kamp, også indbyrdes og imod andre racer, eller andre Orker.

Krav: Du skal være malet en Mørke grøn farve. Proteser er ikke et krav, men opfordres for godt udsendes skyld.

Race Evne: Blodrus!

En gang pr. kamp kan orker kæmpe videre i 10 sekunder selvom de er på 0 HP.

Orkers vrede og lyst til kamp, er så stor, at selvom de imod alt logik, burde falde, kan de kæmpe videre, i et forsøg på at trække denne glæde ud så længe som muligt.

Gobliner

Som nogle gange kaldes "Gobboz" af Orkerne, er en mindre race af grønninger, som også er den som der er flest af. Gobliner lever normalt af resterne, og hvad de kan rage til sig for at overleve, eller i skyggerne af deres større modparter, "orkerne". Generelt er gobliner en race af usle tyve, og banditter som gør hvad der skal til for at overleve. Det skal dog siges at i modsætningen til Orkerne, så er Gobliner langt mere snedige, og intelligente, så Orker ofte bruger dem som arbejdskraft fordi de selv er for dovne, eller 'dumme' til at bygge ting. Endnu en modsætning er at, Gobliner er kujoner, og typisk svage. I ork samfund, hvor styrke er en altafgørende faktor, betyder dette at det oftest er meget svært for en goblin, at få større position, men det betyder ikke, at de ikke vil gøre alt, i deres magt for at ændre det.

Religion:

Gobliner tilbeder Gork og Mork, ligesom orkerne gør, med den forskel at de er langt mere tilbøjelige til kalde på hjælp fra Mork, den snedige og luskede af de to Guder. Gobliner har dog også en anden gud som de tilbeder; Edderkoppe-Guden, som Skov Gobliner har det med at tilbede som deres primære Gud. Goblin Shamaner er det religiøse centrum for deres stammer, om det så er Edderkoppe-Guden, eller Gork og Mork de tilbeder.

Foreslået opførelse: Primitive, men mere intelligente end Orkerne, de er ikke nær så voldelige, og til gengæld nogle kujoner, når de kan se de er i problemer. Det skal dog siges, at ser en Goblin en chance, så tager han den ofte, i håb om at øge sin status.

Krav: Ikke højere end 175 cm, grøn maling og lange øre, andre proteser er ikke et krav, men opfordres for godt udseende.

Race evne: Naturlig lusker.

Gobliner må bevæge sig ubegrænset, i Uset, Camouflage og Skyggernes ven, så længe de opfylder resten af evnernes krav. (Gå på hug, lodret & vandret overflade). At tage eller gøre skade, bryder effekten.

Kapitel 3: Xp og Evner

Karakter Værdier

“Hvad er karakter værdier?”

Karakter værdier er 6 værdier som bruges til at repræsentere spil mekaniske effekter.

Hver af de 6 værdier giver dig en passiv bonus som stiger hver gang du forøger dem gennem brugen af xp. Værdierne referere til fysiske færdigheder du sikkert har i virkeligheden, men skal ikke tænkes som direkte referencer til hvad du kan og ikke kan spille. De er der blot for at give en følelse af fremskridt og måske mål man gerne vil opnå. Selvfølgelig er de der også så reglerne har noget at arbejde med.

Værdi uddybelse

“Hvilke værdier er der og hvilke bonusser giver de?”

De 6 værdier er Styrke, Udholdenhed, Smidighed, Intellekt, Vilje og Personlighed.

- Styrke giver adgang til nærkamps og nævekamps baseret evner og øger også mængden af ressourcer du kan bære i spillet. Hver gang du øger din styrke, øger du også mængden af skade du gør med nærkampsvåben som sværd, økser, spyd og hellebarder osv.
- Udholdenhed giver adgang til evner der holder dig i live og hjælper dig med at modstå andre evner. Hver gang du øger din udholdenhed øger du også mængden af HP du har med +2 ekstra og gør det sværre og sværre at nedkæmpe dig.
- Smidighed giver adgang til luskeri og andre evner af knap så lovlig typer. Men hver gang du øger din smidighed øger du også hvor meget skade du gør med Buer og kastevåben. Krudtvåben skade forbedres ikke af Smidighed, men af hvor god kvalitet krudtvåbnet er.
- Intellekt giver adgang til håndværk og ressource forarbejdende evner samt ikke magisk helbredelse. Det er også her du kan forbedre udstyr som våben og rustninger. Tænk på Intellekt som støtte kategorien.
- Vilje giver adgang til magi i alle dens former. Religiøst gennem guddommelige trosretninger eller akademisk gennem de magiske vinde. Hver gang du øger din Vilje øger du også din Mana Pulje med 2 Mana Points som bruges til at kaste både bønner og formular.
 - Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.
- Personlighed giver adgang til sociale og økonomiske evner som kan hjælpe dig med at danne en gruppe. Hver gang du øger din Personligheds værdi gør du det sværere for andre at påvirke dig med disse evner og åbner op for andre handels priser hos Karavanen.

Xp brug

"Hvordan tjener jeg XP?"

Alle ny karaktere begynder med 10 xp som kan bruges på Værdi forøgelse og evner. Ekstra xp tjenes hver spillegang bare ved at dukke op og blive registreret. Typisk får du en underskrift på dit karakterark som er 2 XP værd. GM'er kan også belønne folk for fantastisk rollespil, eller hvis din BG er godt skrevet kan du blive belønnet med ekstra XP.

Alt XP noteres på dit karakterark så pas godt på det! Hvis du har en taske du altid har med til rollespil så læg arket der i når du er hjemme så det ikke bliver væk eller du glemmer det. Og ude til spillet bør du have det i en lille vandtæt taske eller lomme hvor du nemt kan finde det frem men også holde det tørt.

"Hvordan øger jeg mine karakter værdier?"

Ved at betale den stigende xp pris som vist i tabellen til højre. Hver forøgelse koster den nye værdi i xp. Altså at gå fra 4 til 5 koster 5 xp.

"Hvordan køber jeg evner?"

Alle evner koster 4 xp at få, men man skal opfylde karakter værdi niveauet som er vist på de kommende sider. Eksempelvis kræver det en Styrke værdi på 6 for at kunne købe "Skjold Bryder" evnen.

Yderligere er der evner som forbedre andre. De er typisk skrevet som Evne 1 og Evne 2. Disse evner kræver man har evnen med det laveste tal før man kan købe den næste.

Når du har fundet en evne du opfylder kravene for, eller en karakter værdi du ønsker og forøge. Så skriver du navnet på evnen du køber, eller værdien du forøger, og hvor meget xp det koster på dit karakterark. Når du så møder op til spillet vil en GM underskrive og godkende dit xp forbrug.

Næste gang du så deltager, kan du finde en GM og få underskrevet og godkendt, at du har den købte evne.

Du kan ikke bruge evnen før den er underskrevet!

Karakter Værdi	Xp Pris
1	<i>Begynder alle med.</i>
1 -> 2	2 xp
2 -> 3	3 xp
3 -> 4	4 xp
4 -> 5	5 xp
5 -> 6	6 xp
6 -> 7	7 xp
7 -> 8	8 xp
8 -> 9	9 xp
9 -> 10	10 xp
10 -> 10+	10 +1 xp per efterfølgende forøgning

Styrke Evner

Minearbejde - 4 xp (1 Styrke)

Du kan samle malm i opbyggede miner lokationer. Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.

Efter 30 minutters arbejde kan du bede om:

- 1 kampesten per styrke du har.
- eller 1 RM(Jern Malm) per 2 styrke du har.
- eller 1 RM(Sølv Malm) per 4 styrke du har.
- eller 1 RM(Guld Malm) per 6 styrke du har.
- eller 1 RM(Mithril Malm) per 8 styrke du har.
- eller 1 RM(Gromril Malm) per 10 styrke du har.

Fysisk Tilpasning - 4 xp (1 Styrke)

Du beregner ikke din maksimale løftekapacitet som 5 gange din styrke værdi + 25. Men 10 gange din styrke værdi +25.

Bonk - 4 xp (1 Styrke)

Du kan med en godkendt "bonk" genstand gøre en anden spiller bevidstløs i 120 sekunder RT (2 min). Personen kan ikke se, høre eller fornemme, hvad der sker omkring dem i denne tid. De kan dog vækkes før tid med vand i hovedet eller ved at tage skade.

Mineskakt - 4 xp (2 Styrke)

Du kan begynde en mineskakt for 10 BM(Planke) ressourcer, som vare resten af spillegangen eller til den ødelægges. Her kan personer med Mine Arbejde samle ressourcer.

Kamptræning - 4 xp (3 Styrke)

Du gør +1 skade i nævekamp for hver 10 HP og RP du har.

Overtræk - 4 xp (4 Styrke)

Du kan tælle din styrke til skade med buer og kastevåben i stedet for din Smidighed.

Afvæbning(V) - 4 xp (5 Styrke)

Når du rammer en person over armen med dit våben, kan du sige "Afvæbning!", dette afvæbner din fjende, men slaget, som afvæbner, gør ikke skade. Fjenden er dog tvunget til at smide/tabe sit våben.

Skjoldbryder - 4 xp (6 Styrke)

Når du kæmper imod en der har et skjold, skal du tælle hver gang du rammer skjoldet med et tohåndsvåben eller en økse. Når du har ramt skjoldet 5 gange siger du så "Skjold bryder" og personen skal så smide skjoldet. Er skjoldet for bøvlet at tage af, kan kampen fortsætte, men skjoldet tæller nu som bærerens arm og bæreren tager skade når skjoldet rammes. Er skjoldet magisk kan det ikke ødelægges med denne evne.

Jernnæve - 4 xp (7 Styrke)

Med denne evne kan du ikke længere afvæbnes ved hjælp af almindelige evner! Magisk afvæbning virker dog stadig.

Overvældende Styrke - 4 xp (9 Styrke)

Når du slår på en person kan du tvinge dem til jorden. Personen skal lægge sig ned før de må rejse sig igen.

Knus Genstand - 4 xp (1 Styrke)

Ved at gribe om en genstand med begge hænder kan du gøre det ubrugeligt i kamp til det er blevet repareret. Fungere ikke på bygninger.

Styrke Krav	Evne adgang
1	Mine Arbejde, Fysisk Tilpasning, Bonk
2	Mineskakt
3	Kamptræning
4	Overtræk
5	Afvæbning(V)
6	Skjold Bryder
7	Jernnæve
8	
9	Overvældende Styrke
10	Knus Genstand

Udholdenheds Evner

Sejhed - 4 xp (1 Udholdenhed)

Du får +1 Bonus HP per Udholdenheds værdi besidder.

Jernvilje - 4 xp (2 Udholdenhed)

Du må bruge din Udholdenhed i stedet for din personlighed til at modstå Charme og Intimidere.

Øget stofskifte - 4 xp (3 Udholdenhed)

Alle alkemiske effekter fordobles, men deres varighed halveres. (Eks. Let regeneration helbreder 2 HP per minut i stedet for 1, men varer kun i 4 minutter RT i stedet for 8)

Døds Modstand 1 - 4 xp (4 Udholdenhed)

Du fordobler din forblødnings tid fra 15 min til 30 min.

Gift Modstand 1 - 4 xp (5 Udholdenhed)

Gifte med et kvalitetsniveau under 4 påvirker dig ikke.

Regeneration 1 - 4 xp (6 Udholdenhed)

Du helbreder 1 Hp per minut udenfor kamp. Virker ikke hvis du er reduceret til 0 HP. Du kan stadig forbløde.

Døds Modstand 2 - 4 xp (7 Udholdenhed)

Du fordobler din forblødnings tid fra 30 min til 60 min.

Gift Modstand 2 - 4 xp (8 Udholdenhed)

Gifte med et kvalitetsniveau under 8 påvirker dig ikke.

Regeneration 2 - 4 xp (9 Udholdenhed)

Du helbreder 2 Hp per minut udenfor kamp. Virker ikke hvis du er reduceret til 0 HP. Du kan stadig forbløde.

Døds Modstand 3 - 4 xp (10 Udholdenhed)

Du fordobler din forblødnings tid fra 60 min til 120 min.

Modstå Magi - 4 xp (10 Udholdenhed)

Du kan vælge at ofre 1 HP for at modstå en hvilken som helst magisk effekt.

Udholdenheds krav	Evne adgang
1	Sejhed
2	Jernvilje
3	Øget Stofskifte
4	Døds Modstand 1
5	Gift Modstand 1
6	Regeneration 1
7	Døds Modstand 2
8	Gift Modstand 2
9	Regeneration 2
10	Døds Modstand 3, Modstå Magi

Smidigheds krav	Evne adgang
1	Jagt of Vildt, Skjulte Lommer
2	Uset, Camouflage
3	Tyveri Lærling
4	Våben Finess
5	Tyveri Mester
6	Skyggernes Ven
7	Afvæbne(H)
8	Fældnings Manøvre
9	Snigmord
10	Snigskud

Se næste side.

Smidigheds Evner

Jagt of Vildt - 4 xp (1 Smidighed)

Hvis du har en bue eller andet jagtredskab kan du jage dyre poster og returnere dem til en GM og få udleveret ressourcer svarende til hvad der står på posten.

Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.

Skjulte lommer - 4 xp (1 Smidighed)

Du må behold 10 mønter eller en magisk genstand som kan skjules i håndfladen når folk røver dig.

Uset - 4 xp (2 Smidighed)

Når du står stille i nærheden af buske, bygninger, træer eller andre personer, kan du binde et gult bånd om hovedet eller armen og dermed være usynlig. Ser de dig "forsvinde" ved de godt hvor du burde være. Forsvinder den ting, du skjuler dig ved (eks personen bevæger sig væk), skal der være en anden ting, som kan skjule dig ellers bliver du synlig. Du kan ikke ses men godt høres og røres, så hvis folk falder ind i dig eller på anden vis rammer dig, lægger de mærke til, at du er der.

Camouflage - 4 xp (2 Smidighed)

Når du lægger dig på jorden, kan du vælge at binde et gult bånd om hovedet eller armen og dermed være usynlig. Folk skal nu spille på, at de ikke kan se dig direkte, men hvis de ser dig lægge dig ned ved de godt, hvor du lagde dig. Hvis du laver nogen form for lyd, kan det høres.

Tyveri Lærling - 4 xp (3 Smidighed)

Når du har talt til 20, imens du røre en genstand, som ikke er større end din hånd, må du tage den eller bede om at få den udleveret. Folk omkring dig skal spille på, at de ikke har set dig tage genstanden. Ved at røre ved tasker, kan du bede om at få lov til at vælge én ting der fra. Hvis du bryder kontakten med genstanden, skal du begynde forfra.

Låse har koder og du må ignorere det sidste tal i koden og tager 20 sekunder at dirke op. Eksempel: Lås(345) kræver Nøgle(34)

Våben Finess - 4 xp (4 Smidighed)

Du kan tælle din smidighed til skade med ethåndsvåben og spyd i stedet for din Styrke.

Tyveri Mester - 4 xp (5 Smidighed)

Tyveri tager dig nu kun 10 sekunder og du må ignorere det sidste to tal i låsekodet og det tager kun 15 sekunder at dirke op.

Eksempel: Lås(345) kræver Nøgle(3)

Skyggernes Ven - 4 xp (6 Smidighed)

Når du bruger evnerne "Camouflage" og "Uset" er du bedre til det end andre.

- Du skal blot bukke dig så langt ned som muligt (Sæt dig på hug) i stedet for at smide dig på jorden, når du bruger "Camouflage". Du kan ikke bevæge dig mens du bukkes dig.
- Du kan tage 5 skridt fra hvor de blev usynlig med "Uset" uden at bryde effekten. Dog skal der stadig være noget, som du kan skjule dig ved.

Afvæbne(H) - 4 xp (7 Smidighed)

Denne evne fungerer ved, at du griber fat i en persons arm med hånden og siger: "Afvæbning!", hvorefter de skal smide/tabe deres våben eller det de står med i hænderne. Denne evne har dog ingen effekt på ting, som er spændt eller bundet fast.

Fældnings Manøvre - 4 xp (8 Smidighed)

Når du griber fat i nogen kan du sige "Fældnings Manøvre!" og de skal så lægge sig ned på jorden.

Snigmord - 4 xp (9 Smidighed)

Du kan med en kniv reducere en person til 0 HP ved at stikke dem i ryggen eller maven og sige "Snigmord".

Snigskud - 4 xp (10 Smidighed)

Du kan med en pil reducere en person til 0 HP ved at ramme dem i ryggen eller brystet med en pil hvorom der er bundet et hvidt bånd og sige "Snige Skud".

Vilje Evner

Magisk Skole - 4 xp (1 Vilje)

Du må vælge en af de 8 magiske vinde og specialisere dig i, og vælge en formular fra den vinds liste som du nu kan kaste. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Trosretning.

Trosretning - 4 xp (1 Vilje)

Du må vælge en af de mange guder og tilbede, og vælge en bøn fra den guds liste som du nu kan kaste. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Magisk Skole.

Ekstra Formular 1,2,3,4,5,6,7 og 8

- 4 xp hver (2 til 9 Vilje)

Du må vælge endnu en Formular fra den magiske skoles liste du har adgang til og kaste den.

Kræver evnen "Magisk Skole"

Ekstra Bøn 1,2,3,4,5,6,7 og 8

- 4 xp hver (2 til 9 Vilje)

Du må vælge endnu en bøn fra din guds liste og være i stand til at udføre den.

Kræver evnen "Trosretning"

Høj Magi - 4 xp (10 Vilje)

Du må vælge en formular fra Høj Magi skolen som normalt kun er tilgængelig for Elver og kaste den. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Mørk Magi eller Ekstra Skole.

Mørk Magi - 4 xp (10 Vilje)

Du må vælge en formular fra Mørk Magi skolen som normalt kun er tilgængelig for Elver og kaste den. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Høj Magi eller Ekstra Skole.

Ekstra Skole - 4 xp (10 Vilje)

Du må vælge en formular fra en af de andre Magi skolars lister og være i stand til at kaste den.

Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Høj Magi eller Mørk Magi

Velsignelse - 4 xp (10 Vilje)

Du må vælge en af din valgte guds permanente velsignelser og modtage.

Vilje krav	Evne adgang
1	Magisk Skole, Trosretning
2	Ekstra formular 1, Ekstra bøn 1
3	Ekstra formular 2, Ekstra bøn 2
4	Ekstra formular 3, Ekstra bøn 3
5	Ekstra formular 4, Ekstra bøn 4
6	Ekstra formular 5, Ekstra bøn 5
7	Ekstra formular 6, Ekstra bøn 6
8	Ekstra formular 7, Ekstra bøn 7
9	Ekstra formular 8, Ekstra bøn 8
10	Høj magi, Mørk magi, Ekstra Skole, Velsignelse

Intellekt Evner

Håndværk 1 - 4 xp (1 Intellekt)

Du må vælge en af følgende håndværk og udføre de opgaver det håndværk dækker.

- Bygger
- Smed
- Kok
- Alkymist
- Bonde
- Soldat

Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.

Førstehjælp - 4 xp (1 Intellekt)

Du kan helbrede andre karaktere op til halvdelen af dit intellekt i HP over 15 min RT, med en bandage/forbinding og kan bruge eliksirer på bevidstløse personer uden, at de kaster den op eller drukner i den.

Grønne Fingre - 4 xp (2 Intellekt)

Du kan dyrke urter på marker samt bruge urternes "Urtekundskab" effekt. Hver mark skal have 2 urter som bliver til 5 efter en time.

Dyrepasning - 4 xp (3 Intellekt)

Du kan passe høns, grise og køer på dine marker og avle dem. Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.

Håndværk 2 - 4 xp (4 Intellekt)

Du må vælge endnu et håndværk, men når du bruger dette håndværk tæller dit Intellekt som værende 3 lavere.

Special note omkring håndværk.

- Som **Bygger** kan du konstruere mure og bygninger alt efter dit Intellekt.
- Som **Smed** kan du lave bedre våben og rustninger og lave BM(Malm) om til BM(Bars).
- Som **Kok** kan du lave mad der helbreder dit Intellekt når det spises.
- Som **Alkymist** kan du begynde spillet med færdiglavede eliksirer svarende til hvad de kan lave med 2 gange dit Intellekt i urter. Eksempel: Intellekt 4 = 8 Urter.
- Som **Bonde** kan man passe dit Intellekt antal marker og høste dem en gang i timen.
 - Husk at informere GM'er om hvor du laver dine marker og når du sår dem.
- En Soldat må bruge sit Intellekt i stedet for sin styrke til at skade med ethåndsvåben. Se kapitel 1: Regler

Læge - 4 xp (5 Intellekt)

Du kan helbrede folk op til dit intellekt i HP, over 15 min RT, ved at give dem en forbinding om en skadet location på kroppen (Mind personen om at rollespille). Du kan også identificere hvilken gift, der påvirker en person uden brug af magi eller eliksirer. Ved at spille på, at du undersøger personen i ca. 10 sekunder hvorefter, at du skal informeres af hvem en, der ved hvilken gift der påvirker personen.

Håndværk 3 - 4 xp (7 Intellekt)

Du må vælge endnu et håndværk, men når du bruger dette håndværk tæller dit Intellekt som værende 6 lavere.

Kirurger - 4 xp (8 Intellekt)

Du kan helbrede folk op til dobbelt dit intellekt, over 15 min RT, ved at give dem en forbinding om en skadet location på kroppen (Mind personen om at rollespille). Du kan også helbrede milde gifte, der påvirker en person ved at bruge enten en ME eller en urt ved at spille på, at du undersøger og behandler personen i et minut RT.

Håndværk 4 - 4 xp (10 Intellekt)

Du må vælge endnu et håndværk, men når du bruger dette håndværk tæller dit Intellekt som værende 9 lavere.

Intellekt krav	Evne adgang
1	Håndværk(1), Førstehjælp
2	Grønne Fingre
3	Dyrepasning
4	Håndværk(2)
5	Læge
6	
7	Håndværk(3)
8	Kirurger
9	
10	Håndværk(4)

Personligheds Evner

Charme - 4 xp (1 Personlighed)

Når du snakker med nogen kan du sige: "Charme". Nu skal de så sige sandheden og give dig så mange detaljer, som du ønsker. Du kan kun bruge denne evne én(1) gang per person pr spillegang, men flere med denne evne kan godt bruge den på den samme person.

Intimidere - 4 xp (1 Personlighed)

Når du snakker med nogen kan du sige "Intimidere" efterfulgt af din Personligheds værdi. "Intimidere 4". Hvis din personligheds værdi er større end deres skal de tale sandt så længe du er til stede. Men husk at du truer folk til at tale sandt og det kan have konsekvenser.

Forfalskning - 4 xp (2 Personlighed)

Du må forfalske dokumenter og skal mærke dem med et stort fedt "F" og din Intellekt værdi. Du kan også gennemskue forfalskninger hvis tallet der står er mindre end din Intellekt værdi.

Sølvtunge - 4 xp (3 Personlighed)

Når en evne, magi eller effekt tvinger dig til at tale sandt, kan du ignorere den evne, magi eller effekt. Du skal dog svare som om, at du stadig sagde sandheden, men med denne evne skal du ikke længere tale sandt.

Loyalitet - 4 xp (4 Personlighed)

Du kan gøre folk til dine "Følger" ved at de bære dit mærke. (Et tydeligt tegn i form af maling, kapper, farve tema eller lignende). De får halvdelen af din Personligheds værdi som bonus HP så længe de kan se eller høre dig. Fungere ikke hvis de er på 0 HP.

Øget Opmærksomhed

- 4 xp (5 Personlighed)

Du kan mærke de mindste ændringer på din krop og dit udstyr, så når nogen har brugt evnen "Tyveri" på dig og Offgame beder om en ting fra dig, må du godt spille på at du kan mærke en ændring i vægt efter, at de har fået genstanden. Du må dog ikke spille på, at du ved hvem, som gjorde det eller hvad, der er stjålet lige med det samme.

Karavane Kontakt - 4 xp (6 Personlighed)

Du kan kontakte GM'erne og handle ressourcer ind og ud af spillet gennem dem. Din personligheds værdi har indflydelse på hvilke vare du kan købe og til hvilke priser.

Lederskab - 4 xp (7 Personlighed)

Du må vælge én spiller som får dobbelt effekt fra din loyalitets evne. (Altså din fulde Personligheds værdi som bonus HP)

Karavane Investering - 4 xp (8 Personlighed)

Du modtager 5 guld ved starten af hver spillegang.

Adelig Personlighed - 4 xp (9 Personlighed)

Du er immun overfor Charme og Intimidere

Inspirer - 4 xp (10 Personlighed)

Når du reduceres til 0 HP kan du råbe en sætning som helbreder alle dine følgere, din personligheds værdi i HP.

Virker ikke på følgere som allerede er nedkæmpet til 0 HP. Informere gerne dine følgere at du har denne evne.

Terroriser - 4 xp (10 Personlighed)

Du kan reducere en af dine følger, foran de andre, til 0 HP. Og så længe den person er på 0 og de andre kan se eller høre dig. Er de immune over for frygt effekter og gør 2 mere i skade per følger du selv reducere til 0 HP.

Personligheds krav	Evne adgang
1	Charme, Intimidere
2	Forfalskning
3	Sølvtunge
4	Loyalitet
5	Øget Opmærksomhed
6	Karavane Kontakt
7	Lederskab
8	Karavane Investering
9	Adelig Personlighed
10	Inspirerer, Terrorisere

Kapitel 4: Produktion og Ressourcer

Generelt om ressourcer

Da Warhammer 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.

Evner og deres effekter

I kapitel 3: Xp og Evner, blev adskillige evner præsenteret og nogle af dem refererede til dette kapitel. På de efterfølgende sider vil hver evne blive uddybet med hvordan den virker regel mekanisk. Samt hvad man skal og kan rollespille på.

Evne navn	Karakter Værdi	Hvilke ressource bruges.
Mine Arbejde	Styrke	Kampesten og Malm af alle typer.
Jagt of Vildt	Smidighed	Råt Kød, Skind og læder.
Håndværk(Smed)	Intellekt	Malm af alle typer, Læder og Bars af alle typer.
Håndværk(Kok)	Intellekt	Råt kød, Korn og urter.
Håndværk(Bygger)	Intellekt	Kampesten, Stenblokke, Træ og planker
Håndværk(Bonde)*	Intellekt	Urter, Korn, Råt kød og Skind
Håndværk(Alkymist)**	Intellekt	Urter

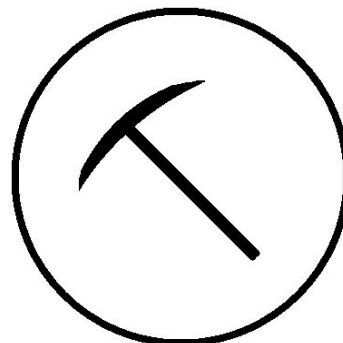
* En bonde kan have et antal marker svarende til hans Intellekt værdi.

** En alkymist begynder spillet med urter svarende til 2 gange hans intellekt værdi.

Indsamlingsregler

Minearbejde

Warhammer er en rig og værdifuld 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 "Minearbejde"
- 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.
- En mineskakt - et sted med en minepost.

"Hvordan gør man?"

Rollespiller at du hakker/graver i jorden ved eller i mineskakten i 30 min. 30 min kan lyde som meget tid, men med godt rollespil og rekvisitter kan tiden gå hurtigt. Derefter informere en GM om at du har brugt tiden og at du gerne vil have udleveret ressourcer svarende til tabellen til højre.

Du skal dog have både hakke og sæk på dig når du beder om at få udleveret ressourcer så du kan være ingame med det samme.

Ressource	Valgmuligheder
<i>Kampesten</i>	1 ressource per styrke
<i>Jern</i>	1 ressource per 2 styrke
<i>Sølv</i>	1 ressource per 4 styrke
<i>Guld</i>	1 ressource per 6 styrke
<i>Mithril</i>	1 ressource per 8 styrke
<i>Gromril</i>	1 ressource per 10 styrke

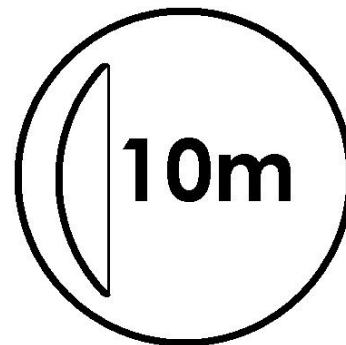
"Hvad skal jeg med RM(Malm)?"

RM(Malm) kan være af typerne Jern, Sølv, Guld, Mithril eller Gromril.

Hvis du bringer disse RM til en med evnen "Håndværk(Smed)", 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 "Smedning".

Jagt og Vildt

Warhammer 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 warhammers frodige verden, kan spises og er en god kilde til materialer. Igennem jagt kan man komme i besiddelse af RME(Kød) og RM(Skin), samt andre mere eksotiske ting, det er også et godt grundlag for en masse rollespil.



Evnen Jagt og Vildt tillader dig at "jage" og "høste" disse dyre poster.

- Hvis du benytter dig af bue og Pil, må du skyde din Smidighed antal gange på hver post inden du skal give op og gå videre.
 - Du må prøve igen efter 60 minutter.
- Hvis du benytter dig af krudtvåben, må du skyde din Smidighed antal dyr per spillegange.
 - Det betyder du må benytte en bue i stedet for bagefter.
- Hvis du gennem magi eller genstande har klør, må du trække 1 meter fra den afstand som står på dyret. Hvis afstanden kommer under 5 meter må du "nedlægge" dyret og tage posten.

"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Jagt og Vildt"
- En Smidighed karakter værdi over 0
- En bue og en pil, en pistol eller klør.
- En stor sæk eller pose (ca, 50x50cm +-).
 - Der skal kunne være nogle A4 ark der i som minimum.

"Hvordan gør man?"

Rundt om i skoven er der sat laminerede ark op med billeder af et dyr og tekst der beskriver hvor tung det er og hvad du kan få ud af det. Når du vælger at "høste" eller "jage" dyret rollespiller du at du gør netop det. Skyd dyret med en pil, en kugle eller løb det op og brug dine klør. Hvordan er ikke vigtigt bare at du gør lidt mere ud af det end at tage posten med dig i forbifarten.

Du må nu tage posten med til en GM som så vil refundere dyrets ressourcer til dig.

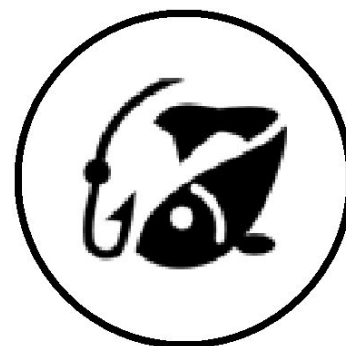
Husk på at dyret har en vægt så hvis ikke du kan løfte dyret er det en ide at hente eller have hjælp med. Man behøver ikke bære dyret rundt mens man leder efter en GM hvis man har en lejer man kan opbevare dyret i mens man tilkalder GM'en.

Fiskeri

"Hvordan fungere fiskeri?"

Har du en fiskestang eller en pind med en snor og en krog? Så kan du efter 15 minut RT, hvor du spiller du fisker. Tage 1 RME(Fisk) fra en ophængt fiske post.

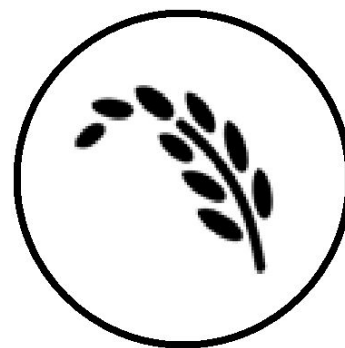
Disse poster vil typisk være sat op langs vandløb, søer og åer med en håndfuld ressourcekort i laminerede poser. Når der så ikke er flere fisk i lommen, er der ikke flere fisk i åen/søen.



- Spillere opfordres til at tage tome poster med til den nærmeste GM så de eventuelt kan genopfyldes og sættes ud igen.

Bonde

- Har du evnen Håndværk(Bonde) kan du lave et antal marker svarende til din Intellect værdi og høste dem for korn eller urte ressourcer.



"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, kan rollespille at de stamper eller ødelægger jorden over 10 sekunder og tage hvad end der ligger på den og give det til en GM ved bedste lejlighed, og din høst har derfor slået fejl.

"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 bygger til at sætte en mur op omkring dine marker.

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

RME(Korn) er en Mad Enhed, som kan laves til TME(Brød) af en med Håndværk(Kok). Det kan også bruges til at så endnu en mark i stedet for vildkorn.

"Hvordan fungerer evnen Grønne fingre?"

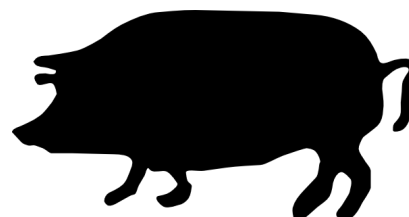
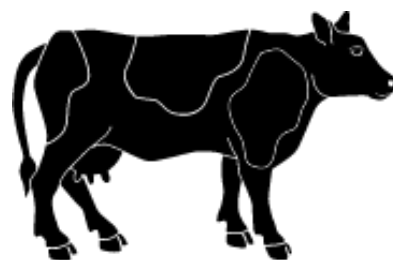
Nøjagtig på samme måde som var det Vildkorn eller RME(Korn) du lagde på din mark. Du skal dog lægge 2 kort i stedet for 1, men efter en time får du så 3 ekstra.

Dyrepasning

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.
Maksimal RME(Kød)	5 kg RME(Kød)	100 kg RME(Kød)	200 kg RME(Kød)
Formering	Aflever 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.

Alternativt, hvis du allerede har husdyr kan du få dem til at formere sig. For at gøre dette skal du have feddet dem op til deres maksimale RME(Kød) værdi. Kyllinger er hurtige at fede op og kræver blot du aflever kyllingen og en RME(Korn). Køer og Grise kræver du i løbet af dagen har feddet dem op. Når du så aflever dem ved spilstop vil du blive noteret at eje 3 dyr i stedet for 2 og du vil få udleveret 3 tome husdyr næste spil.

"Hvordan slagter jeg dyrene?"

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

Urtekundskab

"Hvad skal man bruge?"

En rollespils kniv og evt. en taske at have urter i.

"Hvordan gør man?"

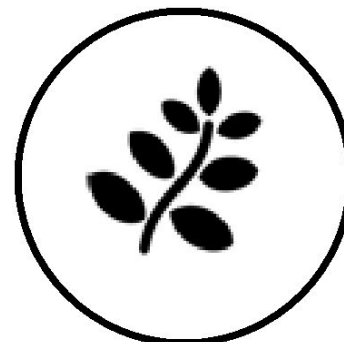
Find en urte-busk-post (Lamineret lomme mod titlen "Busk") og pluk den. Brug gerne 10-20 sekunder på at rollespile at du søger skovbunden efter urter. Du kan nu bringe denne post til en GM og få udleveret den mængde urter som står på posten.

"Hvordan ser urterne ud?"

Et lamineret stykke A6 papir med urtens navn, effekt og ikonet til højre.

"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.



Træfældning

"Hvad går træfældning ud på?"

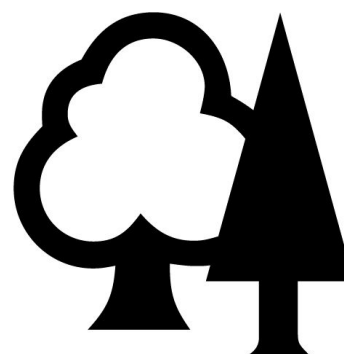
Det minder om hvad du skal for at samle urter, det tager dog længere tid og kræver en økse. Der hænger laminat lommer rundt om i skoven fyldt med RM(Træ) ressourcekort. Rollespil på at du fælder et træ og hugger grene af mens du højt tæller til 30. Når du har talt til 30 må du tage ét(1) ressourcekort op fra lommen.

Hvis du tømmer lommen så aflevere den tomme post til en GM som så vil udlevere et ressourcekort for den.

"Hvad skal man bruge RM(Træ) til?"

Som en RM (Råmateriale) er det kun en med evnen Håndværk(Bygger) som kan bruge det. Han, eller hun, kan lave det om til BM(Planke) som bruges til at bygge bygninger, mure og lave bedre buer.

Mineskakter og Skaven rotte tunneller skal også bruge det.



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 byggeren og smeden, 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)

Med håndværket Kok kan man lave RME(Kød), RME(Korn) og RME(Fisk) om til TME(Stegt Kød), TME(Brød) og TME(Tørret Fisk). Det tager 10 minutter per kilo og lave om og så længe Kokken er i nærheden til at informere dem som spiser deres mad. Helbreder kokkens mad HP svarende til hans Intellect værdi.

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>	2 RM for 1 BM	RM(Mithril Malm)	10
<i>BM(Gromril Bar)</i>	2 RM for 1 BM	RM(Gromril Malm)	10
<i>BM(Sølv)</i>	2 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 (svejseshandsker?) 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 (Bygger)

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

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 rollespille aktiviteten.
- 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 "mejsle" 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 (Bygger)

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 rollespille at man saver stammer til planker.
- En middelalder sav 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.
<i>BM(Læder)</i>	5 kg RM for 1 BM	RM(Skin)	10
<i>BM(Bæstlæder)</i>	5 kg RM for 1 BM	RM(Bæstskin)	10
<i>BM(Dragelæder)</i>	5 kg RM for 1 BM	RM(Drageskæl)	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 skræbes rent for kød, fedt og andre "rester" fra dyret på den ene side med en skarp kniv.
 - b. Pelsen skræbes/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 og Læderarbejde (Smed)

"Hvad skal man bruge for at smede?"

- En hammer og noget som kan gå for en ambolt.
- Noget som kan gå for en esse (Stedet metallet varmes op).
- Gerne andet værktøj som tange, file og hamre i forskellige størrelser.
- Ressourcekort af typerne BM(Jern), BM(Mithril), BM(Gromril) og BM(Planke).
- En godkendt genstand, som kan repræsenterer det du vil lave.

"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), BM(Bæstlæder) og BM(Dragelæder).
- En godkendt genstand, som kan repræsenterer det du vil lave.
- Tid og rollespil.

"Hvordan gør man?"

Tager den ting, som du vil lave og rollespiller, at du former og banker metallet eller skære og syr læderet om til det. Undersøg evt. hvordan man smeder metal eller lave ting af læder i virkeligheden. Typisk vil det kræve at man blødgøre metallet eller læderet og begynder at forme det. Enten ved at varme metallet op eller bruge væsker til at væde læderet.

"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 og har et kvalitetsniveau af 0. Højre kvalitetsniveauer giver bonusser som ekstra skade, ekstra RP og øger sværhedsgraden at skade dem.

"Hvad er kvalitetsniveauer?"

Kvalitetsniveauer er opgraderinger til våben, rustninger og enkelte genstande som en smed kan lave. Skjolde har desværre ikke nogen effekt af at være lavet i højere kvalitet. Det højeste kvalitetsniveau en smed kan lave genstande af er afhængig af hans Intellekt værdi.

"Hvordan fungerer Låse og Nøgler?"

- Alle låse har en kode bestående af 1 til 5 tal mellem 0 og 9 alt efter deres sværhedsgrad.
- Sværhedsgraden svarer til halvdelen af deres kvalitetsniveau (rundet ned).
- 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.

Materiale Lister

Kvalitets niveau	Byggematerialer***	Effekt
0	Alle våben og rustninger tæller som dette hvis ikke de har et sort bånd bundet omkring dem eller en kvalitets GEK.	Plus 0 skade eller Rp.
1	1 BM(Jern bar)*	Plus 1 skade eller Rp.
2	2 BM(Jern bar)**	Plus 2 skade eller Rp.
3	3 BM(Jern bar)	Plus 3 skade eller Rp.
4	4 BM(Jern bar)	Plus 4 skade eller Rp.
5	5 BM(Jern bar)	Plus 5 skade eller Rp.
6	5 BM(Jern bar) + 1 BM(Mithril bar)	Plus 6 skade eller Rp.
7	5 BM(Jern bar) + 2 BM(Mithril bar)	Plus 7 skade eller Rp.
8	5 BM(Jern bar) + 3 BM(Mithril bar)	Plus 8 skade eller Rp.
9	5 BM(Jern bar) + 4 BM(Mithril bar)	Plus 9 skade eller Rp.
10	5 BM(Jern bar) + 5 BM(Mithril bar)	Plus 10 skade eller Rp.
10+	5 BM(Jern bar) + 5 BM(Mithril bar) +[1 BM(Gromril bar) per kvalitetsniveau over 10.]	Plus 10+ skade eller Rp.

* Buer og Kamp-stave bruger BM(Planke) i stedet for BM(Jern bar)

** Stagevåben som spyd og hellebarder erstatter 1 BM(Jern bar) med 1 BM(Planke) fra

*** Læderrustninger bruger BM(Læder), BM(Bæstlæder) og BM(Dragelæder) i stedet for BM(Jern bar), BM(Mithril bar) og BM(Gromril bar)

Kvalitet	Fin arbejde	Byggematerialer	Tid i RT minutter.
1-2	<i>Simple Låse med 1 nøgle</i>	1x BM(Jern Bar)	10 min arbejde
3-4	<i>Almindelige Låse med 1 nøgle</i>	2x BM(Jern Bar)	20 min arbejde
5-6	<i>Stærke Låse med 1 nøgle</i>	3x BM(Jern Bar)	30 min arbejde
7-8	<i>Massive Låse* med 1 nøgle</i>	4x BM(Jern Bar)	40 min arbejde
9-10	<i>Komplekse Låse* med 1 nøgle</i>	5x BM(Jern Bar)	50 min arbejde
Samme som lås.	<i>Enkelt Nøgle**</i>	1x BM(Jern Bar)	10 min per niveau (1 til 5)

* Kan ikke springes op med krudtvåben.

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

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.
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 en vogn?"

- En uopgraderet vogn kan bære 300 kg ressourcer og tæller kun som at indeholde det halve. (Så man kun behøver at kunne bære 150 kg for at trække en fuld vogn)
- En vogn er nemmere at havde 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 (Bygger)

En verden som Warhammer, 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 at 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 fungerer 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 forsvare 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 stenvæg) 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.

Palisader eller Træmure	<i>(Kan ikke ses eller angribes igennem)</i>
Repræsentation:	Ophængt reb mellem to punkter
Evne krav:	Evnen "Håndværk(Bygger)"
Konstruktion:	Afløvere 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>
Repræsentation:	Ophængt presenning eller stof.
Evne krav:	Evnen "Håndværk(Bygger)"
Konstruktion:	Afløvere 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)
Nedrivning:	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>
Repræsentation:	Ophængt presenning eller stof. med gm godkendt skilt
Evne krav:	Evnen "Håndværk(Bygger)"
Konstruktion:	Afløvere 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.
Nedrivning:	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).

Rambuk	<i>(Belejningsvåben)</i>
<i>Repræsentation:</i>	Træstamme eller en stor lige gren som folk kan holde.
<i>Konstruktion:</i>	Aflever 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>(Belejningsvåben 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>(Belejningsvåben 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>	"Håndværk(Alkymi)"
<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>	5 Krudtladning(Kanon) af kvalitetsniveau 5 eller højere blandes.
<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.

Alkymist:

En Alkymist kan lave drikke af forskellige kvaliteter op til deres Intellekts værdi med mindre andet er oplyst. De skal bruge urter af forskellige typer for at opnår næsten magiske effekter.

For at hjælpe med dette begynder alle med evnen Håndværk(Alkymist), med et antal af urter svarende til to gange deres intellekt værdi. Disse urter bliver ikke udleveret og eliksirer fremstillet med disse "teoretiske" urter er øjeblikkeligt færdig. Dette er for at repræsentere eliksirer som fremstilles mellem spillegangene.

"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Håndværk(Alkymist)".
- 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. Så beslutter du hvilket kvalitetsniveau du ønsker at fremstille (Op til din Intellekt værdi), og ganger opskriften med det ønskede kvalitetsniveau. Derefter samler, køber, stjæler eller på anden vis anskaffer du dig ingredienserne. Så sætter du dig ned i 10 minutter, og rollespiller at du laver eliksiren. Det kan betyde alt fra at hakke, koge, mose, brænde eller tørre urterne og blande 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, der er 2 produktions bonusser du kan benytte dig af.

- *3 doser på én gang.*
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 Helbredelse af kvalitetsniveau 3 koster 9 Maiahår og tager 10 minutter.
- *5 for 3's tid.*
Ligesom kokken, kan du fordoble tiden 3 gange og lave 5 gange så mange doser af gangen.
Dvs. 5 gange af Helbredelse af kvalitetsniveau 3 som vil koster 15 Maiahår tager 30 minutter i stedet for 50 minutter at lave.
- Ja, du kan kombinere de to produktions bonusser og lave 15 doser på 30 min.
Det kræver dog at du har Urterne til det. 45 Maiahår i dette eksempel.

"Hvordan virker Elixire?"

Hver eliksir har en effekt, 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.

"Hvilke eliksirer og effekter kan jeg lave som alkymist?"

I tabellen nedenunder kan du kigge på mulige brygge, eliksirer og salver som du kan lave. Med tiden vil listen af eliksirer blive udvidet, men som begyndelsen kan alle alkymister lave følgende:

Elixirer eller kemi	Opskrift	Effekt
Helbredelse	1 Maiahår gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Giver 1 HP tilbage gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Mana Elixirer	1 Havsang gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Giver 1 MP tilbage gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Gift dose	1 Hadestilk gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Skade 1 HP gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Krudtladning (Pistol/Riffel)	1 Drageurt gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger 1 skuds skade med +1 gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Krudtladning (Kanon)	5 Drageurter gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger 1 skuds skade med +1 gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Styrke Forøgelse	2 Tågetåre gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Personlighed karakter værdien med +½ gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Udholdenheds Forøgelse	2 Stenrod gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Personlighed karakter værdien med +½ gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Smidigheds Forøgelse	2 Støvgræs gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Personlighed karakter værdien med +½ gange den færdige dosises kvalitetsniveau.
Personligheds Forøgelse	2 Broderlav gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Personlighed karakter værdien med +½ gange den færdige dosises kvalitetsniveau.

Kapitel 5: Magi og guder

Hvor kommer magi fra?

Alt magi er forbundet med den anden verden kaldet "Kaos verdenen". Det er energi som strømmer ind i Warhammer verdenen gennem 2 store rifter mellem verdenerne på henholdsvis nord og syd polerne. Folk har gennem tiden lært at manipulere og kontrollere disse energier, så de kunne kaster fantastiske formular og udføre gudelignende mirakler. Specielt når guderne selv har sendt deres dæmoniske tjenere gennem rifterne.

Elverne er de eneste som stadig kan kontrollere denne energi i en komplet form. Da elverne lærte menneskeheden at kaste magi valgte de at dele energierne op så menneskeheden bedre kunne lære at kontrollere energierne. De lærte dem 8 forskellige stier som hver fokuserede på at kontrollere forskellige dele af den Kaos energi som bruges til magi. De døbte dem Magiens Vinde og refererede til dem som farverne; Hvid, Sort, Rød, Grøn, Blå, Gul, Brun og Lilla. Det at kontrollere magien som én helhed blev kaldt højmagi og senere opdagede en gruppe elver at der var mere kraft (og mindre kontrol) hvis man kastede magi som "Mørk" magi.

Men som før nævnt sender Guderne dæmoniske tjenere gennem rifterne for at tjene dem. Disse dæmoner har dog et lille problem. Jo længere væk fra rifterne de kommer jo mindre magt har guderne og desto mindre magt er der til at holde dæmonerne i Warhammer verdenen. Når dæmonernes herre mister tilstrækkelig magt over et område, kan dæmonerne ikke længere opholde sig i verdenen og bliver slynget tilbage til Kaos verdenen. Men heldigvis for guderne (og i forlængelse dæmonerne) så genere tilbedelse af en gud en smule magt til guden. Derfor kultivere alle guder en religion op omkring dem så de gennem deres tilbeder kan sprede området de kan påvirke. Men ingen er villig til at tilbede nogen hvis ikke der er en grund til det. Derfor giver guder typisk evnen til at påkalde en smule af deres magt til dem som dedikere sig til dem. Disse bønne og velsignelser, er ofte hvad de troende har brug for, for at konvertere flere. "Se hvad min gud kan! Be til ham og I vil også få del og glæde af hans velsignelser!". Når det præsenteres sådan lyder det ikke som nogen dårlig handel. Gør nogle religiøse handlinger og få magiske velsignelser? Konflikterne og udfordringerne opstår dog når man kigger nærmere på HVAD du skal gøre for at tilbede den enkelte gud. Nogle beder ikke om andet end at du forsvare de svage, siger nogle ord til en gylden hammer osv. Andre derimod, forlanger blodofringer, handlinger der skader andre eller dig selv. Og meget ofte skal du give langt mere af din tid, og tro for at få en magisk velsignelse hver gang du beder. I stedet for måske hver tyvende eller hundred gange.

Grundregler for magi

Alle karaktere som køber enten "Trosretning" eller "Magisk Skole" evnerne begynder med én(1) magi fra en passende liste.

Trosretning tillader dig at vælge en gud og en bøn fra den guds liste af bønner.

Magisk skole tillader dig at vælge en magisk vind og en formular fra den vinds liste af formularer.

Når dette valg er taget kan du ikke ændre det og er for eftertiden tvunget til at vælge magier fra den guds eller magiske vinds liste.

I dette regelsæt består alle magiske formularer og bønner af:

- En Mana Pris.
 - Dette betales hver gang fra din magiske pulje når magien kastes
 - Alle troldmænds og præstes totale Mana Pulje beregnes som 2 gange deres Vilje.
 - Mana genvindes ikke over tid, men skal genvindes med eliksirer eller artefakter.
- En kaste tid.
 - Dette er en timer som du skal tælle ned før din magi kastes.
 - Alle magikere og præster er opfordret til at rollespille mens de tæller ned.
Lave gerne magisk bevægelser og sig volapyk.
Opremsede tekster som passer til bønnens effekt eller prædik overfor folk imens.
- En effekt.
 - Alle magiske effekter beregnes delvist af magikerens Vilje værdi. Det betyder at en magi valgt i begyndelsen vokser i styrke sammen med magikeren.
 - Alle lister med magier har fastsatte effekter så man blot bør kopiere listen. Markere hvilke magier man har og slå dem op når man bliver spurgt om deres ordrette beskrivelse.

For at kaste en formular skal enhver magiker eller præst gøre følgende:

1. Sikre sig at man har alle rekvisitter påkrævet af magien (farvet bånd, bolde, osv)
2. Mana prisen trækkes fra ens Mana Pulje, når man begynder at kaste magien.
3. Derefter tæller man "énogtyve, toogtyve, treogtyve" op til magiens kaste tid.
4. Råber magiens navn og effekt og derefter udføre hvad magiens beskrivelse kræver.

Magikeren kan med det samme begynde på den næste magi.

Guder

Der er mange guder som tilbedes i Warhammer verdenen og ikke alle en liste af bønner som regelsættet understøtter. Men med tiden vil de vigtigste have det.

Hvis du har købt evnen "Trosretning" må du vælge en gud som din race tilbeder i en eller anden forstand.

Gud	Tilbedere	Racer	Koncept
<i>Sigmar</i>	Bønder, Noble, Krigere, Imperielle.	Mennesker, Halvlange	Styrke, Beskyttelse, Hamre, Lyset
<i>Ulrick</i>	Bønder, Krigere, Kislevitter	Mennesker	Ulve, Vinter og Kamp
<i>Moor</i>	Udøde-Jægere, Gravfolk,	Mennesker, Halvlange	Døden, Efterlivet, Forfald
<i>Shallya</i>	Læger, Soldater	Mennesker, Halvlange	Helbredelse og Nåde
<i>Ranald</i>	Tyve, Bedragere, Løgnere	Mennesker, Halvlange	Snyderi og Bedrag
<i>Verena</i>	Forskere, Noble, Magikere, Dommere,	Mennesker	Viden, Videnskab, Love og Retfærdighed.
<i>Taal</i>	Rejsende, Magiker	Mennesker	Natur og Vilde lokationer
<i>Rhya</i>	Unge, Bønder, Læger	Mennesker, Halvlange	Liv og Frugtbarhed
<i>Manann</i>	Søfolk, Marine Soldater	Mennesker	Havet og dets luner.
<i>Gunnred</i>	Skurke, Bande, Forbrydere, Noble	Mennesker	Håndhæver, Trusler og Afpresselse
<i>Handrich</i>	Handlende, Bønder, Forretningsfolk, Noble	Mennesker	Handel, Lovlig Forretning
<i>Stromfels</i>	Pirater	Mennesker	Storme, Hajer og Pirater
<i>Søens Frue</i>	Noble, Britonianer	Mennesker	Nobilitet, Ridderlighed
<i>Ursun</i>	Kislevitter	Mennesker	Bjørne og Overlevelse.
<i>Dazh</i>	Kislevitter	Mennesker	Sol og Ild
<i>Tor</i>	Kislevitter	Mennesker	Storme, Torden og Lyn
<i>Myrmidia</i>	Tilea, Estalia	Mennesker	Krig, Taktik, Strategi, Kunst, Videnskab og mere.
<i>Solkan</i>	Tilea	Mennesker	Hævn, Solen
<i>Asuryan</i>	Alle Elver	Elver	Skaberen, Elver, Lys
<i>Isha</i>	Alle Elver	Elver	Moderskab, Helbredelse, Høst
<i>Kurnous</i>	Alle Elver	Elver	Jagt, Natur, Dyrevildt
<i>Vaul</i>	Alle Elver	Elver	Smedning, Helte, Artefakter
<i>Morai-heg</i>	Alle Elver	Elver	Sjæle, Døden, Skæbne

<i>Lileath</i>	Alle Elver	Elver	Månen, Drømme, Held
<i>Hoeth</i>	Alle Elver	Elver	Viden, Undervisning og Vidsom
<i>Khaine</i>	Alle Elver	Elver	Krig, Mord, Tortur, Blod
<i>Loec</i>	Alle Elver	Elver	Snyderi, Dance, Hævn, Skygger
<i>Atharti</i>	Alle Elver	Elver	Nydelse, Skønhed, Fristelser
<i>Hekarti</i>	Mørk Elver	Elver	Mørk magi, Fristelser
<i>Ereth Khial</i>	Alle Elver	Elver	Underverdenen, Sjæle,
<i>Ellinill</i>	Mørk Elver	Elver	Katastrofer, Ødelæggelse, Monstre
<i>Nethu</i>	Mørk Elver	Elver	Porte, Underverdenen, Forfald
<i>Anath Raema</i>	Mørk Elver	Elver	Jagt, Sejr, Fangst
<i>Grungni</i>	Dvæрге	Dvæрге	Minedrift, Smedning, Konstruktion.
<i>Valaya</i>	Dvæрге	Dvæрге	Beskyttelse og helbredelse.
<i>Grimnir</i>	Dvæрге som vil dø i kamp	Dvæрге	Krig, Ære, Kamp
<i>Hashut</i>	Dvæрге korrumperet af Kaos	Dvæрге	Ondskab, Teknologi, Magi
<i>Gork and Mork</i>	Alle grønninger. Orker og Gobliner.	Orker, Gobliner	Kamp, Vold, Orker, Grønninger
<i>Spider-God</i>	Skov Gobliner	Gobliner	Edderkopper, Gift, Luskeri
<i>Den Horned Rotte</i>	Skaven som de eneste.	Skaven	Rotter, Sygdom, Teknologi, Luskeri, Bedrag, Skaven
<i>Samlet Kaos</i>	Kultister, Barbar, Norskaer, Beastmen	Alle	Uorden
<i>Khorn</i>	Kultister, Krigere, Barbar	Alle	Vold, Blod, Kranier, Ære
<i>Nurgle</i>	Kultister, Syge, Kriger, Læger	Alle	Overlevelse, Sygdom, Liv, Uforanderlighed
<i>Slaneesh</i>	Kultister, Kunstnere, Sangere, Optrædere	Alle	Oplevelser, sanseindtryk, perfektion
<i>Tzcheench</i>	Kultister, Magikere, Mutanter, Videnskabsfolk	Alle	Forandring, Magi, Hemmeligheder

Sigmar

Hvem er sigmar?
Hvad står han for?
Hvem tilbeder ham?

Liste af magiske Bønner:-

Navn: Blessing of Sigmar (*Niveau let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 hammer. din hammer ikke andres

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Sigmar's aura stråler ud af våbnet. du føler du stå med sigmar's hammer i hånden og giver derfor en mere i skade

Krav: din hammer. og rød bånd

Effekt: Vilje gange ½ i ekstra skade.

Varighed: 1 kamp.

Navn: Blessing of Unification

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Vilje gange ½ meter

Beskrivelse: Sigmar's aura lægger sig over dit mål. den person har ikke løst til og slå på nogle mennesker eller dværge

Effekt: du har ikke lyst til og slå på mennesker eller dværge

Varighed: 15 sek

Navn: Armour of Righteousness: (*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: håndspåbyggelse

Beskrivelse: Sigmar's aura lægger sig over dig. den person er nu beskyttet af sigmar

Krav: blå bånd

Effekt: du får plus Vilje gange ½

Varighed: til de er brugt

Navn: Beacon of Courage: (*Niveau let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: dig selv.

Rækkevidde: håndspåbyggelse

Beskrivelse: så længe folk kan se dig. eller høre dig, er folk immun over for frygt

Effekt: folk der kan se dig eller hør dig. er immun over for frygt

Varighed: til de er brugt

Navn: Deny the Heretic: (*Niveau let*) [2 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: mure eller dør/porte.

Rækkevidde: håndspåbyggelse

Beskrivelse: du give målet din vilje gange 1.5 ekstra hp

Krav: blå bånd

Effekt: Vilje gange ½ ekstra hp til dør eller mure

Varighed: til de er brugt

Navn: Comet of Sigmar: (*Niveau tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange 1

Rækkevidde: Vilje gange 1

Beskrivelse: du sender sigmar's komet i hoved på fjenden. du smider en ris pose ind mellem folk Vilje gange 1 ind for Vilje gange 1 afstand tage skade

Krav:

Effekt: Vilje gange 1.5 skade

Varighed:

Navn: Hammer of Sigmar: (*Niveau tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: din hammer. ikke andres

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Sigmar's aura stråler ud af våbnet. du føler du stå med sigmar's hammer i hånden og giver derfor en mere i skade

Krav: hammer. rødbånd

Effekt: Vilje gange 1.5 skade

Varighed: 2 kampe

Navn:Healing Hand:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: du kan heal Vilje gange ½ ind for 5 meter med Vilje gange 1 hp

Effekt: Vilje gange 1 skade

Varighed:

Navn:Heart of the Gryphon:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: du gør Vilje gange ½ immun over for frygt

Krav: blå Bånd

Varighed: 1 til du bliver påvirket af frygt først kan. eller til en kamp er slut

Navn:Heed Not the Witch:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: dig

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Du bliver immun over for chaos magi (den første der rammer dig)

Krav: Blå Bånd

Effekt: Du kan modstå en chaos magi

Varighed:

Navn:Immaculate Flesh:(*Niveau tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange 1

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: I bliver immun over for chaos magi

Krav: Blå Bånd

Effekt: v gange 1 kan modstå en chaos magi. den første chaos magi i rammes af.

Varighed: til du blive ramt af en chaos magi

Navn:Sjæleild: (*Niveau episk*) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Vilje gange 1

Rækkevidde: Vilje gange 1

Beskrivelse: du spreder sigmar vrede ved hjælp af ild

Krav: Rød Bånd

Effekt: Vilje gange 2 skade til folk ind for Vilje gange 1 meter

Varighed: Vilje gange 1 min

Navn:Vanquish: (*Niveau tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange 1

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Dine bønner får dine allierede til at fordoble deres bestræbelser på at ødelægge Sigmar's fjender

Krav: Rød Bånd

Effekt: Vilje gange 1 skade ekstra til våben

Varighed: Vilje gange 1 min

Navn:Word of Damnation:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse:

Din retfærdige bøn fylder en kætter med håbløshed, da han står over for udsigten til sin egen fordømmelse

Krav:

Effekt: Vilje gange ½ nærmest dig flygter i rædsel

Varighed: Viljeilje gange 2 sek

Magiske vinde

Der er i alt 8 magiske vinde, samt Høj og Mørk magi.

Hver vind fokuserer på en del af Kaos energiens sammensætning, undtagen Høj og Mørk magi som bruger alle 8 vinde sammen. Kontrolleret eller ukontrolleret.

Magisk Vind	Navn	Troldmands titel	Formular Koncept
<u>Hvid</u>	<i>Hysh</i>	Hierofanter	Dæmon bortmanelse, Frygt bekæmpelse, Lys
<u>Blå</u>	<i>Azyr</i>	Astrolog	Stjernehimlen, Profetier, Fremtiden, Tid.
<u>Gul</u>	<i>Chamon</i>	Guld Troldmand, Alkymist	Metal, Transformation, Alkymi, Guld
<u>Grøn</u>	<i>Ghyran</i>	Jade Troldmand, Druider	Vækst, Områder, Planter, Rødder
<u>Brun</u>	<i>Ghur</i>	Rav Troldmænd, Formskifter	Dyr, Forvandlinger, Formskift
<u>Rød</u>	<i>Aqshy</i>	Ild Troldmand, Askemænd	Ild, Ild, Ild, Ild, Ild, Ild, Ild, Ild, Ild, Ild
<u>Grå</u>	<i>Ulgu</i>	Grå Troldmænd, Illusionist	Forvirring, Kontrol, Sansesnyd, Usynlighed
<u>Lilla</u>	<i>Shyish</i>	Ametyst Troldmænd, Necromancer	Døde, Sjæle, Udøde, Vampyre, Livsenergi
<u>Høj</u>	<i>Quysh</i>	Ærke Magiker	Magtfulde formular, Fuld Kontrol, Sand Magi
<u>Mørk</u>	<i>Dhar</i>	Hekse, Troldkarle	Kaos, Sjæle, Ukontrolleret, Magtfuld

Hysh - Hvid Magisk Vind

Også kendt som den Hvide vind, er den magiske viden omkring illuminering og helligt lys. Den er manifesteringen af lys og de abstrakter som lys kan repræsentere for mennesker, som mental oplysning, renhed, og beskyttelse. Hysh er lyset som jager mørket væk, og er kendt for sine egenskaber til at helbrede, beskytte og bekæmpe mørkets.

Abulla's fangst (*Episk*) [16 MP]

Kaste tid: 10 Sekund

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Udpegning

Beskrivelse: Et reb af magisk energi, springer fra troldmandens udstrakte hånd, og binder sig omkring målet. magien trækker så personen over til troldmanden, som kastede magien. Fangen er holdt, fanget, og forbliver sådan indtil magien ophører. Når først, man er fanget, er man ikke i stand til at bevæge sig, andet end at følge med så længe magien er i effekt.

Krav: Skal kunne se og udpege målet for at effekten fungere.

Effekt: Målet bliver paralyseret, af magien som binder ham, og tvinger ham til at følge med kasteren rundt, så længe den holder.

Varighed: vilje x 1 minutter eller indtil målet tager skade, hvilket ophæver formularen.

Bortmane (*Let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Den hvide mager, tvinger Hysh's lys ind i ofrets sjæl, for at bortmane det besættende væsen, via ekstrem smerte da den magiske energi ikke bare forsøger skubbe væsnet ud, men faktisk forsøger at brande det ud.

Krav: Målet skal være en Demon, Ånd, eller anden form for væsen som kan besætte andre.

Effekt: Vilje x 0.5 skade til væsnet som besætter personen, uden at gøre skade på ofret. Dør besætteren, bliver den bort manet til skov, i sin rigtige form, og kan ikke besætte samme person, den spillegang.

Varighed: Øjeblikkelig

Birona's Timewarp (*Tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje antal mål.

Rækkevidde: Vilje meter

Beskrivelse: Tiden omkring målet begynder at gå hurtigere. Folk arbejder hurtigere, afgrøder vokser hurtigere, og magi aftagere hurtigere.

Krav: At objektet, handlingen, eller personen som magien bliver kastet på, har et tids krav.

Effekt: Magien reducere in-game tidskravet det tager før en handling er færdig med vilje x 1 minutter.

Varighed: Øjeblikkelig

Boon of Hysh (*Epic*) [16 MP]

Kaste tid: 20 sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Udpegning

Beskrivelse: Hvidt lys, omhyller målet i en varm helbredende tåge, som virker til at sive ind i målet, og helbrede indefra. Effekten træder i kraft i det den Hvide Mager begynder formularen, og slutter når han stopper.

Krav: At personen ikke er en Demon, Udød, eller Ånd.

Effekt: Helbreder vilje x 2 hp, og fjerner alle gifte, sygdomme, eller magiske forbandelser der. Er personen besat, bliver væsenet øjeblikkeligt bortmanet, når effekten slutter.

Varighed: 20 sekunder.

Channel Energy (*Tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: Vilje x 1

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Deltagerne i dette magiske ritual, overlader deres magiske energi til den primære kaster af formularen, som han kan bruge som han ønsker, så længe kontakten forbliver vedligeholdt. Deltagerne kan intet gøre, andet end at følge kasteren, så længe de deltager i rituallet.

Krav: Alle deltagere skal være Magere fra samme vind, og skal forblive i kontakt med kasteren.

Effekt: Har adgang til sin vilje x 1.5 mana fra hver mager som deltager i rituallet.

Varighed: Så længe mindst en hånd, forbliver på den primære kaster.

Cleansing Glow (*Let*) [2 MP]

Kaste tid: 5

Mål: 1 Objekt

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Mad eller drikke som er blevet dårlig, forgiftet eller sygdomsbefængt rengøres, og bliver velmagende på magisk vis.

Krav: At der faktisk er noget i vejen med madden.

Effekt: Fjerner alle gifte, og sygdomme som er i madden.

Varighed: Øjeblikkeligt

Daemon bane (*medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10

Mål: vilje x 0.5

Rækkevidde: 5 meter.

Beskrivelse: Stråler af hvidt lys, skyder frem fra magerens hænder, som brænder demoner, udøde, og andre ånder, væk, som Bortmane, dog stærkere, på flere mål.

Krav: Målet skal være demoner, udøde, eller ånder.

Effekt: Vilje x 1

Varighed: Øjeblikkelig.

Blændende lys (*Let*) [2 MP]

Kaste tid: 5

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 1 meter.

Beskrivelse: Et pludselig skarpt lys går af foran øjnene på målet, og blænder dem.

Krav: Personen skal have mulighed for at kunne se, og skal kigge i mageren retning.

Effekt: Målet bliver gjort blind, i vilje x 1 sekunder.

Varighed: Vilje x 1 sekunder

Dissolution of stone (*Medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10

Mål: 1 Væg

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Ser igennem væggen, med hjælp af lys magi, til at se hvor murens svage punkter, er og påføre den direkte skade.

Krav: At han holder hånden på muren i alle 10 sekunder.

Effekt: Gør Vilje x 1.5 skade på muren, som ignorere skades reduction.

Varighed: 10 sekunder

Sandhedens Blik (*medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10 sekunder

Mål: Vilje x 0.5 personer eller objekter.

Rækkevidde: 5 meter fra hvor han står.

Beskrivelse: Magerens øjne skinner med et skarpt lys som gør at han kan se igennem, illusioner, usynlighed, forklædninger, skjulte personer lyser også op.

Krav: Personen eller tingene skal være inde for din rækkevidde, og du kan ikke se igennem mure, eller andre ting med denne hvis ikke det er en magi.

Effekt: Mageren kan se igennem, alle illusioner, usynlighed, forklædninger, og skjulte personer, så længe magien vare ved.

Varighed: Vilje x 2 sekunder.

Healing of Hysh (*Let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Magerens berøring, kan helbrede personer eller sig selv ved hjælp af deres magiske evner.

Krav: At røre ved personen, imens du kaster magien.

Effekt: Helbreder Vilje x 0.5

Varighed: Øjeblikkelig.

Phá's Beskyttelse (*Epic*) [16 MP]

Kaste tid: 10 Minutter

Mål: *Rækkevidde*

Rækkevidde: Vilje x 2 Meter

Beskrivelse: Mageren kalder på lysets beskyttelse, til at skabe en barrier af lys omkring og dem inden for magiens rækkevidde som folk ikke blot kan gå igennem.

Krav: Du skal have noget til at symbolisere barrieren.

Effekt: Du skaber en barrierer som har din vilje x 2 hp +1 pr. ekstra mana du smider i denne formular.

Varighed: Vilje x 1 timer

Pulserende Våben (*Tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: 1 våben.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Våbnet begynder at pulsere med, Hysh skarpe hvide lys, hvilket går våbnet til et meget effektivt anti Daemon våben, men også gør brugeren ude af stand til at skjule sig pga. lyset.

Krav: Rødt bånd omkring våbnet.

Effekt: Dit våben gør nu din vilje x 1.5 ekstra skade, men kun imod demoner.

Varighed: Vilje x 1 slag.

Lysets Kappe (*Tung*) [8 MP]

Kaste tid: 10 Minutter

Mål: Sig selv.

Rækkevidde: 0

Beskrivelse: Mageren indhyller sig selv i Hysh, beskyttende lys, og bliver immune overfor ikke magiske projektiler, så som pile og pistolskud.

Krav: Blåt bånd

Effekt: Du er immune overfor ikke magiske projektiler, (Pile og pistolskud etc.) vilje x 1.5 gange.

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Azyr - Blå Magisk Vind

Chamon - Gul Magisk Vind

Ghyran - Grøn Magisk Vind

Ghur- Brun Magisk Vind

Aqshy - Rød Magisk Vind

Ulgu - Grå Magisk Vind

Shyish - Lilla Magisk Vind

Quysh - Høj Magi

Dhar - Mørk Magi

Karakterark

“Hvad er et karakterark?”

Et karakterark er dit bevis på at din rolle har de evner og den xp som du evt. måtte påstå du har. GM'er kan til enhver tid bede om at se dit karakterark hvis de mener du bruger en evne du ikke har. Derfor pas på dit karakterark! Smid det ikke væk!

“Hvordan udfyldes et karakterark?”

Karakterark følger en standard magen til mange spørgeark, men nogle ting er knap så indlysende at udfylde.

- **Spillernavn:** Her skal du blot skrive dit rigtige navn, helst både fornavn og efternavn da flere spillere ofte har det samme fornavn.
- **Karakter Navn:** Her skriver du navnet på den karakter du spiller, hvis ikke du har fundet på et navn endnu så lader du feltet være blankt, men lige så snart du har fundet på et skal du skrive det.
- **Spiller ID og Karakter ID:** Disse to felter skal efterlades blanke da de bliver udfyldt af en GM første gang du bruger banken efter et spil.
- **Xp:** I de mange felter på højre side af de printbare karakterark skal en GM skrive en dato og en underskrift som hver er 2 XP værd. Du kan godt skrive datoerne men selve underskriften SKAL være fra en GM.
- **Kontakt Nr.:** Her skrives et telefonnummer hvor forældre eller nærmeste kan kontaktes hvis noget skulle gå alvorligt galt.

De næste felter kræver at man har kigget i kapitel 2: Karakter og Racer og kapitel 3: XP og Evner for at udfylde selv.

- **Race:** Du skriver blot navnet på den race som du har valgt fra kapitel 2: Karakter og Racer at spille i dette felt.
- **Race Evne:** I kapitel 2: Karakter og Racer er der også beskrevet en speciel evne som kun den race du har valgt har. Navnet på den evne skrives her.
- **Evner:** Alle evner du gerne vil have skriver du på linjerne herunder, med deres pris på den første linie og deres navn på den anden. Når en GM så underskriver ud for hver evne så har du evnen og kan bruge den. Du kan godt skrive alle de evner du regner med at skaffe på papiret uden at have XP til dem. GM'er vil kun underskrive evner du har XP nok til.
- **Håndværk(____):** Disse 4 linjer er beregnet til at minde dig og en eventuel GM om hvilken rækkefølge du har anskaffet dine Håndværk evner. Rækkefølgen har stor indflydelse på hvor kraftfulde disse håndværk er.
- **Styrke, Udholdenhed osv:** De 9 hvide cirkler ud for hver karakterværdi bliver skraveret eller fyldt hver gang en værdi er blevet forøget med Xp. Der står mere i kapitel 3: Xp og evner om lige netop dette.

Karakter arket har 2 sider men kun den første er super vigtig. Den anden kan printes eventuel på bagsiden så man har flere felter til at få xp givende underskrifter og

